

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA LIMITE EN JEU : PROPOSITION D'UNE SÉMIOLOGIE OBJECTUALISTE
POUR L'ÉVALUATION DES PRATIQUES D'OBJECTIVATION LUDIQUE DE
LA MASCULINITÉ ARTEFACTUELLE

THÈSE

PRÉSENTÉE

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DU DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE

PAR

LILA ROUSSEL

NOVEMBRE 2023

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS ET REMERCIEMENTS

Nous avisons que dans la forme finale du dépôt institutionnel de cette thèse, certaines des images de la copie d'évaluation ont dû être substituées ou retirées du fait de l'injoignabilité des entités à leur origine, en conformité avec les directives de la plateforme Archipel en matière de citation visuelle. Dans la mesure du possible, des références permettant au lecteur d'accéder aux matériaux concernés ont été fournies, mais dans certains cas, cela n'a pas été possible en raison de la nature très éphémère de certains des artefacts à l'étude.

Nous remercions cependant les créateurs de contenus avec lesquels nous avons réussi à faire contact et qui ont gracieusement consenti à notre inclusion de matériaux visuels dont ils détiennent la propriété intellectuelle. Nous en profitons pour souligner que l'inclusion de tels matériaux faisant l'objet de la propriété intellectuelle de tierces parties n'implique nullement leur adhésion aux opinions ou points de vue pouvant être exprimés dans la présente qui, dans tous les cas, se veut un travail d'observation et d'analyse d'un ensemble de pratiques culturelles et sémiotiques.

Nous profitons également de l'occasion pour remercier Pierre Poirier et Julie Lavigne qui ont généreusement assuré la direction de cette recherche, et soulignons tout particulièrement leur soutien indéfectible et la précieuse guidance sans lesquels ce travail n'aurait jamais pu atteindre le parachèvement de sa forme actuelle.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	x
LISTE DES TABLEAUX.....	xvi
RÉSUMÉ	xvii
ABSTRACT	xix
INTRODUCTION	1
0.1 Problématique et enjeux	1
0.1.1 Envisager les fondements d’une sémiotique à orientation objectualiste ...	1
0.1.2 L’approche hédonologique du phénomène esthétique	4
0.1.3 Le facteur de la liminalité comme paramètre d’analyse hédonologique ...	6
0.2 Structure du document.....	9
PARTIE 1 – Théoriser l’objet et son rapport au signe.....	12
CHAPITRE I Prolégomènes ontologiques.....	13
Introduction.....	13
1.1 La théorie de l’objet d’Alexius Meinong.....	16
1.1.1 Précurseur incontournable de la théorisation de l’objet.....	16
1.1.2 Orientation épistémologique	18
1.2 L’ontologie de l’œuvre d’art et de l’objet esthétique de Roman Ingarden.....	35
1.2.1 Distinctions ontologiques chez Ingarden	38
1.2.2 L’œuvre d’art comme objet purement intentionnel	43
1.2.3 L’objet esthétique comme concrétisation de l’œuvre d’art dans le vécu.....	46
1.2.4 Apports et limitations.....	49
1.3 La théorie artefactualiste de Amie Thomasson	61
1.3.1 Les artefacts abstraits	62

1.3.2	Une ontologie fondée sur les relations de dépendance	65
1.3.3	Le problème de la référence et les contextes de discours	68
1.3.4	La théorie constructiviste de l'intentionnalité.....	72
Conclusion		74
CHAPITRE II De la théorie de l'objet à la sémiotique		76
Introduction.....		76
2.1	Le versant objectualiste de la sémiotique de Peirce	78
2.1.1	Les catégories phanérosopiques	81
2.1.2	Une ontologie controversée.....	84
2.2	La notion sémiotique d'objectivation	92
2.3	Les modalités sémiotiques et leur interaction dans la production de l'objet multimodal	96
2.3.1	La multimodalité de l'ordinaire et le traitement transmodal des stimuli.....	97
2.3.2	L'exploitation sémiotique des interactions transmodales	100
2.4	De la réception à la dérive : implications socio-culturelles et artistiques des pratiques d'appropriation collective des artefacts abstraits	113
2.4.1	La vie parallèle des objets de fiction dans le <i>fannon</i>	113
2.4.2	L'autorité sur l'objet et la culture comme terrain de lutte	115
2.4.3	Les objets de fiction comme matériaux bruts : entre la poupée et la base de données	123
2.5	Les procédés sémiotiques de confection/dérivation d'objet.....	132
2.5.1	Procédés soustractifs	133
2.5.2	Procédés additifs	138
2.5.3	Procédés translatifs.....	139
2.5.4	Procédés hybrides.....	141
Conclusion		145
PARTIE 2 – Div. 1 : La liminalité comme paramètre d'analyse hédonologique		147
CHAPITRE III L'hédonologie : cerner un champ de recherche.....		148
Introduction.....		148
3.1	Épistémologie des sciences hédonologiques : établir un domaine de connaissance	150

3.2 Le caractère intentionnel et la nature phénoménale du plaisir : implications conceptuelles et méthodologiques	155
Conclusion	161
CHAPITRE IV Le fait esthétique depuis une perspective hédonologique	162
Introduction	162
4.1 Délimitation cailloisienne du champ ludique : entre <i>ludus</i> et <i>paidia</i>	166
4.2 Les quatre grands principes ludologiques cailloisiens : l' <i>agôn</i> , l' <i>alea</i> , la <i>mimicry</i> et l' <i>ilinx</i>	168
4.3 Paramètres hédonologiques supplémentaires	174
Conclusion	179
CHAPITRE V Liminalité : fondements conceptuels et enjeux hédonologiques	180
Introduction	180
5.1 Le concept de liminalité comme donnée de la sémiotique objectualiste.....	181
5.1.1 Liminalité et objectivation sémiotique.....	182
5.2 Hédonique de la liminalité.....	185
5.2.1 Ludologie et liminalité	186
5.2.2 Érotique de la liminalité	187
5.2.3 Hédonologie de la masculinité artefactuelle liminale	190
Conclusion	192
PARTIE 2 – Div. 2 : Trois niveaux analytiques d'application du concept de liminalité ..	193
Introduction au corpus.....	194
CHAPITRE VI Liminalité catégorielle.....	198
Introduction	198
6.1 L'espèce.....	200
6.2 Le genre	212
6.3 La race et la culture.....	226
CHAPITRE VII Liminalité objectuelle	248
Introduction	248

7.1	La frontière matérielle	249
7.1.1	Le costume	250
7.1.2	La peau	263
7.1.3	Le corps-barrière	270
7.2	Les excès et les réductions de l'objet	277
7.2.1	La modification du champ d'action	278
7.2.2	Le registre et le domaine sémantique.....	281
7.2.3	La dissolution formelle	283
7.2.4	La prolifération du substrat	285
7.2.5	Les figures agrégatives.....	290
7.2.6	Le seuil de l'objectalité	293
CHAPITRE VIII Liminalité situationnelle		301
Introduction		301
8.1	Spatio-temporelle.....	302
8.2	D'état	304
8.3	Transdimensionnelle.....	315
Conclusion		335
PARTIE 3 – Analyse d'artefact transmédiatique.....		337
CHAPITRE IX <i>Cherry Bomb</i> de NCT 127		338
Introduction		338
9.1	Présentation générale de l'objet.....	340
9.1.1	Superproduction transmédiatique.....	340
9.1.2	Auteurs multiples	341
9.1.3	Conditions de diffusion.....	343
9.1.4	Concept artistique.....	345
9.2	Construction sémiotique	347
9.2.1	Un objet à la présentation fluctuante.....	347
9.2.2	Disparité catégorielle des composants	350
9.2.3	Analyse des composants et de leurs propriétés	361
9.2.4	Procédés sémiotiques engagés dans la constitution du signifié composite.....	366
Conclusion		369

CHAPITRE X	Aguiches-photo de pré-lancement	370
	Introduction	370
10.1	Les aguiches-photo comme instruments promotionnels : schéma de publication	371
10.2	Répartition et synthèse des composants de l'hybride thématique à travers les aguiches de groupe	372
10.3	Communication et développement thématique par la mise en décor dans les aguiches individuelles	376
	Conclusion	386
CHAPITRE XI	Livret et site interactif	388
	Introduction	388
11.1	Recoupement de matériaux et procéduralité partagée	389
11.2	Schème chromatique.....	391
11.3	Instrumentalisation ludique des images stylisées des idoles	393
11.4	Analogies des formes du mouvement : exploitation graphique et procédurale.....	396
	Conclusion	405
CHAPITRE XII	Musique.....	407
	Introduction	407
12.1	Ressources créatives externalisées et pluralisées	407
12.2	Les ressources sémiotiques du médium musical	412
12.3	Thématisation musicale asymétrique des composants discrets	416
12.3.1	Figurativité isomodale du composant « bombe »	417
12.3.2	Fonctions descriptive et élicitive.....	419
12.3.3	Liminalité situationnelle et programmatique musicale	425
	Conclusion	428
CHAPITRE XIII	Chorégraphie.....	430
	Introduction	430
13.1	Multiples fonctions artistiques de la danse dans les œuvres K-pop	432
13.2	Sémantique chorégraphique de <i>Cherry Bomb</i>	435

13.2.1	Narrativité du mouvement chez Tony Testa	435
13.2.2	Concept chorégraphique de <i>Cherry Bomb</i>	436
13.2.3	Plurivalence sémantique du corps dansant et mobilité du référent ...	437
13.3	Dévoilements initiaux de la chorégraphie	438
13.3.1	Aguiches en bonshommes-pixels	438
13.3.2	Mouvement de signature	440
13.4	Figuration chorégraphique des composants élémentaires	442
13.4.1	Composant « bombe »	443
13.4.2	Composant « cerise »	454
13.4.3	Multivalence et hybridité	457
13.5	Le corps figurant et le corps figuré : fluctuation entre instrumentalisation et objectivation chorégraphique	459
13.5.1	Le corps-matière objectivé	460
13.5.2	Le corps comme support matériel du signe chorégraphique	461
13.5.3	La spectacularisation du corps aux fins de l'objectivation de la persona d'idole	465
	Conclusion	473
	CHAPITRE XIV Vidéoclip	475
	Introduction	475
14.1	Oui Kim, NCT 127 et la cohésion transmédiatique de <i>Cherry Bomb</i>	481
14.2	<i>Cherry Bomb</i> : la versatilité du vidéoclip au service de l'effraction liminale.	484
14.2.1	Brouiller les niveaux de réalité	484
14.2.2	Le jeu sur la limite topologique : espaces construits puis désagrégés	489
14.2.3	Les ressources du médium et la synthèse de l'objet hybride	498
	Conclusion	510
	CHAPITRE XV Texte	511
	Introduction	511
15.1	La question de la <i>voix</i> dans la configuration narratologique de <i>Cherry Bomb</i>	513
15.2	Fonction textuelle de la « Cherry Bomb » thématique	518
15.2.1	Terme de comparaison rhétorique	518
15.2.2	Assimilation actancielle par métaphore	523
15.3	Facteurs ludo-hédonologiques	530

15.3.1	Principe de l' <i>agôn</i>	530
15.3.2	Liminalité situationnelle et synthèse objectuelle	532
	Conclusion	534
 CHAPITRE XVI Discussion : éclairages de la sémiotique objectualiste et facteurs liminaux d'hédonicité – le cas de <i>Cherry Bomb</i> de NCT 127, une œuvre multimodale et transmédiatique		
	Introduction	536
16.1	Dimensions ontologique, phénoménologique et sémiotique	536
16.2	Facteurs d'hédonicité à la lumière des principes ludologiques de Caillois	542
	Conclusion	550
 CONCLUSION		
	ANNEXE Glossaire des termes étrangers.....	570
 RÉFÉRENCES.....		
		573

LISTE DES FIGURES

Figure 2.1 Modèle schématique de la fonction du signe telle que conçue par Peirce.	79
Figure 2.2 Imitations intermédiatiques	108
Figure 2.3 Objet aux déterminations davantage établies par les fans que par l'auteur original.....	120
Figure 2.4 Le Vocaloid comme poupée chantante (et dansante)	125
Figure 2.5 Fragmentation présentationnelle de personnage en instances temporelles discrétisées.....	137
Figure 2.6 Dérivation phylogénétique par procédés translatifs	140
Figure 2.7 Hybridations objectuelles à stratifications multiples	144
Figure 5.1 Mécanisme perceptuel de ségrégation figure-fond.....	183
Figure 6.1 Transspéciation par hybridation formelle synchrone	202
Figure 6.2 Transspéciation narrativisée	203
Figure 6.3 Transspéciation chimérique	204
Figure 6.4 Transspéciation métamorphique	206

Figure 6.5 L'unité <i>mecha</i> -pilote comme symbiote hétérosécifique transitoire.....	208
Figure 6.6 Liminalité transsecifique instanciée au niveau de l'interprétant objectivé	210
Figure 6.7 Les <i>wakashū</i> du Japon prémoderne	214
Figure 6.8 Les <i>Hwarang</i> de Silla	220
Figure 6.9 <i>Danmei</i> chinois	224
Figure 6.10 L'effort d'acculturation comme stratégie de renforcement des liens parasociaux en contexte de diffusion mondialisée.....	233
Figure 6.11 Masculinités <i>mugukjeok</i>	236
Figure 6.12 Masculinités <i>chogukjeok</i>	237
Figure 6.13 Lectures divergentes face à l'ambivalence raciale du métis.....	241
Figure 6.14 <i>Racebending</i> par translation phénotypique.....	243
Figure 6.15 Cosplay sans dérivation phylogénétique d'objet	246
Figure 7.1 Le costume comme dispositif de synthèse additive.....	255
Figure 7.2 Le costume comme dispositif translatif	256
Figure 7.3 Le costume comme actant diégétique et individu doté d'agentivité propre	261

Figure 7.4 Le produit à application cutanée comme interface symbolique	266
Figure 7.5 Caractérisation par effraction inscriptive de l'enveloppe cutanée.....	269
Figure 7.6 Double fonction d'entrave et d'habilitation réalisée par la barrière formée par le corps subsidiaire.....	273
Figure 7.7 Prolifération technique servant des fins plastiques et non actancielle ..	287
Figure 7.8 Prolifération narrative.....	289
Figure 7.9 Des <i>kuroko</i> manipulant le costume d'un acteur de kabuki	295
Figure 7.10 L'emploi désindividualisé des danseurs de soutien comme substance actantielle	298
Figure 8.1 Fonction <i>mimicry</i> et brouillage des conventions genrées régissant l'exhibition du corps	308
Figure 8.2 Exploitation de la valeur tensive et symbolique de la liminalité situationnelle d'état	313
Figure 9.1 Bombettes (en anglais « <i>cherry bombs</i> »).....	357
Figure 11.1 Site Web durant la phase de promotion de <i>Cherry Bomb</i> : schème chromatique de base	392
Figure 12.1 Transcription du premier élément mélodique (EM1) de <i>Cherry Bomb</i> .	421
Figure 12.2 Entrée de la ligne de basse à la 9 ^e mesure, en superposition à l'EM1 ...	423

Figure 12.3 Incrémentations et décréments chromatiques	424
Figure 12.4 Progressions chromatiques	424
Figure 13.1 Mouvement de signature de la chorégraphie de <i>Cherry Bomb</i>	441
Figure 13.2 La gestuelle mimétique et le composant « bombe ».....	443
Figure 13.3 Personnification de la bombe explosante	448
Figure 13.4 Mark Lee hissé en hauteur à la manière d'un canon	449
Figure 13.5 Simulations perceptuelles esthésiques et procédés élicitatifs	451
Figure 13.6 Références extragénériques	453
Figure 13.7 Champ sémantique du composant « cerise ».....	456
Figure 13.8 Multivalence du référent chorégraphique	459
Figure 13.9 Formation de gestalts à partir de volumes non contigus.....	463
Figure 13.10 Formation de « machines » par synthèse additive	464
Figure 13.11 Vulnérabilisation temporaire	469
Figure 13.12 Reprise des mouvements de signalisation de la puissance	470
Figure 13.13 Finale à physicalité arrogante	471

Figure 14.1 Encapsulations médiatiques.....	478
Figure 14.2 Réitération transmédiate des principes de design.....	483
Figure 14.3 Intégration cinétique entre couches médiatiques hétéroclites	486
Figure 14.4 Reprise de l'intégration cinétique entre couches médiatiques hétéroclites	487
Figure 14.5 Convergence temporelle et spatiale de traversées liminales multiples..	488
Figure 14.6 Impartition d' <i>ilinx</i> par construction/déconstruction des repères spatiaux	490
Figure 14.7 Construction scénique des bornes de l'espace d'énonciation chorégraphique	492
Figure 14.8 Rupture de paroi matérielle marquant une crête tensile sur la trame musicale.....	494
Figure 14.9 Tentative d'effraction virtuelle de la frontière diégèse / espace de spectature.....	497
Figure 14.10 Renforcement de l'identité graphique de l'œuvre par les <i>fanartistes</i> - danseurs.....	500
Figure 14.11 Alternance du POV entre ceux des différents actants narratologiques	501

Figure 14.12 Assimilation du point d’interfaçage spectatorial aux bombes-cerises chutantes par rapport de diagrammaticité cinétique.....	502
Figure 14.13 Alternance de plans en plongée et contre-plongée figurant un même sujet	503
Figure 14.14 <i>Mimicry</i> posturale	504
Figure 14.15 Basculement soudain de l’axe de prise de vue en contre-plongée verticale	505
Figure 14.16 Empiètement sur l’espace diégétique par des matières visuelles alloplastiques.....	506
Figure 14.17 Neutralisation du caractère menaçant associé au pouvoir destructif de la bombe	508
Figure 14.18 Rupture médiatique et bouleversement à nouveau de l’interprétation spatiale.....	509
Figure 15.1 Contraintes syntaxiques imposées par le médium d’expression.....	513
Figure 15.2 Formation par dispositif costumier d’un substrat agrégé portant la voix narrative	516
Figure 16.1 Disparité de la valence sémantique de divers dispositifs scéniques	541
Figure 16.2 Démonstration de cohésion homosociale et de qualités de la masculinité « soft ».....	549

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1.1 Répartition des espèces ontiques en fonction des catégories existentielles et ontologiques de base formulées par Ingarden.....	39
Tableau 9.1 Mesures des degrés relatifs de la connexité sémantique entre les paires de termes {« cherry », « bomb »} et {« cherry », « plum »}.....	352
Tableau 9.2 Mesures des degrés relatifs de la connexité sémantique entre les paires de termes {« cherry », « bomb »}, {« cherry », « man »} et {« man », « bomb »}.....	354
Tableau 9.3 Comparaison des valeurs des propriétés discrètes par composant d'origine	363
Tableau 9.4 Sommaire des procédés sémiotiques de compositage.....	368
Tableau 9.5 Opérations disponibles aux procédés de compositage du tableau 9.4 (sommaire)	368
Tableau 12.1 Schéma typologique et fonctionnel général de la sémantique musicale	414
Tableau 13.1 Figuration chorégraphique : propriétés du composant « bombe »	444
Tableau 13.2 Figuration chorégraphique : propriétés du composant « cerise ».....	454

RÉSUMÉ

En élaborant sa théorie des *Annahmen* vers le début du siècle dernier, le philosophe Alexius Meinong proposait que la postulation d'un objet, abstraction faite de son statut existentiel, constituait l'acte fondamental à tout phénomène intellectif, que celui-ci prenne la forme de la pensée, de l'émotion ou du désir, selon les termes d'une relation par laquelle l'objet était estimé être logiquement premier sur l'acte par lequel l'esprit pouvait s'en saisir. Or, peut-on épouser une ontologie qui admette des objets qui justement sont des créations de la pensée? En tel cas, comment concevoir la générativité objectuelle du signe et ensuite, le rapport des objets à l'ensemble des substrats matériels qui les soutiennent? D'un point de vue pragmatique, quelles sont les modalités de l'objectivation réalisée par le signe et quel rôle y joue la *limite* en tant qu'élément structurant? Comment le jeu sur cette dernière se trouve-t-elle exploitée dans les rapports hédoniques aux objets façonnés par l'imaginaire? Répondre à ces questionnements, nous croyons, est essentiel à la fois pour prendre la pleine mesure de la signifiante de la relation signe-objet ainsi que pour éclairer bon nombre de stratégies sémiotiques intuitivement exploitées par les artistes et dilettantes dans leurs rapports à tels objets.

L'objectif de la présente recherche est donc double : envisager dans un premier temps les fondements théoriques d'un cadre permettant l'élaboration d'un paradigme sémiotique que nous nommons « objectualiste » en raison de la manière dont il repense les dynamiques fondamentales de l'opération du signe et, dans un deuxième temps, évaluer la fertilité du concept de limite et de sa mise en jeu en tant que paramètre d'analyse hédonologique appliqué à un ensemble de pratiques d'objectivation sémiotique afférentes à un corpus d'artefacts présentant certaines régularités génériques. À cette fin, nous proposons : 1) une démarche de réflexion théorique par laquelle envisager un concept d'objet comme terme d'une relation sémiotique entendue en tant que support d'un processus objectuellement génératif; 2) un travail de développement conceptuel par lequel articuler le concept de liminalité en proposant une déclinaison des différents niveaux d'application analytique de celui-ci, soutenu par des exemples d'implémentation tirés du répertoire; et 3) un travail d'analyse sémiotique par lequel évaluer l'apport de l'opérationnalisation du paramètre de la liminalité dans l'analyse du fonctionnement hédonologique d'un artefact multimodal complexe à déploiement transmédiatique. Il s'agit donc d'un programme d'envergure, non seulement en son degré d'intégration verticale du travail de développement théorique, de réflexion épistémologique, de conceptualisation et

d'analyse, mais également sur le plan de l'étendue et de la variété des médias, procédés et pratiques sémiotiques soumis à examen. Les enjeux sont nombreux et profonds, puisqu'il s'agit d'une part de repenser les termes fondamentaux de la structure de la relation sémiotique et, d'autre part, de s'assurer, étant donné la diversité médiatique du corpus soumis à analyse, d'une compréhension approfondie du fonctionnement expérientiel d'une multiplicité de médias allant du texte au jeu vidéo en passant par la danse, l'illustration, la manipulation photographique, la vidéo et la musique, pour n'en nommer que quelques-uns. Sur le plan théorique, nous réfléchissons aux fondements ontologiques du concept d'objet tel qu'applicable comme terme de la fonction sémiotique; sur le plan technique, aux procédés sémiotiques de production et de dérivation d'objets; sur le plan phénoménologique, aux conditions d'interfaçage expérientiel avec l'objet au cours de l'acte de spectature; sur le plan pragmatique, aux déterminations (sous-)culturelles régissant les pratiques d'objectivation observées à même la constitution des artefacts du corpus; et, finalement, sur le plan symbolique, aux tendances quant aux tropes se dégageant des pratiques d'objectivation narrative et spectatorielle des entités artefactuelles à l'étude. La grille d'analyse appliquée à l'étude des artefacts formant notre corpus, quant à elle, prend appui d'une part sur les catégories ludologiques identifiées par Roger Caillois et d'autre part, sur le recours que fit Georges Bataille au concept de limite dans l'élaboration de sa phénoménologie de l'érotisme, supplémentés de quelques éléments additionnels permettant d'atteindre une granularité plus fine au niveau des aspects des représentations traitées. Le choix d'un corpus fait de masculinités artefactuelles tirant une grande part de leurs conventions symboliques et stylistiques de sous-cultures et contre-cultures féminines ayant émergé en contexte de sociétés fortement patriarcales procurera, quant à lui, un riche terrain d'investigation pour démontrer la valeur que peut assumer le jeu sur la limite dans les pratiques ludo-esthétiques d'objectivation sémiotique.

Mots clés : théorie sémiotique, objectivation, hédonologie, liminalité, masculinité artefactuelle

ABSTRACT

In developing his theory of assumptions around the turn of the last century, philosopher Alexius Meinong proposed that the postulation of an object, regardless its ontological status, constitutes the fundamental act underlying any intellectual phenomenon whether in the form of thought, emotion or desire, according to the terms of a relation by which the object is deemed to be logically primary to the act by which it is apprehended. But can we espouse an ontology admitting objects that are, precisely, creations of thought? In such case, how may we conceive of the objectual generativity of the sign and, ensuing this, of the relation of objects to the set of material substrates supporting them? From a pragmatic point of view, what are the modalities of objectification achieved by the sign and what role does the *boundary* perform as a structuring element? And how is the play on the boundary exploited in hedonic dealings with objects shaped by the imaginary? Answering these questions is deemed essential both for taking the full measure of the significance of the sign-object relationship and for clarifying many of the semiotic strategies intuitively exploited by artists and dilettantes in their dealings with such objects.

The objective of this research is thus twofold: firstly, to consider the theoretical foundations of a framework allowing the elaboration of a semiotic paradigm that we call “objectualist” because of the way in which it rethinks the fundamental dynamics of the operation of the sign function, and, secondly, to evaluate the fertility of the concept of *boundary* and its implementation as a parameter of hedonological analysis applied to a set of practices of semiotic objectification relating to a corpus of artefacts that present certain generic regularities.

To this end, this paper proposes: 1) a theoretical reflection by which to consider the concept of object as a term of a semiotic relation understood as a support for an objectually generative process; 2) a conceptual development by which to articulate the concept of liminality by proposing a breakdown of its various levels of analytical application, supported by examples of implementation drawn from the repertoire; and 3) a semiotic analysis to evaluate the contribution of the operationalisation of the parameter of liminality in the analysis of the hedonological functioning of a complex and transmedially deployed multimodal artefact. It is a matter, on the one hand, of rethinking the fundamental terms of the structure of the semiotic relationship and, on the other hand, of ensuring, given the mediatic diversity of the corpus of artefacts

under study, an in-depth understanding of the experiential functioning of a multiplicity of media ranging from text to video games and including dance, illustration, photographic manipulation, video and music, to name but a few. On a theoretical level, a reflection is carried out on the ontological foundations of the concept of object as applicable as a term of the semiotic function; on a technical level, on the semiotic processes of production and derivation of objects; as regards the phenomenological level, on the conditions of experiential interfacing with the object during the act of spectatorship; on the pragmatic level, are considered the (sub)cultural determinations governing the practices of objectification observed in the constitution of the artefacts forming the corpus; and, finally, on the symbolic level, trends among the tropes emerging from the practices of narrative and spectatorial objectification of artefactual masculinities are examined. The analytical grid applied to the study of the artefacts forming the corpus of interest is based, on the one hand, on the ludological categories identified by Roger Caillois and, on the other hand, on Georges Bataille's recourse to the concept of boundary in the elaboration of his phenomenology of eroticism, supplemented by a few additional elements allowing the attainment of a finer granularity in the aspects of the representations analyzed. The choice of a corpus made up of artefactual masculinities drawing a large part of their symbolic and stylistic conventions from predominantly female subcultures and countercultures having emerged in the context of highly patriarchal societies will form a rich field of investigation for demonstrating the value of the liminal in playful and aesthetic practices of semiotic objectification.

Keywords: semiotic theory, objectification, hedonology, liminality, artefactual masculinity

INTRODUCTION

0.1 Problématique et enjeux

0.1.1 Envisager les fondements d'une sémiotique à orientation objectualiste

Les perspectives par lesquelles aborder les artefacts que sont les objets d'art en général et les objets de fiction en particulier sont aussi nombreuses que le sont les dimensions que recèlent ces entités dont le statut ontologique continue de faire débat, même à ce jour¹. Si, tel que proposé par Roman Ingarden, l'objet esthétique est à considérer de manière distincte de l'objet d'art (1937/2011, p.81)², comment alors qualifier le mode d'existence de l'objet esthétique si celui-ci ne coïncide substantiellement pas parfaitement ou même du tout avec un objet concret singulier?

La question du statut du mode d'existence des objets de fiction demeure, quant à elle, tout aussi contentieuse que celle relative aux objets esthétiques. Les enjeux philosophiques liés à cette question comportent certainement des ramifications en matière de théorie de la référence, mais également en ce qui concerne les types de rapports subjectifs et d'interactions que ces entités sont estimées afforder³. Par

¹ Pour un exemple parmi la pléthore de travaux récents dévoués à la question, voir le mémoire de Harley Dyck sur l'ontologie de l'œuvre musicale (Dyck, 2022).

² Voire en tant que corrélat purement intentionnel de ce dernier (cf. Ingarden, 1931/1983, p.111).

³ Nous référons ici au concept d'affordance tel qu'élaboré par Gibson (1979) désignant, exprimé en termes simples, les possibilités d'action offertes par un objet.

ailleurs, la question fondamentale quant à leur mode d'existence acquiert une importance accrue lorsqu'il s'agit de comprendre le statut des pratiques sémiotiques qui sous-tendent la genèse même de ces objets et la manière par laquelle caractériser leur ontologie. Les entités fictionnelles sont-elles identiques à la somme de leurs instanciations matérielles ou les transcendent-elles? Sur quels présupposés métaphysiques reposent les controverses entourant l'idée que les entités fictionnelles puissent ou non advenir par un acte créatif qui les instituent⁴?

Si complexe la question du statut ontologique de l'objet d'art est-elle que certains philosophes contemporains ont plutôt choisi de simplement abandonner le projet de déterminer pour les objets de cette classe un statut ontologique particulier⁵. Celle du statut des objets de fiction demeure non moins contentieuse, si bien que tout un spectre de postures allant du réalisme fictionnel néo-meinongien⁶ à la théorie de la feinte⁷ continuent d'animer les multiples débats philosophiques entourant la question.

Toutefois, admettre l'artefactualité des objets de fiction, à l'instar des propositions métaphysiques de Amie Thomasson (1999), permet de comprendre que d'établir la sémiogénétique à la source de la représentation de l'entité fictionnelle, c'est retracer la génétique de l'entité elle-même. Les ramifications sémiotiques d'une telle thèse sont bien sûr énormes, puisqu'elle impliquerait que la fonction du signe déborderait

⁴ La notion voulant que les entités fictionnelles puissent être « créées » n'est pas universellement admise, celle-ci étant refusée tant par Alexius Meinong (1910/1983, p.197) que par Gilbert Ryle (1933, p.32)

⁵ C'est notamment le cas de Jean-Marie Schaeffer (1996a), tandis qu'Amie Thomasson voit plutôt dans « l'innovation ontologique » l'un des attributs caractéristiques de la pratique artistique contemporaine (Thomasson, 2010).

⁶ E.g. Parsons (1980); Zalta (1983).

⁷ E.g. Walton (1990).

celle de simple dispositif référentiel pour en faire, dans les cas des artefacts abstraits, un dispositif habilité à la genèse d'objet, s'agissant d'une posture exigeant de préciser, en amont, le concept sémiotique d'objet soutenant une telle fonction générative du signe.

Ainsi, l'enjeu qui est celui de déterminer une ontologie adéquate des objets de fiction est articulé dans le cadre de notre problématique à celui de pouvoir soutenir la fonction générative que nous attribuons aux signes en tant que constructeurs d'objets – en l'occurrence, d'objets appartenant à la classe ontologique que nous estimons, en accord avec Thomasson (1999), constituer celle des artefacts abstraits. Nous désignons une telle approche qui envisage la fonction du signe en son aptitude à déterminer ses objets propres à titre de *sémiotique objectualiste*, celle-ci s'agissant, pour le dire autrement, d'une sémiotique orientée objet⁸.

La sémiotique d'orientation objectualiste que nous privilégions s'appuie en outre sur une théorie de l'objet admettant par la force des choses l'objectité d'entités ne se réduisant pas à la classe des réels concrets. Notre sémiotique objectualiste postule qu'au-delà de sa fonction référentielle, l'opération de la fonction du signe peut avoir pour effet performatif l'institution d'objets, eux-mêmes le produit objectuel de la performance d'un acte de langage⁹, ceux-ci, au-delà de constituer de simples « interprétations », ayant un statut d'artefacts abstraits tel que défini par Thomasson

⁸ Une discussion portant sur l'idée d'une sémiotique orientée objet a été initiée par le spécialiste en études médiatiques Christopher Vitale sur son blogue personnel en 2010 (Vitale, 2010). Nous ne certifions pas que l'approche développée ici coïncidera en tous points à l'intuition sommairement énoncée à l'époque par Vitale (2010), mais prenons acte de celle-ci à titre de précurseur attestant de la pertinence de l'élaboration d'une telle approche.

⁹ Pour une introduction à la notion de « performativité » attribuée aux actes de langage, voir Austin (1962/1975, p.6).

(1999). Les ramifications d'une telle approche incluent de porter un regard tout nouveau sur le concept d'« objectivation », en l'envisageant à titre d'acte potentiellement créatif par lequel l'objet est apte à se trouver institué, que la modalité ultime de l'appréhension intellectuelle de celui-ci soit gnoséologique, ludique, esthétique, sexuelle ou autre. Préciser ces distinctions et établir les fondements théoriques les soutenant nous permettra d'aborder le traitement des aspects plus techniques des stratégies sémiotiques mises en œuvre par les artistes et *fanartistes* lors de leur confection ou de leur refaçonnement des artefacts qui nous intéressent en particulier ici, en l'occurrence, l'ensemble formé par les masculinités artefactuelles aux déterminations stylistiques originant pour une grande part dans la culture *shōjo* et destinées dans une grande mesure à la consommation esthético-ludique par un public présumé majoritairement féminin¹⁰.

0.1.2 L'approche hédonologique du phénomène esthétique

L'expérience esthétique, à titre de phénomène lui-même complexe faisant intervenir des mécanismes opérant à une variété de niveaux d'abstraction bornés par le fait sensible et s'étendant jusqu'au conceptuel, niveaux potentiellement articulés entre eux en une infinité de relations de dépendance, de renforcement ou de mises en tension, fait encore, aujourd'hui, l'objet d'une bonne quantité de travaux issus d'une diversité de domaines allant de la philosophie (e.g. De Clerq, 2019) aux neurosciences cognitives et à la neurobiologie (e.g. Skov et Nadal, 2021).

Historiquement, la reconnaissance d'un lien entre l'expérience esthétique et la survenue d'un phénomène hédonique a conduit en Occident de nombreux

¹⁰ Soit la culture des « jeunes filles » telle qu'elle émergea au Japon au cours du 20^e siècle et dont les conventions stylistiques en termes de représentation de la masculinité se sont subséquemment répandues à travers l'Asie de l'Est et au-delà.

philosophes de l'art à tenter d'identifier les spécificités du plaisir esthétique de sorte à le distinguer, voire à le situer hiérarchiquement, par rapport à l'ensemble des plaisirs de toutes natures, plaisirs estimés mobiliser le corps et son appareil sensible à différents degrés¹¹. La dominance historique d'une tradition philosophique fondée sur une conception dualiste opposant plus ou moins radicalement corps et esprit, conjuguée à la dévaluation de l'ordre du sensible au profit de l'intelligible, nonobstant la contrefactualité du désarrimage de ces routes d'appréhension cognitive, aura conduit à une hiérarchisation des diverses formes d'art en vertu du niveau d'abstraction qu'on leur attribuait (cf. Shusterman et Rollet, 2011), c'est-à-dire en fonction de l'éloignement de ce que l'on croyait être le plan de leur survenue par rapport au fait de leur ancrage concret/somatique.

Toutefois, un nombre de travaux plus récents, produits tant à partir des domaines de la philosophie de l'art et de l'esthétique (Johnson, 2007; Shusterman et Rollet, 2011) qu'à partir des domaines des neurosciences (Ramachandran et Hirstein, 1999; Kringelbach et Berridge, 2009/2010), remettant en cause le dualisme radical corps-esprit ayant longuement accablé la philosophie occidentale, soulignent la pertinence de tenir compte de l'ancrage somatique des phénomènes cognitifs de toutes natures, y compris de ceux aboutissant en particulier sur la production de l'expérience esthétique. En outre, si le phénomène esthétique comporte nécessairement, tel que récemment réaffirmé par Skov et Nadal (2021, p.52), une dimension conceptuelle, celle-ci se trouve de force articulée à « l'attribution d'une valeur hédonique à une donnée sensorielle » (p.46, notre traduction), la prise en compte de telle articulation

¹¹ Et aujourd'hui encore. Par exemple, Christensen (2017) estime que le plaisir esthétique se distingue catégoriellement des autres espèces de plaisir (p. ex. gustatif ou sexuel) de par son absence d'une recherche d'un « point de félicité » (« *bliss point* », p.4), ce qui en ferait un plaisir « d'ordre supérieur » qui ne soit pas inducteur de désir, en dépit qu'une telle inférence soit, selon Nadal et Skov (2018, p.1), contrée par une abondance de données empiriques.

étant, nous estimons, primordiale à l'explicitation de la phénoménologie de l'expérience esthétique.

Aborder l'analyse d'un corpus d'artefacts depuis une perspective hédonologique comporte en soi un certain nombre d'enjeux dont certains des plus saillants sont d'ordre épistémologique. D'un point de vue disciplinaire, malgré les quelques tentatives historiques d'établir le domaine de l'hédonologie en tant que discipline autonome, celui-ci ne constitue pas encore au moment où nous écrivons un domaine unitaire institutionnalisé ou même établi, mais plutôt un regroupement d'approches et de travaux issus de domaines variés convergeant en leur problématique. Ceci entraîne la nécessité de faire le point sur l'état des lieux du champ hédonologique afin de bien situer la présente démarche dans la foulée des travaux d'intérêt connexe.

Postulant que la dimension hédonique forme un aspect important de la phénoménologie des artefacts auxquels nous nous intéressons, incorporer à leur analyse la prise en compte de leurs facteurs de détermination hédonologique enrichira, nous croyons, la compréhension de ces objets en leur contenu (dimension sémantique), en leur fonctionnement (dimension opérationnelle) et en leur usage (dimension pragmatique). En effet, nous sommes d'avis que l'examen des fondements de l'hédonicité de ces entités et des pratiques sémiotiques afférentes à leur confection, à leur réception, ainsi qu'à leur réemploi créatif – que celui-ci soit sanctionné ou non par les auteurs d'origine –, permettra d'éclairer non seulement leur potentiel expérientiel et la diversité de leurs usages possibles (leurs affordances), mais également d'expliquer la récurrence, à travers le répertoire, d'un éventail de tropes, observables tant au niveau des propriétés formelles qu'au niveau thématique.

0.1.3 Le facteur de la liminalité comme paramètre d'analyse hédonologique

En particulier, la récurrence marquée de tropes traversant le corpus sur lequel porteront nos analyses, nonobstant la contribution certaine d'effets de sous-culture,

nous conduit à postuler l'association d'une forte teneur hédonique à certaines configurations, caractérisations et thématisations d'objet particulières dont nous tâcherons de présenter la constitution et le mode d'opération ainsi que d'en relever les affordances. Spécifiquement, en observant les productions culturelles issues des arts populaires est-asiatiques destinées principalement à la consommation féminine depuis les années 1970¹² – les créatrices de manga, préalablement marginalisées au sein d'une industrie de la publication auparavant dominée par le regard masculin¹³ et ayant commencé à ce moment au Japon à voir leurs créations gagner en visibilité non seulement dans le secteur du manga de genre *shōjo* destiné aux jeunes filles, mais également en développant de nouveaux genres tels le *shōnen-ai* (Brenner et Wildsmith, 2011, p.118) –, force est de constater une importante prévalence de qualités liminales parmi les traits caractéristiques exhibés par les masculinités qui s'y trouvent figurées. De telles récurrences, manifestes tant sur les plans formel que thématique, soulèvent une série de questions, y compris celle de savoir d'où provient et comment opère l'hédonicité que procure la mise en jeu de la stabilité de ces masculinités artefactuelles, que ce soit dans leur intelligibilité taxonomique, dans leur transitionnalité spatio-temporelle ou statutaire, ou encore dans la mise en jeu de leur cohésion même d'objet.

Alors que nous proposons ainsi d'analyser la propriété liminale à titre de facteur hédonologique exploité par les artefacts formant notre corpus, celle-ci appelle

¹² Il convient de noter d'emblée qu'en outre de l'influence historique certaine des sous-cultures (voire des contre-cultures) féminines dans l'établissement des conventions figuratives pour un grand pan des représentations pop est-asiatiques de la masculinité, la présente recherche prend évidemment acte du fait de la pluralisation démographique croissante des *fandoms* concernés, tant sur le plan de l'identité de genre que sexuelle, en particulier lorsque l'on prend en considération l'internationalisation croissante de leur diffusion qui elle-même introduit au sein des sous-cultures formées autour de leur objectivation une nouvelle diversité et de nouvelles orientations idéologiques.

¹³ Qui était dominé, jusque dans les années 60, par les hommes (cf. Ito, 2011, p.8).

elle-même à un certain travail de précision et de développement conceptuel, notre hypothèse de base introduisant en amont toute une série de questions entourant le concept même de liminalité. En particulier : Comment définir le concept de liminalité et cerner son domaine d'application? Quelle place le concept de limite a-t-il eu historiquement dans le discours théorique sur l'érotisme? Quelles formes l'exploitation de l'hédonicité de la limite a-t-elle prise de manière générale dans l'art et en particulier dans les pratiques sémiotiques afférentes à notre corpus? La prédilection pour les représentations de masculinités à caractère liminal observée a-t-elle une explication sociale ou encore politique? Quels sont les sources culturelles et neurobiologiques de leur efficacité à susciter la fascination ou même l'amusement? La circulation sociale de représentations de masculinités à caractère liminal recèle-t-elle un pouvoir subversif? Les masculinités liminales fictionnelles ont-elles une incidence sur la formation identitaire des individus et sur la performance sociale de la masculinité civile? Tous ces questionnements attestent de l'importance de développer conceptuellement le paramètre liminal en vue de son application à l'analyse du fonctionnement hédonologique des artefacts intéressant la présente.

Pour ce faire, nous nous référerons notamment à l'outillage analytique procuré par la conjugaison de deux traditions s'étant attaquées à des champs hédonologiques distincts, soit celle de la ludologie de Roger Caillois (1958) et celle de la pensée de l'érotisme de Georges Bataille (1957). Tel que nous le verrons, la mise au point d'un cadre d'analyse élaboré sur le fondement d'une sélection de propositions en provenance de ces deux penseurs qui soit amendée, raffinée et développée plus avant en vue de son application à l'analyse du fonctionnement hédonologique d'un corpus d'artefacts à vocation ludo-esthétique permettra de prendre la mesure de la valeur hédonique impartie par la propriété liminale qui les caractérisent.

Un dernier enjeu scientifique notable à mentionner d'emblée découlant de l'approche ici développée concerne la manière dont nous mobilisons la production secondaire

(sous forme de discours commentatif et/ou de *fanart*). Si la littérature, savante ou populaire, portant sur les *fandoms*, sur leur culture et sur leurs pratiques connaît une importante croissance depuis les dernières décennies, celle-ci tend dans bien des cas à opérer une objectivation discursive des participant(e)s qui les constituent. Le présent travail de recherche, pour sa part, tâchera moins d'objectiver les producteurs de discours secondaire en tant que spécimens (sous)culturels que d'objectiver leur discours en soi. Qui plus est, et reconnaissant la temporalisation de la constitution des artefacts abstraits que sont les objets de fiction dont nous traitons, nous tiendrons compte du rôle joué par les *fans* à titre de coparticipants à l'ontogénèse desdits objets, dans toute l'extension de leurs multiples instanciations sémiotiques. Ainsi, le recours que nous faisons à la production *fannique* fait un double emploi épistémique de la production secondaire d'abord en intégrant celle-ci à l'ensemble des actes illocutoires¹⁴ par lesquels se construisent les objets dont nous faisons l'étude, et d'autre part, en mobilisant le discours dont cette production est elle-même porteuse afin de valider nos hypothèses sur la teneur hédonique des facteurs de liminalité caractérisant les représentations visées par nos investigations.

0.2 Structure du document

Ainsi, la présente thèse s'articule en trois parties. La première, consacrée à l'élaboration des fondements épistémologiques de la sémiotique objectualiste, permettra d'explorer quelques antécédents issus de la tradition philosophique pouvant alimenter une réflexion sur le concept sémiotique d'objet et sur le statut des objets de fiction vis-à-vis les œuvres d'art qui les fondent. En particulier, nous aborderons

¹⁴ Pour une introduction au concept de performativité illocutoire des actes de langage, voir Austin (1962/1975).

l'incontournable théorie de l'objet énoncée par Alexius Meinong au début du siècle dernier (1904/1960), l'ontologie de l'œuvre d'art et la phénoménologie esthétique élaborée par Roman Ingarden (1937-1969/2011) et la théorie artefactualiste de Amie Thomasson (1999) qui elle-même construit fortement sur la pensée ingardienne de l'objet d'art. Il s'agira par la suite d'explorer la présence d'antécédents dans la tradition sémiotique pouvant soutenir l'élaboration d'une sémiotique à orientation objectualiste tel que nous le préconisons ici, chose que nous ferons en explorant les éléments objectualistes pouvant être identifiés chez Peirce, avec une attention particulière portée à sa distinction entre objet immédiat et objet dynamique du signe.

La deuxième partie sera quant à elle consacrée à établir les fondements épistémologiques sur lesquels nous ferons reposer notre application du concept de liminalité à titre de paramètre d'analyse hédonologique. Bien que le domaine de la recherche hédonologique ne soit pas établi comme tel en tant que domaine institutionnalisé, nous retracerons les tentatives historiques de consécration disciplinaire de l'hédonologie et présenterons un bref survol du paysage constituant actuellement ce champ de recherche. Nous tournant vers le cadre plus spécifique d'investigation qui sera le nôtre, nous envisagerons dans quelle mesure la ludologie de Caillois peut être profitablement mise à profit afin d'analyser le fonctionnement hédonologique des artefacts à vocation artistique tels que ceux formant le corpus auquel nous nous intéressons. Suite à cela, nous introduirons notre paramètre d'analyse central, soit le facteur de la liminalité, en retraçant l'origine du concept, en présentant quelques exemples de ses applications analytiques ainsi qu'en présentant la signification particulière qu'il revêt eu égard au fait de l'objectivation sémiotique. Nous explorerons comment celui-ci s'articule aux principes ludologiques de Roger Caillois préalablement identifiés, et présenterons la centralité qu'occupe ce concept dans la pensée de l'érotisme de Georges Bataille. Puisque nous présenterons la déclinaison de notre concept de liminalité en trois niveaux d'application à l'aide d'exemples tirés du répertoire afin d'en faciliter chez le lecteur la représentation

concrète, nous consacrerons préalablement une section à la présentation du répertoire à même duquel ceux-ci auront été puisés, afin de permettre au lecteur qui pourrait être moins familier d'en apprécier l'unitarité. Subséquemment à la mise en place de cet outillage théorique, conceptuel et analytique, nous consacrerons la dernière partie de la thèse à l'analyse d'un artefact multimodal transmédiatique, ce qui permettra de mettre à profit le cadre ici développé dans l'analyse sémiotique d'une œuvre médiatiquement et thématiquement complexe de sorte à mettre en évidence les facteurs liminaux de son fonctionnement hédonologique.

PARTIE 1 – Théoriser l'objet et son rapport au signe

CHAPITRE I

PROLÉGOMÈNES ONTOLOGIQUES

Introduction

La notion d'objet, si l'on se rapporte à toute l'étendue des recours discursifs qui y sont faits, engloberait un large spectre d'espèces ontiques s'étendant du concret à l'abstrait, chose manifeste dans la variété des multiples acceptions de ce terme fortement polysémique. La présentation des objets à l'expérience humaine peut être d'ordre physique, psychique et/ou fonctionnelle. Par exemple, chaque jour nous faisons usage, dans la routine du quotidien, d'« objets » manufacturés (comme les réveille-matins et les ouvre-boîtes). Parfois, les objets amplifient notre potentiel d'action en se faisant l'extension de notre propre corps (comme le font les monocles, les stylos-billes et les instruments de musique) ou encore, l'extension de notre mémoire et de notre puissance cognitive (comme le font les calepins de notes et les machines à calculer). Parfois, ce que nous désignons par « objet » est plutôt de l'ordre de ce qui motive nos actions comme tel (l'« objet » de nos déplacements, de nos communications, de tous nos efforts). Parfois, en revanche, les « objets » ne s'en tiennent qu'à être la cible de nos pensées et de nos désirs (de nos réflexions, de nos inquiétudes). Lorsque les objets se font fonction grammaticale, leur position relative dans la phrase de langue française détermine l'application des règles d'accord (le COD vient-il avant le verbe?). Lorsque l'on instancie des « objets » programmatiques en usant d'un langage orienté objet, ils héritent des propriétés et méthodes de leur super-classe (le langage de programmation implémente-t-il un mécanisme de sous-

typage par héritage simple ou par héritage multiple?). Lorsque les objets sont la visée d'un acte de pensée, ils sont dits « intentionnels »¹⁵. Lorsque le concept d'« objet » figure dans nos descriptions métaphoriques des rapports sociaux, celui-ci acquiert une charge négative de laquelle s'émanciper (passage du statut d'« objet passif » au statut de « sujet agissant »). Pour ce qui est de la théorie de la référence, l'« objet » acquiert le sens de ce qui est visé au terme d'un acte significatoire. Pour les philosophes de l'intentionnalité¹⁶, il ne peut y avoir de pensée sans objet.

Les artefacts¹⁷, dont ceux que nous étudions, constituent une classe particulière d'objets. Se distinguant de l'objet naturel qui existe de manière indépendante de la volition humaine (comme le font les étoiles, les molécules d'étain et les oiseaux¹⁸), l'artefact est un objet « qui ne vient au monde et n'y demeure que par l'entremise des hommes » (Lenclud, 2007, p.59). Si certains philosophes vont jusqu'à contester l'existence à proprement parler d'artefacts composites matériels tels que les statues et les navires¹⁹, il est néanmoins généralement peu controversé d'affirmer que le nom « tour Eiffel » a bel et bien un référent, voire, pour les non-éliminativistes, un référent réel qui, de surcroît, existe spatio-temporellement. Qu'en est-il, toutefois, des créations humaines dépourvues de subsistance concrète propre, tels que les personnages de fiction? Peut-on les considérer comme des artefacts, bien qu'ils

¹⁵ Tel que le concevait les scholastiques du Moyen-Âge et tel que repris par Franz Brentano (1874/1944, p.106).

¹⁶ Dont Franz Brentano (e.g. (1874/1944) est le plus célèbre représentant.

¹⁷ Soit, et au sens propre, des « produits de l'art, de l'industrie » (Monod, 1970, p.17).

¹⁸ Bien qu'en ce qui concerne les espèces animales et végétales domestiquées, l'impact génotypique de la sélection artificielle, sans parler de la manipulation directe des génomes, est tel que l'on serait justifié de parler « d'artefacts » utilisant pour matière des espèces vivantes.

¹⁹ Cela étant une conséquence de postures éliminativistes dont le nihilisme méréologique, tel que défendu à une époque par Peter Unger (1979) (cf. Wasserman, 2018).

n'aient pas d'existence concrète hors de la matérialité des signes utilisés pour les signifier? Peuvent-ils être l'objet d'un acte de référence? Affordent-ils les mêmes actes psychologiques que leurs contreparties concrètes, les objets matériels? Qu'en est-il lorsqu'ils dérivent, du moins en partie, d'entités réelles, comme dans le cas du père Noël²⁰?

Dans le présent chapitre, nous explorons une sélection d'ontologies non réductionnistes afin d'examiner leur bénéfique épistémique potentiel quant à la compréhension de la nature et des conditions d'appréhension et de génération des objets de la classe de ceux dont nous faisons l'analyse. Nous tâcherons d'examiner l'aptitude de ces ontologies à rendre compte des affordances²¹ des objets dont nous traitons et à rendre compte de la performativité des pratiques sémiotiques qui en sont à l'origine. Ainsi, nous retraçons l'évolution d'une lignée d'ontologies non réductionnistes puisant ses origines dans l'école de Brentano, à commencer par la théorie de l'objet d'Alexius Meinong publiée au début du siècle dernier²² qui propose une typologie des objets fondée sur des critères gnoséologiques et une diversité de modes ontiques applicables à des objets habituellement exclus des postures à contrainte ontologique forte²³. Ensuite, nous examinons comment les concepts de

²⁰ Soit un personnage fictionnel issu de la fusion du *Father Christmas* du folklore britannique et du *Sinterklaas* néerlandais lui-même dérivé de la légende entourant le personnage historique Nicolas de Myre (cf. Walter, 2014, n. p.), le père Noël étant un personnage qui, par ailleurs, s'est vu accroître d'attributs provenant d'une foule d'autres traditions, y compris de ceux du dieu Odin de la mythologie germanique (Baker, 1968/1994 p.62), tandis que des personnages qui lui préexistaient en ont eux-mêmes subséquemment assimilé les attributs, tel que fut le cas du Julenisse scandinave (Hansen, 2018).

²¹ Cf. Gibson, 1979 ou la sous-section 4.3 de la présente pour une introduction au concept d'affordance.

²² Meinong, A. (1904). Über Gegenstandstheorie. Dans *Untersuchungen zur Gegenstandstheorie und Psychologie* (pp. 1-51). Leipzig: Barth.

²³ Telle exclusion ayant été signalée par T. Garcia comme étant manifeste chez « tous les tenants d'une contrainte ontologique forte, de Russell à Quine » (Garcia, 2012, n. p., l'emphase est la nôtre).

dérivation et d'hétéronomie existentielle que développent les investigations ontologiques de Roman Ingarden résolvent certains des problèmes introduits par le dispositif meinongien, particulièrement en ce qui a trait à la contingence ontologique que nous attribuons aux artefacts que sont les objets esthétiques et les objets de fiction. Finalement, nous présentons la théorie artefactualiste de Amie Thomasson et son système de catégorisation ontologique élaborée sur la base des relations de dépendance et les implications de celui-ci eu égard à l'attribution au signe d'une capacité de génération d'objets.

1.1 La théorie de l'objet d'Alexius Meinong

1.1.1 Précurseur incontournable de la théorisation de l'objet

Élève de Franz Brentano, à qui l'on doit la réintroduction en philosophie du concept d'intentionnalité²⁴ repris de la scholastique médiévale et déjà présent chez Aristote²⁵, Alexius Meinong n'a jamais lui-même consacré d'ouvrage à la fiction ou à l'esthétique comme telles (Schuhmann, 2005, p.240)²⁶. Sa théorie de l'objet, publiée en 1904, aurait acquis une grande part de sa notoriété de par la critique qu'en a faite Bertrand Russell²⁷. Dérisoirement qualifiée durant les années 70 par Ryle comme

²⁴ Brentano parle d'« inexistence intentionnelle » (« inexistence » dans le sens scholastique d'« exister dans ») pour décrire la relation entre tout contenu mental et son objet, dans la mesure où, selon Brentano « [t]out phénomène psychique contient en soi quelque chose à titre d'objet » (Brentano, 1874/1944, p.102).

²⁵ Voir Caston (1998).

²⁶ Bien que son ouvrage portant sur les assomptions (*Annahmen*) comporte une section sur le rôle de celles-ci dans le jeu et dans l'art, ces domaines de conduite intellectuelle constituant, selon Meinong, des cas exemplaires pour illustrer la nature des assomptions en tant qu'actes cognitifs (Meinong 1910/1983, p.82-85).

²⁷ En particulier dans Russell (1905).

étant « morte, enterrée » et destinée à « ne [jamais] être ressuscitée » (Ryle, 1973, notre traduction), la *Gegenstandstheorie* (théorie de l'objet²⁸) de Meinong (1904/1960) alimente cependant de nombreuses réflexions contemporaines tant sur le statut ontologique des objets de fiction (Kim, Sosa et Rosenkrantz, 2009, p.408) que sur celui des objets esthétiques (Kibbins, 2002), si bien que plusieurs observateurs parlent d'un retour, depuis les dernières années²⁹, de la posture meinongienne en tant qu'option viable ou même populaire³⁰, en dépit du fait que ce penseur ait pu être « longtemps boudé par le XXe siècle » (Garcia, 2012, n. p.)³¹.

Le renouveau d'intérêt pour la théorie de l'objet de Meinong que l'on observe dans le discours contemporain sur la fiction pourrait être attribuable à des impératifs épistémologiques pragmatiques dans la mesure où, dans les mots de Garcia, « est le plus opérant ce qui permet de penser, de comprendre le plus de choses » (Garcia, 2012, n. p.). Donnant préséance logique à l'objectalité sur l'existence³², contrairement

²⁸ Le sens littéral global de « *Gegenstand* » pouvant être décomposé en « ce qui se dresse ou s'érige contre ou au devant », ce qui n'est pas sans évoquer le mécanisme gestaltiste fondamental de ségrégation figure-fond, c'est-à-dire de la formation d'une saillance perçue comme une totalité (forme) par rapport à un arrière-plan (fond) de laquelle elle se détache.

²⁹ Selon Nicholas Erdrich, c'est avec « la remise en question des théories descriptivistes » que « l'influence de Meinong revient sur le devant de la scène philosophique » (Erdrich, 2015, p.18-19).

³⁰ Cela est notamment le cas de Griffin (2004), de Priest (2016) et de Kroon (2016). Par ailleurs, et au-delà du domaine des études sur les objets fictionnels dans lequel s'inscrit la présente recherche, la théorie de l'objet de Meinong a connu un regain d'intérêt au cours des dernières décennies entre autres en raison de son potentiel à fonder une métaphysique apte à accommoder les avancées récentes de la physique quantique (Graffigna, 2016), ou encore, en vue d'applications pratiques telles que l'élaboration en intelligence artificielle de modèles cognitifs à implémenter dans des robots (Schlemmer *et al.*, 2007).

³¹ Un numéro de la revue philosophique *HUMANA.MENTE Journal of Philosophical Studies* paru en 2013 a été consacré à l'importance contemporaine de la philosophie de Meinong (cf. Mari et Paoletti, 2013).

³² C'est-à-dire qu'une chose n'a pas besoin d'exister pour faire office d'objet selon l'ontologie meinongienne.

à ce qui était préconisé notamment par les tenants d'une position antiréaliste telle que celle développée par Russell (*idem*), Meinong rejoint Peirce dans la mesure où il exhibe une « volonté de réintroduire dans l'ontologie des catégories d'individus que la critique nominaliste avait évacuées » (Nef, 1994, p.82-83).

Nous intéressent dans cette recherche à des objets auxquels nous attribuons un caractère soit abstrait ou bien au minimum ontologiquement hybride (tels que les artefacts abstraits subsumant des éléments concrets), il apparaît fructueux, d'un point de vue sémiotique, de porter attention aux ontologies qui se gardent d'évacuer de tels objets du domaine du référençable et qui, plus est, développent une théorie relative à la manière dont ces objets sont institués et appréhendés. À cet égard, ainsi que pour des raisons historiques, la proposition de Meinong, s'imposant de plus en plus comme un incontournable parmi la diversité des postures ontologiques par lesquels il est possible d'aborder les objets de fiction, paraît constituer un point de départ naturel pour entamer notre exploration des ontologies à caractère non réductionniste, exploration que nous poursuivrons en examinant celles élaborées par Roman Ingarden et par Amie Thomasson, respectivement.

1.1.2 Orientation épistémologique

S'inscrivant parmi les philosophes ayant sonné le glas de l'idéalisme hegelien³³, Meinong exprime, dans son texte célèbre de 1904, en premier lieu des préoccupations d'ordre épistémologique. Une grande partie de celui-ci s'avère ainsi dévouée à réfléchir à la répartition du grand domaine de la connaissance parmi les différentes sciences, et en particulier, sur le rôle de la théorie de l'objet par rapport aux autres champs du savoir.

³³ Smith (1980, p.93).

Son concept d'objet, quant à lui, s'élabore en tant que fonction eu égard à la connaissance : tout ce qui est (ou peut être) objet de la connaissance est objet. Désignant comme « objet » tout ce qui « se donne » à la connaissance, celui-ci acquiert sa qualité objectuelle du fait « d'être donné »³⁴ (actuellement ou potentiellement)³⁵ et peut faire l'objet d'une connaissance « en vertu de sa nature » (Meinong, 1904/1960, p.109, notre traduction). La connaissance d'un objet consiste de ce fait en la connaissance de ses déterminations, attendu que « ce n'est pas en fait l'être [*Sein*] mais l'être-tel [*Sosein*] qui constitue la nature des objets » (Meinong, 1910/1983, p.198, notre traduction)³⁶. Pour Meinong, l'objet est défini sur la base de son aptitude à être appréhendé de par un acte de saisie intellectuelle dont il constitue un terme prédéterminé, la notion d'« objectalité » ayant non pas un fondement ontique (une entité n'a pas besoin de relever de la réalité effective ou même de l'idéalité pour avoir un statut d'objet), mais gnoséologique. Cela est cohérent avec le principe fondamental de « l'indifférence de l'Objet pur à l'être », les propriétés « d'être et de non-être étant toutes deux également externes à l'Objet » (Meinong 1904, p.86, notre traduction), c'est-à-dire que l'être ou le non-être ont, chez Meinong, un statut de propriétés objectuelles extranucléaires³⁷.

Une telle conception de l'objet répond certes à des visées pragmatiques en ce qu'elle aspire à rendre compte de pratiques discursives et épistémiques faisant intervenir des

³⁴ « Given-ness as a most general property can be ascribed to Objects without exception, whether they are or are not » (Meinong, 1904/1960, p.92).

³⁵ « [A]ll Objects which are Objects of our Cognition only in possibility », affirme Meinong, « are [...] to be included as Objects of our scientific knowledge (*Wissens*) » (Meinong, 1904/1960, p.91-92).

³⁶ Contrairement au Russell tardif (de *On Denoting*) qui donne préséance à l'existence sur l'objectalité (pour qu'un signe puisse référer, il faut que son objet existe) (cf. Merrell, 1997).

³⁷ Tel que soutenu par l'ontologie néo-meinongienne de Parsons (1979, p.102).

espèces ontologiques exclues de la métaphysique traditionnelle et à libérer l'épistémologie de son « préjugé en faveur de la réalité effective » (Meinong, 1904/1960, p.78, notre traduction). Parmi les objets au statut ontologique traditionnellement contesté, l'on compte, en premier lieu, les objets idéaux tels que les nombres ou les relations, (Zincq, 2017, p.197), objets auxquels Meinong attribue bel et bien un statut ontique, soit en vertu d'un mode d'être qui leur est propre (la subsistance). Ainsi, il n'est pas nécessaire que quelque chose relève de la « réalité effective » pour faire l'objet de la connaissance – il peut s'agir d'un objet idéal. Mais nonobstant le statut ontique de l'objet sur lequel il porte, pour Meinong, « l'acte gnoséologique, avec le contenu qui en forme la base, est, faut-il en convenir, toujours réel » (Meinong, 1910/1983, p.191, notre traduction).

Cependant, tel qu'indiqué un peu plus tôt et contrairement aux ontologies qui font dépendre l'objectalité de l'existence³⁸, chez Meinong, l'objectalité, c'est-à-dire l'appréhensibilité intellectuelle potentielle, n'est pas en soi garante d'un statut ontique. Si, parmi les étants, les objets réels sont effectivement pourvus d'existence spatio-temporelle (*Existenz*) et que les idéaux se caractérisent par le mode d'être qui est celui de la subsistance (*Bestand*)³⁹, la sémiotique implicite chez Meinong admet en outre parmi le champ de l'épistémiquement préhensible des objets demeurant, pour leur part, dépourvus d'être, par exemple les objets contradictoires ou impossibles. Parce que de tels objets possèdent des déterminations (soit des propriétés, aussi incompatibles celles-ci puissent-elles être avec la réalité ou même entre elles), il est possible de les connaître sur la base de ces déterminations. Ceci a pour effet de

³⁸ Soit des ontologies en vertu desquelles pour que quelque chose soit un objet, il ne suffit pas que cette chose soit quelque chose, mais que ce quelque chose existe dans la réalité effective.

³⁹ Sébastien Richard (2015, p.3) utilise la traduction « consister » pour « *Bestehen* ».

donner, sur le plan logique, préséance à l'être-tel (*Sosein*) sur l'être (*Sein*). Ainsi, il serait analytiquement vrai de dire que « le carré rond a la propriété d'être rond », même si un tel objet « comporte en lui-même et en tous sens la garantie de son propre non-être » (Meinong, 1904/1960, p.86, notre traduction)⁴⁰, celui-ci n'étant « qu'une possibilité sémantique [qui] n'acquerra jamais la subsistance » (Zincq, 2017, p.208, notre traduction). Les objets pourvus de déterminations mais dépourvus d'être sont donc estimés par Meinong ni exister, ni subsister. Ces objets seraient plutôt dotés d'absistence (*Gegebenheit*) et incomberaient à un domaine d'objet extra-ontique (*Außersein*), soit un domaine encore plus général que ceux où s'opère la distinction réel/idéal, c'est-à-dire un domaine qui soit indifférent à l'être des membres qui le constituent, s'agissant du domaine « englobant toute expérience discursive possible » (Zincq, 2017, p.207, notre traduction).

L'intérêt épistémologique principal que présente la théorie de l'objet de Meinong s'accorde aux visées de la science libérée des contraintes ontologiques d'existence dont le philosophe autrichien entendait soutenir la postulation (la *Daseinsfreie Wissenschaft*), soit une science fondée sur un principe d'indépendance de l'« être tel » (*Sosein*) de l'« être » (*Sein*) et qui permettrait de rendre compte des actes cognitifs par lesquels sont appréhendés tant les objets réels et les objets idéaux que les objets dépourvus d'être. L'objectalité d'un objet ne serait donc pas, selon l'ontologie

⁴⁰ L'expression « carré rond » ne serait donc pas, selon Meinong, vide de signification, c'est-à-dire qu'il ne signifierait pas « rien », et ce quelque chose que signifierait cette expression serait donc un « quelque chose », nonobstant qu'il s'agisse de quelque chose qui ne pourrait pas exister comme tel, étant par définition, un objet contradictoire.

meinongienne, tributaire de sa factualité⁴¹, et son appréhensibilité ne serait « pas confinée par les limites de l'être » (Meinong, 1910/1983, p.170, notre traduction).

Abordés depuis la perspective de la *Gegenstandstheorie*, le statut ontologique des objets fictionnels⁴² les placerait dans la catégorie d'objectalité la plus générale, c'est-à-dire dans la catégorie des objets auxquels l'on peut attribuer le degré existentiel le plus faible, soit dans la catégorie de l'*Außersein*⁴³, catégorie incluant tout ce qui fait ou peut faire l'objet d'une visée intentionnelle⁴⁴, y compris les « objets sans demeure » (*heimatlose Gegenstände*) (Centrone, 2016, p.12, notre traduction) évacués de la métaphysique traditionnelle, parmi lesquels l'on retrouve aussi les objets analytiquement contradictoires. L'*Außersein* appartiendrait donc à tous les objets, indistinctement et indépendamment de leur existence ou non, voire de leur onticité ou non, faisant de cette catégorie une catégorie davantage sémantique que métaphysique (Sierszulka, 2005). Il ne s'agit donc pas de postuler l'existence ou même l'être de tous les objets imaginables, mais seulement de postuler l'objectalité de ces objets, soit d'admettre la « présence sémantique [de] tous les objets potentiels

⁴¹ Dans *On Assumptions*, Meinong soutient de détacher la notion d'« objet » de la « factualité » de sorte à libérer « l'appréhension des objets » des « limites de l'être », ce qui permettrait de rendre compte de la saisie par la pensée d'objets dépendants d'une fiction (tels que « le carré rond » ou « la machine à mouvement perpétuel »), plutôt que de qualifier de telles représentations comme étant simplement « dépourvues d'objets » (Meinong, 1910/1983, p.170; les traductions sont les nôtres).

⁴² Selon notre emploi, le terme « objet fictionnel » réfère aux objets « imaginaires » survenant dans les créations humaines et non à l'ensemble de tous les objets pouvant figurer dans une œuvre de fiction (tels que peuvent le faire notamment des personnages historiques ou des lieux réels). Nous prenons cependant acte du fait qu'il puisse figurer dans les productions artistiques des objets référant à des entités réelles mais « fictionnalisées » à un point tel où on les envisage plutôt comme des versions « imaginaires » de l'entité réelle dont ils s'inspirent (objets distincts mais causalement liés).

⁴³ Cf. Raspa, 2006, p.57.

⁴⁴ C'est-à-dire qui peuvent être « ce » vers quoi une pensée est orientée.

de la pensée » (Jacquette, 2001, notre traduction)⁴⁵, objets qui peuvent se faire et qui se font, tel que nous le verrons, la cible non seulement de conduites strictement gnoséologiques, mais également esthétiques, ludiques, affectives et même érotiques.

Bien que Meinong n'emploie pas explicitement lui-même le terme « objet fictionnel »⁴⁶, ceux-ci, n'étant ni des objets idéels⁴⁷ ni des objets réels, relèveraient eux aussi du seul domaine de l'*Außersein*, étant dépourvus de subsistance (propriété des objets réels et des objets idéaux) et d'existence (propriété des seuls objets réels). Selon Meinong, « être convaincu de la réalité de l'«objet esthétique» n'est aucunement nécessaire à l'attitude appropriée envers cet objet » (Meinong, 1910/1983, p.123, notre traduction), l'attitude « appropriée » désignant ici la conduite cognitive qui est celle par laquelle les objets esthétiques sont appréhendés en vertu de leur nature. Ceci est précurseur notamment à la posture que développera éventuellement Jean-Marie Schaeffer qui caractérise lui-même la conduite esthétique à titre de conduite cognitive, c'est-à-dire comme une « forme d'attention au monde » (Schaeffer, 1996a, p.17) par laquelle « une activité Intentionnelle [...] est dirigée sur un objet qui constitue son référent » (Schaeffer, 1996b, p.671).

La théorie des actes mentaux par lesquels les objets de différentes classes ontologiques sont appréhendés constitue probablement la dimension la plus riche de la philosophie meinongienne, celle-ci mettant de l'avant une orientation résolument gnoséologique puisqu'il conçoit même de l'émotion intervenant dans le cadre de

⁴⁵ Jaquette, 2001, p.384, cité dans Zincq, 2017, p.201.

⁴⁶ Meinong parle plutôt d'« objets esthétiques » lorsqu'il réfère à la littérature, à la musique et, dans de rares cas, aux arts visuels (Raspa, 2006, p.47).

⁴⁷ Ingarden (1931/1983, p.27) et Thomasson (1999, p.41) conviennent eux aussi à ne pas classer les objets fictionnels parmi les objets idéaux.

l'expérience esthétique comme étant logiquement fondée sur un acte d'intellection⁴⁸, l'appréhension émotionnelle impliquée dans la survenue des sentiments et des désirs « signalant en même temps une appréhension intellectuelle » se trouvant à leur fondement (Meinong, 1910/1983, p.122, notre traduction).

L'une des propositions radicales à notre avis les plus estimables de l'épistémologie élaborée par Meinong se trouve dans sa contestation de la suprématie « du rôle des représentations dans les activités de l'intelligence » (Meinong, 1910/1983, p.9, notre traduction), Meinong caractérisant les significations non pas « précisément comme des objets représentés, mais comme des objets *appréhendés* [par l'esprit] *de quelque manière que ce soit* » (p.27, la traduction et les emphases sont les nôtres). Ces divers modes d'appréhension objectuelle que reconnaît Meinong incluent le jugement, l'assomption, le sentiment et le désir, le concept de « représentation » ne désignant qu'un mode d'appréhension intellectuelle relativement passif ne s'appliquant qu'à l'appréhension d'objets d'ordre inférieur (*Objekta*) dotés d'existence (*Existenz*) et de réalité (*Wirklich*)⁴⁹.

Ainsi, l'on attribue à Meinong le développement de quatre classes gnoséologiques⁵⁰ d'objets auxquels correspondent quatre classes respectives d'actes psychologiques (*psychische Geschehnisse*) par lesquels ceux-ci sont appréhendés⁵¹. Pour résumer, les

⁴⁸ Les émotions « jouant un rôle cognitif » en ce qu'elles permettent d'appréhender des objets par la « présentation émotionnelle » (*emotionale Präsentation*) de ceux-ci (Raspa, 2013b, p.216, notre traduction).

⁴⁹ Les *objecta* ayant d'autres modes ontiques étant appréhendés quant à eux via d'autres modes gnoséologiques (assomption ou jugement).

⁵⁰ Raspa les qualifie de « psycho-gnoséologiques » (2013a, p.17, notre traduction).

⁵¹ C'est-à-dire par lesquels ils sont faits objets d'une visée intentionnelle.

classes objectuelles se distinguent chez Meinong d'abord en *objecta* (*Objekta*) (p. ex., les entités telles que les ballons, le ciel, le nombre π ou le carré rond), ces objets pouvant consister en absistants, en subsistants ou en existants et que l'on pourrait caractériser comme étant des objets « sans contenu propositionnel » mais pouvant néanmoins consister en des objets complexes d'ordre supérieur (p. ex., une équipe de foot ou la relation entre la longueur du rayon et celle de la circonférence du cercle). Ensuite, nous avons les *objectifs* (*Objektivs*), soit des objets idéaux d'ordre supérieur n'existant pas mais subsistant lorsque vrais (p. ex., les états de choses décrits par les affirmations « il pleut tous les jours à Londres » et « il pleut souvent à Londres », respectivement)⁵², appréhendés par la pensée (*Denken*) (Künne, 1995, p.370, notre traduction) et différant de la notion de « contenu propositionnel » notamment dans la mesure où ils peuvent non seulement se faire cible de jugements (*Urteilen*), mais aussi simplement d'assomptions (*Annehmen*), soit d'actes de saisie intellectuelle n'impliquant pas la croyance en la factualité de l'objectif visé et dont nous voyons d'emblée l'attractivité eu égard aux théories de la fiction. L'objectif, en tant qu'objet d'ordre supérieur, peut être fondé sur des *objecta* ou encore sur d'autres objectifs qui eux, ultimement, sont fondés sur des *objecta* (structure encapsulatoire). Ainsi, chaque objectif et *objectum* peut faire l'objet d'une infinité d'objectifs d'ordre supérieur, mais est seulement réductible à un ensemble fini d'*inferiora*. Plus tardivement⁵³, Meinong introduira les classes d'objets évaluatifs (en anglais « *valuational* ») d'ordre supérieur, soit la classe des « dignitatifs » (*Dignitativs*) (p. ex., le bon et le juste), appréhendés de par un acte de sentir (*Fühlen*), et celle des « désidératifs »

⁵² Meinong (1910/1983, p.55). Aussi, selon Marek, « an objective which subsists can be called factual — it is a fact [*Tatsache*]. Nonfactual objectives (nonfacts, [*Untatsachen*]) do not subsist and are thus objects beyond being » (Marek, 2013, n. p.).

⁵³ Les deux premières (*Objekt* et *Objektiv*) étant présentes dans son *Über Gegenstandstheorie* (*The Theory of Objects*) de 1904/1960, et les deux autres étant introduites plus tardivement (1917/1972) dans *Über emotionale Präsentation* (*On Emotional Presentation*).

(*Desiderativs*) correspondant aux cibles du désir (*Begehren*) (p. ex., l'idée que l'on devrait défendre le bon et le juste), eux-mêmes fondés sur des dignitatifs similairement à ce que les objectifs soient ultimement fondés sur des objecta (Jaquette, 2015, p.22). Ces deux classes d'objet sont centrales au concept de valeur esthétique que développe Meinong, l'attrait du Beau constituant un cas exemplaire de dignitatif.

L'objet esthétique, tel que défini par Meinong, constitue un objet d'ordre supérieur, soit un objectif (Meinong, 1910/1983, p.228), dont la saisie fait intervenir à la fois une dimension intellectuelle, émotionnelle et évaluative. En outre, d'après la lecture que fait Dale Jaquette (2015) de Meinong, l'acte par lequel l'objet esthétique est appréhendé intentionne (vise) « non seulement l'objet et certaines de ses propriétés constitutives, mais également et simultanément les valeurs esthétiques attribuées à l'objet qui relèvent en fait du sujet percevant, sensitif et à la source de l'acte intentionnel » (Jaquette, 2015, p.334, notre traduction).

D'autre part, bien que l'objet esthétique selon Meinong constitue un objectif (donc un objet idéal) dans la saisie duquel les assomptions « jouent un rôle prééminent » (Meinong, 1910/1983, p.124, notre traduction), toutefois, et tel qu'il en ressortit du débat sur la nature de l'objet esthétique qu'entretint Meinong avec son étudiant Stephan Witasek⁵⁴, l'objet esthétique ne peut être complètement dissocié de son « matériel-objet » pour maintenir sa signifiante esthétique. C'est-à-dire que bien que « le véritable objet esthétique » soit l'objectif, « la signifiante esthétique exhibe une *dépendance* sur [les] déterminations [présentes] dans le matériau » (Meinong, 1910/1983, p.228, les italiques et la traduction sont les nôtres). Partant, si par

⁵⁴ De l'École de Graz fondée par Meinong, spécialisée en psychologie expérimentale et en théorie de l'objet.

exemple l'acte de transformer un poème en prose peut maintenir le « sens » du texte, une telle opération ferait en sorte qu'il ne reste « plus rien du contenu poétique du poème » (Meinong, 1910/1983, p.227, notre traduction). Cette clarification qu'apporte Meinong quant à la nature de l'objet esthétique démontre l'intégration verticale des dépendances dans les relations *inferiora/superiora* constitutives des objets d'ordre supérieur. Par ailleurs, l'appréhension de l'esthétique vient appuyer l'idée farouchement défendue par Meinong voulant que la simple « représentation ne suffi[se] pas pour appréhender des objets d'ordre supérieur » (Raspa, 2006, p.65, notre traduction), et fournit un cas exemplaire pour défendre l'idée selon laquelle « les émotions jouent un rôle cognitif » (Raspa, 2013b, p.216, notre traduction), y compris dans l'appréhension même des objets.

L'ontologie de Meinong présente l'avantage immense par rapport aux théories descriptivistes qui est de proposer un domaine référentiel sémantique étendu admettant les actes de référence à des objets non réels (parmi lesquels comptent les objets fictionnels), mais aussi d'admettre les objets d'ordre supérieur tels que les états de choses (*Objektivs*) permettant de saisir notamment l'être-tel (*Sosein*) d'objets inférieurs (soit des *Objekta* ou d'autres *Objektivs*). En outre, la théorie de l'objet s'illustre en admettant l'objectivation des relations et des propriétés, d'autant plus que les propriétés « peuvent elles-mêmes avoir des propriétés » (Meinong, 1910/1983, p.196, notre traduction)⁵⁵ et donc un être-tel (*Sosein*) sur la base duquel elles peuvent être objectuellement appréhendées. Par exemple, en vertu de ce cadre théorique, une

⁵⁵ Par exemple, le caractère d'« être bon » peut certes être une propriété d'*objectum* (la « bonté » participant à l'être-tel ou au *Sosein* d'un individu particulier), mais peut lui-même être visé en tant qu'*objectum* (« la bonté de X » envisagée en elle-même et pouvant, de surcroît, avoir la propriété d'être immense). En outre, « la Bonté » en tant que qualité-en-soi peut être elle-même envisagée en tant qu'objet dignitatif (soit un objet idéal d'ordre supérieur), qui lui-même peut participer à un désidératif (p. ex. « il faut encourager la bonté »), les désidératifs étant, en tant qu'objectifs d'ordre supérieur, des faits normatifs (cf. Reicher, 2013, p.120).

proposition énonçant une contrefactualité à propos d'un certain objet serait orientée vers le même objectum qu'un énoncé vrai, mais seulement l'objectif (objet idéal d'ordre supérieur), étant dépourvu de factualité, n'aurait pas de subsistance⁵⁶. Néanmoins, en ce qui concerne le statut ontologique des objets esthétiques en général et des objets de fiction en particulier, la théorie de l'objet de Meinong introduit toutefois des problèmes quant à leur caractérisation en tant que créations historiquement situées (cf. Smith, 1980, p.96), un problème qui sera, comme nous le verrons, absent de l'ontologie de l'art élaborée par Ingarden et que résorbera également Thomasson par le biais de sa théorie des dépendances ontologiques.

Selon l'ontologie de Meinong, étant dépourvus d'existence spatio-temporelle, les objets esthétiques sont estimés être logiquement antérieurs au travail des artistes qui se limite à la création de signes, eux-mêmes distincts des objets esthétiques qu'ils signifient (Raspa, 2006, p.56). Les objets relevant strictement de l'*Außersein* indifférente à l'être ou au non-être de ses éléments, « ne peuvent être créés [...], mais seulement choisis parmi l'abondance infinie des absistants » (Meinong, 1910/1983, p.197, notre traduction). Les objets strictement absistants n'ayant pas d'être spatio-temporel, cette antécédence logique ne peut de ce fait se doubler d'antécédence chronologique. La catégorie ontologique de l'*Außersein*, en tant que domaine « de l'objet pur » (p.83, notre traduction), peut donc être dite incorporer la sphère de la possibilité gnoséologique⁵⁷, que cette possibilité ait été « actualisée » par un acte d'objectivation (c'est-à-dire de visée intentionnelle d'un objet par un acte

⁵⁶ Évidemment, ici s'introduit la question de l'identité de l'objet, c'est-à-dire qu'il importe de savoir si la contrefactualité en question est celle d'attribuer un être-tel (*Sosein*) qui en fait n'appartient pas à l'objet, ou bien s'il s'agit d'un objet dont la définition (analytique) est celle « d'être une variante contrefactuelle de l'objet x », ou encore si nous nous trouvons avec un tout autre objet à identité distincte en dépit de sa dérivation historique d'un autre objet (cf. Thomasson, 1999).

⁵⁷ Réitérons que Meinong distingue entre être et exister.

d'appréhension intellectuelle, voire par la production d'un signe⁵⁸) ou non. Ainsi, les objets fictionnels, malgré leur présentation dans les textes et dans les œuvres d'art, préservent, en vertu de cette logique, le même statut ontologique, soit le même mode de non-être que ce qui n'a jamais encore été mis concrètement en signe ou même imaginé. Seuls les signes par lesquels de tels objets sont signifiés sont inscrits dans l'espace-temps. Même les objectifs « d'être tel par lesquels [quelqu'un] "forme" ou "construit" [un] objet[] » (Meinong, 1910/1983, p.197, notre traduction)⁵⁹ lorsqu'il ou elle produit une définition, étant des objectifs, ceux-ci ne peuvent au mieux qu'être dotés selon Meinong de la subsistance qui incombe aux objets idéaux, par définition eux aussi intemporels.

Le problème central que représente la conception meinongienne de la non-existence des objets esthétiques et par extension des objets de fiction est, pour la théorie du signe que nous défendons ici, le déni de la force illocutoire des signes par lesquels il est possible de créer des objets esthétiques ou fictionnels au même titre qu'il soit possible de créer des artefacts matériels⁶⁰, c'est-à-dire qu'elle échoue à reconnaître la genèse temporellement inscrite des objets de fiction en tant que créations émanant de sujets historiquement situés. Ainsi, Meinong s'est trouvé passible de critiques à la fois éliminativistes et anti-éliminativistes, dans le premier cas, pour son refus

⁵⁸ Ici, nous avons implicitement l'attribution d'un contenu « intentionnel » au signe : un signe, pour être un signe, ne peut pas ne pas avoir d'objet, bien qu'il puisse être autoréférentiel (avoir lui-même pour objet).

⁵⁹ « [M]étaphoriquement parlant, puisque les objets ne sont pas créés par nous » (Meinong, 1910/1983, p.197, notre traduction).

⁶⁰ Se distinguant du coup des objets idéaux qui, selon certaines postures ontologiques telles que le réalisme platonicien, sont dits être « découverts » plutôt qu'« inventés ».

d'admettre l'existence des objets autres que les réels concrets, et dans le deuxième cas, pour sa défense de l'idée que certains objets n'existent pas⁶¹.

D'emblée, et bien qu'il soit fort convenable de distinguer les objets esthétiques des substrats matériels par lesquels ils sont signifiés⁶², une telle posture contrevient au principe de générativité objectuelle que nous attribuons au signe, y compris celle en œuvre dans la production des masculinités artefactuelles dont traite la présente recherche. Il importe de souligner que, selon la théorie de la définition que développe Meinong, celle-ci opère au niveau des objets d'ordre supérieur que sont les objectifs; c'est-à-dire que la définition d'objet consiste soit à spécifier « l'objectif d'«être-tel» par lequel [quelqu'un] “forme” ou “construit” [...] métaphoriquement parlant [...] [un] objet[] » (Meinong, 1910/1983, p.197, notre traduction), soit à spécifier un objectif d'être-tel ayant « la validité tautologique d'un jugement analytique », en quel cas celui-ci porterait « la caractérisation d'un objet déjà saisi » (p.197-198, notre traduction). Dans tous les cas, il serait selon Meinong hors de notre pouvoir cognitif de « proposer » (« to posit ») des objets (p.10, notre traduction); au mieux, nous les « prédéterminons » (p.305, note 25, notre traduction) par la spécification d'objectifs définitoires sur la base desquels l'objet est assumé (*Annehmen*), l'assomption

⁶¹ Qui demeurent sémiotiquement et gnoséologiquement accessibles en dépit d'être dépourvus d'existence (*Existenz*).

⁶² Une distinction qui sera maintenue, comme nous le verrons, tant chez Roman Ingarden que chez Amie Thomasson.

constituant l'acte cognitif le plus fondamental indispensable à toute saisie intellectuelle (y compris émotive) d'objet (d'ordre inférieur ou supérieur)⁶³.

En dépit des difficultés introduites par la notion d'absistence qui mériterait une exégèse beaucoup plus profonde que celle que nous avons pu présenter ici, là où la philosophie de Meinong procure un cadre théorique fort opérationnalisable aux fins de l'approche sémiotique que nous préconisons dans la présente se trouve, cependant et au-delà de ses classes ontiques, dans sa sémiotique⁶⁴ et dans sa théorie des actes psychologiques de saisie intellectuelle des objets. Parmi ces apports, en outre de son établissement d'un domaine référentiel étendu et de sa typologie des objets, nous comptons ses structures objectuelles encapsulatoires (*nObjet[s]-nObjectif[s]; nDignitativ[s]-nDésidératif[s]*, où $n \geq 1$), sa reconnaissance de la valeur cognitive des actes autres que la simple représentation pouvant être à l'œuvre dans l'appréhension d'objet (y compris le sentir et le désir), ainsi que son travail sur la synthèse intellectuelle des complexes objectuels.

La théorie de l'objet de Meinong aspire à rendre compte de la multitude des pratiques d'objectivation auxquelles l'esprit est apte en plus d'enrichir la compréhension de la diversité des actes mentaux qui y participent. Bien que certains tenants d'une contrainte ontologique forte pourraient critiquer la « prolifération des entités »⁶⁵

⁶³ Meinong affirme très explicitement que « if one is to make anything intellectually of a certain object, it is first and foremost necessary that one fasten upon it intellectually » (Meinong, 1910/1983, p.171), et ensuite que « [a]ll intending is in the last instance assuming, and assuming can be found anywhere that objects [...] are intellectually apprehended » (p.206), la « simple représentation » étant, par ailleurs, « insuffisante » pour qu'il puisse y avoir appréhension d'objets (p.172, notre traduction).

⁶⁴ Non désignée comme telle.

⁶⁵ Ryle (1933) tournait Meinong en dérision en le désignant comme étant « perhaps the supreme entity-multiplier in the history of philosophy » (cité dans Simons, 2017, p.443).

découlant du concept meinongien d'objet, le pouvoir inouï d'objectivation⁶⁶ que reconnaît Meinong peut être dit se refléter notamment dans toute la diversité des pratiques sémiotiques d'objectivation à visée hédonique dont nous faisons ici l'étude.

Par exemple, puisque tout ensemble (non vide) de propriétés constitue, selon ce paradigme, un objet (cf. Paśniczek, 1993), on peut inférer que les propriétés peuvent être elles-mêmes constituées en objets⁶⁷, ce qui peut, en premier lieu, s'avérer utile dans la compréhension de certaines pratiques de fétichisation⁶⁸, où ce sont des propriétés singulières ou des aspects restreints de l'être-tel (*Sosein*) de l'objet d'origine qui sont la cible de l'appréhension à visée hédonique.

Par ailleurs, la reconnaissance par Meinong d'une diversité de modes d'appréhension objectuelle en fonction de leur nature permet de distinguer les modes d'objectivation propres à une variété de « conduites »⁶⁹ cognitives⁷⁰ allant de l'esthétique à l'érotique (conduites faisant intervenir habituellement au minimum des *objecta* et des dignitatifs). Puisque nous considérerons l'érotique en tant que sous-classe des phénomènes esthétiques, la classification gnoséologique de Meinong pourrait fournir des pistes par lesquelles mettre en évidence les mécanismes partagés impliqués dans la saisie objectuelle associée à ces phénomènes.

⁶⁶ Dans le sens d'« assomption d'objet » intervenant dans tout acte cognitif.

⁶⁷ Ainsi, le « Rouge » serait « l'objet qui a la propriété d'être rouge et aucune autre propriété » (Reicher, 2013, p.120, note 11, notre traduction).

⁶⁸ Pour une perspective sémiotique sur le concept de fétiche, voir Sebeok (2009, pp.115-126).

⁶⁹ Expression empruntée à Schaeffer (1996a, p.169).

⁷⁰ Schaeffer (1996a, 2000) développe une conception de la « conduite esthétique » à titre de conduite cognitive, tandis que Raspa souligne que « l'appréhension de propriétés telles que celles du "beau" ou de l'"agréable", en fait, ne peut être expliquée qu'en conférant aux émotions un caractère cognitif » (Raspa, 2013b, notre traduction).

Il est à noter que Meinong, au meilleur de notre connaissance, n'a pas écrit lui-même comme tel sur le phénomène érotique, mais qu'il existe, dans la littérature, des antécédents d'applications de l'approche mise au point par Meinong dans l'analyse des phénomènes esthético-viscéraux qui, incidemment, identifient avec justesse le *Sosein* (plutôt que le *Dasein*) comme cible de ce type d'appréhension objectuelle⁷¹.

En outre et compte tenu qu'un certain nombre des objets que nous analysons sont des objets « éphémères » tels que ceux obtenus par réaffectation transitoire de propriétés (e.g. par transfert métaphorique ou intégration conceptuelle⁷² sélective) ou autres procédés d'objectivation accomplis « à la volée », les mécanismes de « complexion » d'objet (saisie intuitive vs non intuitive) que décrit Meinong pourra certes contribuer à orienter l'élaboration de nos analyses des phénomènes d'objectivation dont nous traitons. De surcroît, la théorie de l'objet peut aussi servir de balise dans la mise au point de l'échafaudage conceptuel visant à rendre compte de la constitution d'objets liminaux non unitaires, tel que l'on retrouve par exemple lorsque des personnages se présentent en de multiples versions avec variation (par exemple, les fragmentations, les *genderbends* ou *speciesbends* canoniques ou autres dérivés) pouvant être envisagées comme participant à l'extension d'un même personnage ou, au contraire, selon les intentions sous-jacentes, s'en distinguer en leur identité.

⁷¹ Par exemple, cela est le cas chez Aurel Kolnai qui, dans sa phénoménologie du dégoût influencée par Meinong, affirme que « la nature de l'objet dégoûtant réside là, dans ses traits [*Sosein*] » (Kolnai, 1929/2004, p.74, notre traduction), voire que le dégoût « relève exquisément du *Sosein* » (p.99, notre traduction), ce qui, avec « son emphase perceptuelle et non existentielle » (p.100, notre traduction), en ferait « une émotion éminemment esthétique » (p.100, notre traduction).

⁷² Fauconnier et Turner (1999) parlent d'espace conceptuel intégré (« blended space »), tandis que nous admettons que les mêmes procédés peuvent être dits opérer plus généralement aux fins d'objectivation.

Toutefois, là où l'approche que nous préconisons ici se distingue radicalement de la théorie de l'objet de Meinong se trouve dans la signification ontologique que nous attribuons à certains actes de recours à la fonction du signe. Par exemple, si l'admission d'objets d'ordre supérieur saisissables dans leur (*Sosein*) couplée à l'objectivabilité de tout ensemble (non vide) de propriétés peut s'avérer utile pour l'analyse de pratiques d'objectivation ludique, voire de pratiques de détournement parfois subversives d'objets tel qu'il en abonde dans les *fanarts*, l'ontologie de Meinong telle qu'elle se présente nous paraît insuffisante pour rendre compte de la capacité de genèse d'objets nouveaux que nous attribuons à de tels procédés, au-delà de la production de signes. Par exemple, il arrive assez régulièrement que l'attribution de propriétés non canoniques à un objet fictionnel préexistant finisse, avec le temps et à force de modifications parfois incrémentales, par engendrer un objet à identité distincte, bien que connexivement participant d'une certaine manière à l'« extension » par génétique de l'objet d'origine.

En effet, et suivant les observations assez justes proposées par Zincq, il serait permmissible d'avancer que le triste sort qu'avait pu connaître la posture meinongienne au 20^e siècle soit en partie attribuable à l'interprétation « radicalement ontologique » (Zincq, 2017, p.218) qu'en aurait faite certains de ses détracteurs alors que ce serait plutôt par une « lecture d'abord sémantique et ensuite pragmatiste de la théorie des objets » que les recherches de Meinong seraient « les plus fructueuses » (p.219).

De même, nous estimons être féconds chez Meinong et aux fins de la présente recherche son domaine sémantique étendu, son concept d'objet comme ensemble non vide de propriétés, sa typologie des objets en classes gnoséologiques admettant des objets d'ordre inférieur et supérieur permettant de rendre compte de structures d'objet compositionnelles et encapsulatoires, ainsi que son enrichissement de la compréhension des mécanismes cognitifs impliqués dans l'appréhension objectuelle. En revanche, nous estimons problématique la caractérisation par Meinong des objets

esthétiques comme « objets idéaux » (Raspa, 2013b, p.211) qui, par définition meinongienne, ne peuvent être créés mais seulement « sélectionnés » lors de leur définition (Meinong, 1910/1983, p.197). Cette caractérisation nous paraît problématique dans la mesure de son manquement à tenir compte du rôle de la créativité artistique dans ce que nous estimons constituer le moyen d'une véritable genèse d'objets par l'entremise de la production de signes. Cela nous conduit à examiner, pour commencer, comment l'ontologie de l'art développée par Roman Ingarden procure une conception alternative de l'œuvre d'art et de l'objet esthétique et permet de reconnaître le caractère construit de ces entités. Celle-ci possède de fortes affinités avec la théorie artefactualiste des objets de fiction telle que celle mise au point par Amie Thomasson⁷³, que nous examinerons plus tard, et est généralement admise parmi les précurseurs de l'artefactualisme abstrait (Voltolini, 2015, p.131, note 9).

1.2 L'ontologie de l'œuvre d'art et de l'objet esthétique de Roman Ingarden

Comme Alexius Meinong, Roman Ingarden s'inscrit parmi la lignée des héritiers intellectuels de l'école de Brentano mais cette fois indirectement, soit par l'intermédiaire de son maître Edmund Husserl. Ayant légué à la postérité une œuvre considérable faisant plusieurs milliers de pages (Malherbe, 2015, p.2), dont une grande partie était dédiée à l'esthétique comme telle (cf. Malherbe, 2018, p.24), Ingarden compte parmi ces philosophes dont les travaux seraient restés dans une grande mesure indûment obscurs dû à des raisons parfaitement contingentes⁷⁴. Il

⁷³ Affinité que reconnaît Thomasson (1999, p.22-23).

⁷⁴ Il aura fallu attendre jusqu'en 2013 pour la traduction en anglais d'une version non abrégée du premier volume de *Spór o istnienie Świata* (1947), qui avait été publié en version allemande en 1964 (*Der Streit um die Existenz der Welt*); cf. Novaković (2017).

partage également avec Meinong une orientation résolument antipsychologiste, mais propose néanmoins une ontologie des objets esthétiques qui se distingue radicalement de celle du maître de l'École de Graz, tel que nous allons voir.

Si, en effet, l'ontologie de l'art d'Ingarden permet tout comme la théorie de l'objet de Meinong de rendre compte de la présence sémantique des objets fictionnels, la signification qu'il confère aux actes créatifs des artistes s'accorde, en revanche, avec le pouvoir objectuellement génératif que nous attribuons nous-mêmes au signe. Mais là où réside sans doute l'un des apports les plus distingués de l'esthétique d'Ingarden est probablement dans la centralité qu'il attribue, dans l'actualisation de l'objet esthétique, à la *rencontre* entre le sujet éprouvant et l'œuvre d'art en tant que tel – une idée qui n'est par ailleurs pas sans rappeler l'importance qu'accordera Umberto Eco au rôle du lecteur en tant que participant à la production du sens du texte⁷⁵. D'un point de vue méthodologique, cette emphase sur le rôle de l'observateur dans la constitution de l'objet esthétique aura conduit Ingarden à articuler sa théorisation ontologique à des investigations phénoménologiques, chose qu'il estimait être

⁷⁵ Ainsi, dans *Les limites de l'interprétation*, Eco (1990/1992) inclut Ingarden parmi les penseurs dont les travaux auront établi les précédents au développement ultérieur de la théorie de la réception (notamment chez Wolfgang Iser et Robert Holub).

indispensable à l'élaboration d'une esthétique philosophique et qui était cohérente avec sa conception de l'objet esthétique à titre d'objet purement intentionnel⁷⁶.

Bien que l'une des motivations principales d'une grande partie de l'œuvre philosophique d'Ingarden consistait à opposer le tournant idéaliste de son maître Husserl et que son élaboration d'une esthétique philosophique avait une fonction méthodologique à cet égard⁷⁷, ses travaux s'illustrent notamment par la distinction qu'il postulait entre substrat matériel, œuvre d'art et objet esthétique (Ingarden 1937/2011, p.81; 1963/2011, p.142). Les distinctions ontologiques qu'il proposait non seulement permettent-elles de rendre compte d'une plus grande complexité eu égard aux processus d'objectivation à l'œuvre dans le cadre du déroulement du vécu esthétique, mais aussi de rendre compte des dépendances ontologiques établissant les conditions d'existence des objets en fonction de leur mode ontique, permettant ainsi de mieux décrire entre autres le mode d'être temporel et contingent des objets appartenant à la catégorie des artefacts, y compris celle des artefacts que Amie Thomasson désignera à titre d'artefacts « abstraits » et qui inclut les entités de fiction.

⁷⁶ Ceci n'implique évidemment pas qu'Ingarden réduise l'intégralité des processus liés à la concrétisation de l'objet esthétique dans le vécu de l'observateur à des événements opérant au niveau phénoménal, puisqu'il souligne lui-même que l'appréhension de l'œuvre concrétisée « n'est pas produit par un comportement purement conscient » et que c'est « l'homme tout entier pourvu de capacités corporelles et psychiques déterminées qui, au cours du processus, subit certains changements caractéristiques » (Ingarden, 1969/2011, p.49). Cette non exhaustivité explicative compte par ailleurs parmi les points soulevés par sa traductrice vers le français Patricia Limido-Heulot, qui souligne que le processus de constitution de l'objet esthétique n'est pas épuisé par les descriptions phénoménologiques d'Ingarden, mais qu'il aurait fallu que ce dernier redescende jusqu'aux « sense-data » (Limido-Heulot, 2011, p.23).

⁷⁷ L'objet esthétique constituant un cas exemplaire parmi les objets purement intentionnels, c'est-à-dire parmi les objets intentionnels « dépourvus de corrélats réels » (Buch, 2012, p.66).

Considérant que les objets esthétiques, tout comme les objets fictionnels pouvant être instanciés dans la littérature, ne sont ni des objets réels, ni des objets idéels, Ingarden eut recours au concept d'intentionnalité pour caractériser le mode d'être de la classe particulière d'objets de laquelle ils relèvent. Afin de mieux apprécier la contribution ingardienne à la compréhension des mécanismes d'objectivation à l'œuvre lors de l'appréhension d'objets à caractère fictionnel ou fictionnalisés, nous allons d'abord survoler les distinctions ontologiques générales qu'introduisit Ingarden, suite à quoi nous nous pencherons plus particulièrement sur ses concepts d'œuvre d'art et d'objet esthétique en tant qu'objets purement intentionnels. Finalement, nous examinerons les apports possibles de l'esthétique philosophique d'Ingarden par rapport à l'approche que nous comptons développer nous-mêmes, ainsi que d'en évaluer certaines des limitations.

1.2.1 Distinctions ontologiques chez Ingarden

Dans l'élaboration de son ontologie générale, Ingarden propose quatre catégories existentielles-ontologiques : l'absolu, le réel, l'idéal et le purement intentionnel (Thomasson, 2020). Les modes ontiques qu'il associe à chacune de ces catégories d'objet varient en fonction de deux axes, le premier concernant le mode de genèse de l'objet et distinguant d'une part les objets existentiellement originaires (n'ayant pas pour source causale un autre objet) et d'autre part les objets existentiellement dérivés (existant seulement parce que produits par une cause qui leur est externe). Le deuxième axe concerne ce qu'il appelle le fondement existentiel⁷⁸ des objets et distingue d'une part les objets existentiellement autonomes (qui n'ont pas besoin d'une source autre qu'eux-mêmes pour soutenir leur existence) et d'autre part les

⁷⁸ Notre traduction de « existential foundation », un concept qu'il distingue de la base existentielle « existential basis » (cf. Ingarden 1960/1964a, p.43, note 17).

objets existentiellement hétéronomes (dont l'existence ne peut être soutenue que sur le fondement d'un autre objet) (Ingarden, 1960/1964a, p.43; p.52). Les absolus et les idéaux purs, qui partagent les caractères d'autonomie et d'originarité existentielles, sont distingués par Ingarden de par le fait que les absolus sont dits être dotés d'effectivité (« *actuality* ») alors que ce n'est pas le cas pour les idéaux.

Tableau 1.1 Répartition des espèces ontiques en fonction des catégories existentielles et ontologiques de base formulées par Ingarden

	Existentiellement originaires	Existentiellement dérivés
Existentiellement autonomes	Absolus (effectifs) Idéaux purs (non effectifs)	Réels (effectifs)
Existentiellement hétéronomes	S. O.	Purement intentionnels (non effectifs)

D'après Smith, 1976, p.227-228.

Tandis que Meinong proposait une conception gnoséologique des objets en vertu de laquelle ils ne peuvent en aucun cas être « engendrés » par un agent cognitif, en revanche, selon l'ontologie d'Ingarden, seulement les idéaux purs et les absolus seraient dotés d'originarité existentielle, c'est-à-dire qu'eux seuls n'auraient pas d'autre source causale que leur propre nature eidétique. À titre d'exemple pour ces objets non créés, Ingarden pense notamment aux objets idéaux tels que les « objets mathématiques » et les « relations logiques », ou encore aux « qualités idéales » (Ingarden, 1947/1964b, cité dans Smith, 1976, p.237, note 25, notre traduction). D'autres exemples d'entités qui existeraient par essence sans être créées par une force

ou agent externe regrouperaient des entités relevant de la catégorie des absolus tels que Dieu en tant que conçu par « les religions développées » (Smith, 1976, p.221, notre traduction) ou encore la matière telle que conçue par les matérialistes (von Wachter, 2005, p.65; Smith, 1976, p.221). Soulignons qu'Ingarden ne se donne pas pour objectif scientifique de lui-même « déterminer s'il y a [en fait] des entités existentiellement originales », une tâche « qui incomberait à la métaphysique » (von Wachter, 2005, p.65, notre traduction). Mais selon la définition qui leur échoirait catégoriellement, les entités existentiellement autonomes seraient intemporelles, improductibles et indestructibles (von Wachter, 2005, p.65, notre traduction).

Pour leur part, les entités qui doivent leur survenue à une source causale qui leur est exogène sont dites être dotées d'existence dérivée. Parmi les entités existentiellement dérivées, mais autonomes, l'on retrouve les objets réels naturels tels que les cailloux, ainsi que les artefacts matériels tels que le tabouret sur lequel je suis assise et qui, une fois sa fabrication complétée, n'a plus besoin de quiconque pour se maintenir en existence⁷⁹. Les artefacts strictement imaginaires⁸⁰, tels que les personnages de fiction, couramment désignés par l'appellation « artefacts abstraits » (cf. Thomasson, 1999), sont distingués chez Ingarden des artefacts matériels en ce que leur fondement existentiel ne leur est pas immanent. Ainsi, les objets purement intentionnels seraient dépourvus d'autonomie existentielle, et seraient en conséquence désignés comme étant existentiellement hétéronomes (c'est-à-dire dépendants). Remarquez que

⁷⁹ Et ce, même si la fonction originale de l'artefact en question en venait à ne plus pouvoir être réalisée – par exemple, le tabouret continuerait d'être et ses propriétés immanentes persisteraient même si toutes les créatures susceptibles d'en faire l'usage intentionné venaient à disparaître.

⁸⁰ Il va de soi que par « strictement imaginaires », nous entendons circonscrire notre visée de ces objets en tant qu'entités cognitivement appréhensibles (*gestalts*) et non pas avec les substrats matériels qui les portent tels que les bouts de papier tachés d'encre portant les descriptions littéraires qui les inaugurent, de tels matériaux étant bien sûr parfaitement réels.

l'ontologie d'Ingarden ne supporte pas d'objets dotés d'originarité existentielle qui soient simultanément existentiellement hétéronomes.

Donc, les objets existentiellement hétéronomes, c'est-à-dire dont le fondement existentiel (et non seulement leur cause initiale) ne leur est pas immanente, incluent les objets fictionnels qui, comme les tabourets, sont des créations résultant de la mise en œuvre d'une intention humaine (artefacts) mais dont le fondement de leur persistance leur est exogène. Par exemple, même si un personnage donné ne peut être réduit aux textes, aux images, et aux configurations neuronales dans lesquels il se trouve encodé, si l'ensemble des substrats matériels qui le portent venaient tous à disparaître (y compris les cerveaux humains qui en portent la mémoire), le personnage aussi cesserait d'exister⁸¹.

En somme, ces seuls quatre modes ontiques parmi ceux identifiés par Ingarden suffisent pour distinguer les objets fictionnels des objets idéaux (ainsi, le capitaine Albator créé par Matsumoto Leiji n'aurait pas le même statut ontologique que la première loi de la thermodynamique), en plus de les distinguer des artefacts matériels en dépit du fait qu'ils doivent être inscrits (ou encodés) sur un substrat matériel (pouvant être la substance neuronale d'un cerveau humain), artefacts avec lesquels ils partagent néanmoins la propriété d'être existentiellement dérivés.

Les entités existentiellement hétéronomes diffèrent par ailleurs des entités existentiellement autonomes non seulement en leur mode ontique, mais également en

⁸¹ Ceci contraste avec le concept meinongien d'objet qui a un fondement davantage gnoséologique et qui a priorité logique sur le fait existentiel, les artistes générant selon Meinong des signes plutôt que des objets comme tels lors de leurs activités créatives. Amie Thomasson, en revanche et comme nous le verrons, propose une conception des objets de fiction beaucoup plus proche de celle d'Ingarden dans la mesure où elle les caractérise sur le plan objectuel à titre d'artefacts issus de la mise en œuvre d'une intentionnalité humaine.

leur structure. En particulier, si, tout comme pour leurs contreparties autonomes, ils sont descriptibles par la spécification d'un ensemble de propriétés, ils sont susceptibles de comporter des lieux d'indétermination. Par exemple, le dentiste de mon voisin de palier que je ne connais pas, s'il existe et s'il possède tous ses membres, a une mesure de tour du poignet gauche définie. Cette mesure aura certainement varié au cours de sa vie avec la croissance, la variation des tissus adipeux, ou encore s'il a subi des fractures en ayant modifié la forme, etc. Mais l'attribut « tour du poignet gauche », pour autant que ce dentiste existe et qu'il possède bien un tel poignet, a, en tout temps de son existence, une valeur déterminée, même si celle-ci est inconnue de tous, y compris de lui-même.

Par contre, le tour du poignet gauche de Sakata Gintoki a-t-il une mesure? Tant que nous serons justifiés de croire que ce personnage fictif a un poignet gauche fictif, celui-ci aura logiquement une mesure fictive, sauf que la valeur de celle-ci sera indéterminée, jusqu'au moment où Sorachi Hideaki ou les héritiers de sa propriété intellectuelle décideront de le spécifier⁸². Du moment où Gintoki est incarné au cinéma, l'on pourrait peut-être alors être tenté de dire qu'il hérite, du moins temporairement et dans une certaine mesure, de la mesure du tour de poignet de l'acteur qui l'incarne (p. ex., celui de Oguri Shun), mais cela ne vaudrait que pour les œuvres dans lesquelles son rôle est assumé par ledit acteur (la métaphore du « prêt » du corps est assez juste ici), et pour les scènes en question (p. ex. son tour de poignet resterait indéterminé à ses âges autres que celles qu'il a durant les tranches de vie présentées à l'écran). Et que faire de ce principe d'héritage si l'on décide de remplacer l'acteur par un autre dans des films tournés ultérieurement (suites, préquelles, ou *remakes*)?

⁸² Ou encore, jusqu'à ce que le *fandom* parvienne à imposer une valeur déterminée qui vienne à faire convention.

1.2.2 L'œuvre d'art comme objet purement intentionnel

Dans l'esthétique philosophique d'Ingarden, les œuvres d'art, tout comme les objets esthétiques, sont conçues à titre d'objets purement intentionnels. Ceci implique de distinguer d'abord l'œuvre d'art elle-même du support matériel lui permettant de se manifester pour un sujet. Par exemple, on distingue aisément l'œuvre d'art littéraire de la collection de pages reliées formant le livre ainsi que de l'ensemble des molécules d'encre qui forment les lettres qui s'y trouvent imprimées.

Il semblerait d'emblée que la distinction *substrat matériel / œuvre dont il est le support* soit relativement peu controversée et assez facile à saisir dans le cas des formes d'art « à encodage », si l'on nous permet cette expression⁸³, c'est-à-dire dans les formes d'art où l'intégralité de l'œuvre se trouve encodée dans un script qui peut être reproduite à l'« identique » et à la limite réencodée sans entraîner de modification significative⁸⁴ à l'objet esthétique dont il est porteur⁸⁵. Ceci est notamment le cas pour l'œuvre littéraire encodée sous forme de texte écrit, mais aussi de l'œuvre musicale encodée dans une partition que l'on confond difficilement avec

⁸³ Pouvant être rapportée à la conception « allographique » de l'œuvre d'art telle que formulée par Nelson Goodman (Goodman, 1976, p.121).

⁸⁴ Nous précisons « significative » car il peut y avoir des situations de réencodage où il est impossible de réencoder une même œuvre tout à fait à l'identique, soit dans les situations où une bijection absolument parfaite ne peut être établie entre les deux codes comme c'est souvent le cas avec la traduction d'une langue naturelle à une autre.

⁸⁵ Par exemple, l'on pourrait en principe faire varier la taille de la police de caractères dans lequel un texte est imprimé sans en modifier le récit, sauf bien sûr si des éléments plastiques relevant de la typographie y sont délibérément exploités à des fins sémantiques et nonobstant le fait que la présentation matérielle du texte soit susceptible d'avoir au minimum un certain impact sur la qualité de l'expérience de lecture (imaginez-vous devoir vous taper la lecture des *Misérables* de Victor Hugo imprimé en police comic sans vert lime à contour rose et de taille 72 pt à raison de 1 mot par page rayée bleu ciel taillée en forme de nuage et parfumée à l'odeur de gomme balloune – en tel cas, l'on parlerait d'effets extra-lexicaux incohérents avec la qualité dramatique de l'œuvre portée par le texte, incohérence nuisant potentiellement à l'éprouvance par le lecteur de la pleine teneur dramatique du récit).

la musique elle-même. La même chose vaut pour l'œuvre programmatique encodée dans un script exécutable, le vécu esthétique n'employant que dans d'extrêmes rares cas⁸⁶ pour constituants directs les différences physiques matérialisant les données encodées sur un support physique (absence/présence de taches d'encre et forme de celles-ci, variation de la charge sur un support électromagnétique, etc.).

Néanmoins, et possiblement plus controversé, est le fait qu'Ingarden généralise ce principe à toutes les formes d'art qu'il examine, allant de la peinture à la musique en passant par le cinéma et l'architecture⁸⁷. Il postule qu'une séparabilité complète de l'œuvre d'art par rapport à un support matériel spécifique vaut tout autant pour ces formes d'art que l'on considère intuitivement comme étant « plus matérielles », telles que la sculpture, la peinture et l'architecture, par exemple. Selon Ingarden, la non reproductibilité des chefs-d'œuvre de l'art visuel tiendrait davantage à des limitations techniques qu'à une question d'essence – il pourrait en principe être possible de reconstruire une même œuvre architecturale à l'aide d'un bâtiment différent (Ingarden, 1945/2013, p.48). La même chose vaudrait pour l'image picturale figurant dans un tableau. Nous reviendrons aux objections potentielles que peut susciter une

⁸⁶ Il arrive que des œuvres d'art littéraire exploitent délibérément des éléments plastiques liés à leur support matériel à des fins sémantiques, tel étant le cas, par exemple, du roman *S.* de J. J. Abrams et D. Dorst (2013). Pensons également aux orientations artistiques des futuristes italiens et ensuite russes qui exploitaient l'art typographique bien au-delà d'une pure fonction décorative, Marinetti parlant ni plus ni moins d'une « révolution typographique » (Marinetti, 1913/1973, p.104-105, notre traduction) par laquelle le potentiel expressif de la présentation plastique du texte devait même avoir prééminence sur son contenu sémantique lexical (voir aussi Lawton, 1976). D'un point de vue de la théorie sémiotique, et à l'encontre de l'exclusion de la matérialité du signe de la fonction significative opérée tant par Saussure que par Peirce, le linguiste russe Valentin Voloshinov pour sa part soulignait plutôt le fait de l'incorporation matérielle (« *material embodiment* ») du signe (Voloshinov et Bachtin, 1929/1986, pp.10-11).

⁸⁷ Contrairement à Goodman qui développe une distinction entre arts « autographiques » et arts « allographiques » pour rendre compte des effets de la « reproduction » (voire de la « sérialisation ») des œuvres sur leur identité (Goodman, 1976, p.113).

telle posture. Mais néanmoins, retenons que pour Ingarden, l'œuvre d'art, telle qu'il en conçoit, s'étend toujours, « dans sa structure [*Struktur*] et ses propriétés [...] au-delà de son substrat matériel, [c'est-à-dire au-delà de] la “chose” réelle qui est son support ontologique » (Ingarden, 1963/2011, p.142). Donc, la gestalt sur la base de laquelle se forme l'œuvre d'art en tant qu'objet purement intentionnel réside à un niveau de synthèse supérieur au fait purement matériel de son substrat, tout en étant, du moins dans une certaine mesure, déterminée par certaines des propriétés de cette matière. Cependant, la relation entre l'œuvre et les propriétés de son substrat serait générique⁸⁸ et non spécifique⁸⁹.

Dans tous les cas, le concept d'œuvre d'art, conçue à titre d'objet purement intentionnel, réfère chez Ingarden à une « forme synthétique » (Ingarden, 1969/2011, p.52) produite par un artiste qui, animé par le désir de conférer à cet objet « une autoprésence complète » (p.53) en vient qu'à le « fixer » dans un matériau qu'il configure de manière à ce qu'il puisse « servir de fondement physique pour [son] existence » (p.54) et rendre possible « l'auto-présentation de qualités esthétiquement significatives » (p.54) permettant à l'œuvre de « se manifester à la perception intuitive » (p.52-53) pour autant que la formation qualitative qui en constitue le « fondement ontologique » et sur « la base de laquelle elle se manifeste concrètement » soit « convenablement configurée » (p.52).

⁸⁸ Cf. Thomasson 1999 et notre section 1.3.2.

⁸⁹ C'est-à-dire que le substrat serait fonctionnellement substituable; par exemple, l'identité du bloc de marbre dans lequel Michel-Ange a sculpté son David ne participerait pas, selon cette logique, à l'œuvre d'art et celui-ci pourrait donc être remplacé par un tout autre bloc de marbre pour autant que celui-ci possède les qualités pertinentes à la constitution de l'œuvre en question.

Il est possible qu'au cours de la mise en œuvre par l'artiste du processus de modification du monde matériel afin de donner une forme d'incarnation à l'œuvre d'art qui n'existe, initialement, qu'à titre d'imagination potentiellement vague, que celle-ci se précise et gagne des déterminations à force d'interactions de l'artiste avec le matériau en question, l'artiste étant guidé par « son intuition fondamentale de la forme synthétique et esthétiquement active » tandis qu'il « réalis[e] » l'œuvre au cours d'une « bataille technique avec le matériau » (Ingarden 1969/2011, p.55-56). Il s'agit de parvenir à structurer un fondement ontologique matériel de sorte à ce que celui-ci produise une forme exhibant les qualités artistiques ayant la « capacité d'éveiller [...] le vécu esthétique » (Ingarden 1968/2011, p.34) qui fonderont l'objet purement intentionnel qui sera manifesté à la perception intuitive lors de l'appréhension de l'œuvre par l'observateur, appréhension au cours de laquelle l'œuvre d'art se trouvera concrétisée dans le vécu sous forme d'objet esthétique. C'est par ailleurs sur ce point, soit l'établissement d'une distinction objectuelle entre l'œuvre d'art et l'objet esthétique, que la philosophie esthétique d'Ingarden innove le plus sur le plan ontologique et qui motive, nous croyons, son inclusion parmi les précurseurs des théories de la réception.

1.2.3 L'objet esthétique comme concrétisation de l'œuvre d'art dans le vécu

Comme nous l'avons vu, l'œuvre d'art n'est pas, selon Ingarden, ni assimilable ni réductible à la matière qui la porte, mais serait plutôt définie en tant qu'objet purement intentionnel dont le substrat matériel lui sert de fondement ontologique. Par ailleurs, les œuvres d'art et les entités fictives pouvant y figurer se distinguent des objets réels non seulement de par le fait qu'elles comportent une dimension immatérielle qui ne se manifeste qu'au niveau de la production d'un contenu

intentionnel immanent à l'acte mental d'un observateur⁹⁰, mais également de par le fait qu'elles comportent par essence des lieux d'indétermination.

L'œuvre d'art, telle que conçue par Ingarden, et à laquelle s'apparente le concept « d'œuvre ouverte » que développera plus tard Umberto Eco⁹¹, abrite par nature une pluralité de « lieux d'indétermination » (Ingarden, 1963/2011, p.142) pouvant être « “remplis” de multiples manières » (Ingarden, 1956/2011, p.230) sans toutefois que ces remplissements puissent être complètement « arbitraire[s] » (Ingarden, 1963/2011, p.143)⁹². Le fait de nécessairement comporter, en tant que « formation schématique » (Ingarden, 1931/1983, p.213), des lacunes *demandant à être remplies* distingue ontologiquement l'œuvre d'art (tout comme les objets fictionnels que celle-ci peut comporter) des objets réels qui, par applicativité du principe du tiers exclu, sont forcément entièrement déterminés dans toutes les propriétés qui les constituent⁹³. Le « remplissement » de certains des lieux d'indétermination fait partie de l'acte de concrétisation de l'œuvre d'art ayant cours durant le vécu esthétique, tandis que d'autres de ces lieux d'indétermination resteront à dessein impossibles à remplir (cf. le commentaire de Kocay, 1996, p.48). En outre, il arrive que certaines des propriétés découlant de l'incorporation matérielle de la forme qui porte l'œuvre d'art soient

⁹⁰ Pensez aux évocations sensibles qu'une description littéraire d'un objet purement fictif est apte à susciter par mécanisme de simulation perceptuelle (cf. Barsalou, 2008, p.618, pour une description du phénomène de simulation perceptuelle) — les taches d'encre sur le papier n'ont ni odeur, ni saveur, ni texture, ni température distincte en fonction du sens des mots qu'elles portent. Il en va de même de pixels visibles sur un écran et des gesticulations réalisées par un danseur.

⁹¹ Cf. Eco (1965).

⁹² Prémunissant ainsi contre ce que Eco appellera la « dérive herméneutique » (Eco, 1992, p.369).

⁹³ P. ex., le nombre de cheveux sur la tête de Sakata Gintoki au moment où il fait la rencontre de Shimura Shinpachi reste, pour autant que l'on sache, indéterminé et donc inconnaissable jusqu'à ce que Sorachi Hideaki ou le *fandom* décide de lui en attribuer un. Toutefois, le nombre de cheveux qu'il y avait sur la tête du dentiste de mon voisin de palier en date d'hier était déterminé et potentiellement connaissable, bien que ni vous ni moi ne le connaîtrons vraisemblablement jamais.

involontairement négligées au cours du vécu esthétique lorsque celles-ci en « entravent visiblement l'opération » (Ingarden, 1937/2011, p.69)⁹⁴.

L'objet esthétique, quant à lui, constitue selon Ingarden précisément cette concrétisation de l'œuvre d'art ayant lieu au cours du vécu esthétique éprouvé par un observateur. Ainsi, l'œuvre d'art et l'objet esthétique, tous les deux des objets purement intentionnels, sont, chez Ingarden, traités comme deux objets distincts, bien que causalement interreliés, la notion d' « objet esthétique » désignant l'instanciation intuitive et phénoménale de l'œuvre d'art chez un sujet éprouvant. Pour décrire le processus engagé lors de la concrétisation de l'œuvre d'art de manière à aboutir à la constitution de l'objet esthétique chez l'observateur, Ingarden parle moins de l'« interprétation »⁹⁵ de l'œuvre d'art que de sa « reconstruction » (Ingarden, 1963/2011, p.142). La notion d'« interprétation » évoque davantage un simple processus *d'attribution de sens* que ne le fait la notion de « reconstruction », qui suggère plutôt *l'élaboration-à-nouveau* d'un objet. Afin de décrire le processus par lequel une telle reconstruction se réalise, Ingarden propose une analyse phénoménologique illustrant les spécificités expérientielles du vécu esthétique, les différentes phases qu'elle comporte et les opérations de constitution objectuelle se déroulant en chacune d'elles (Ingarden, 1937/2011, p.64-95). Il s'agit donc d'un processus temporellement étendu accompli avec « l'aide d'une activité parfois considérable de la part de l'observateur » (Ingarden, 1969/2011, p.49) et au cours duquel l'objet esthétique phénoménalement et intuitivement appréhendé se modifie

⁹⁴ Ingarden donne en guise d'illustration le fait de négliger quelque tache noire par exemple sur le nez de la Vénus de Milo qui « empêche une appréhension esthétique de sa forme » (Ingarden, 2011, p.69).

⁹⁵ Un terme que privilégiera notamment Umberto Eco dans ses descriptions des actes afférents à la réception de l'œuvre littéraire.

« jusqu'à ce que soit atteinte une certaine forme de complétude » entraînant « l'apaisement dans le comportement du spectateur » (Ingarden, 1969/2011, p.50).

La constitution de l'objet esthétique par l'accession à la perception intuitive de qualités esthétiquement pertinentes, aussi actif cet acte de constitution objectuelle puisse-t-il être, est susceptible de reposer sur des processus qui ne sont pas toujours entièrement conscients (Ingarden, 1969/2011, p.49). La concrétisation de l'objet d'art en objet esthétique se forme, selon Ingarden, en fait de processus complexes « souvent composés de nombreux actes de conscience différant l'un de l'autre » (Ingarden, 1937/2011, p.67), c'est-à-dire d'éléments expérimentiellement hétérogènes, incluant des processus opérant à différents niveaux d'abstraction. L'objet esthétique s'instancie de manière dynamique au cours d'un processus temporellement étendu et dans une certaine mesure variable, variable non seulement d'un spectateur à un autre, mais aussi variable d'une expérience de contact avec l'œuvre à une autre, sans toutefois que ces variations soient arbitraires et entièrement au gré des subjectivités impliquées, puisque le spectre des variations admissibles se trouverait à être borné par les affordances déterminées par les qualités inhérentes à la configuration de l'œuvre d'art. L'œuvre d'art, ayant un caractère plus statique en tant qu'objet « fixé » sur un substrat, serait apte à être appréhendée de par un nombre potentiellement infini d'actes singuliers de saisie esthétique.

1.2.4 Apports et limitations

En outre de ses contributions au développement ultérieur des théories de la réception⁹⁶, l'ontologie et la phénoménologie esthétique d'Ingarden présentent un

⁹⁶ Qu'il s'agisse des théories de la lecture de Iser, de l'esthétique de la réception de Jauss, de la sémiotique de Eco ou de l'herméneutique de Ricœur (cf. Schaeffer, 2012, p.107).

intérêt certain eu égard aux théories de la fiction en ce qu'elles permettent de rendre compte d'abord de la *nature construite* des objets fictionnels, chose que ne faisait pas la théorie de l'objet de Meinong et qui fait inclure la posture d'Ingarden parmi les théories de la fiction à orientation constructiviste (Smith, 1980, p.97).

En outre, l'analyse que réalise Ingarden concernant le processus de construction de l'œuvre d'art par lequel l'intuition originale de cet objet chez l'artiste se modifie au cours de sa fixation dans la matière (c'est-à-dire en ce qu'il gagne en déterminations au cours d'un processus temporalisé au cours duquel l'artiste interagit avec la matière) fait participer la production du signe au processus de génération de l'objet purement intentionnel qu'est l'œuvre d'art et des entités fictionnelles dont elle permet l'objectivation collective.

Finalement, une lecture sémiotique de l'ontologie de l'œuvre d'art d'Ingarden soutiendrait que l'on puisse concevoir du signe en tant que « conduit » par lequel un objet est appréhendé⁹⁷ plutôt qu'en tant que « substitut » ou « tenant lieu » de celui-ci. Une telle caractérisation du signe serait en fait assez proche de la conception des symboles proposée par Susanne K. Langer (1942/1954)⁹⁸ qui, à l'encontre de la

⁹⁷ Puis mis en interface avec l'ordre du concret lorsqu'il s'agit d'un objet purement intentionnel.

⁹⁸ « Symbols are not proxy for their objects, but are vehicles for the conception of objects » (Langer, 1942/1954, p.49).

conception du signe comme « proxy »⁹⁹, concevait plutôt du symbole comme « véhicule pour la conception des objets » (p.49, notre traduction)¹⁰⁰.

Considérant que la majorité des objets dont nous proposons l'analyse ici sont des objets soit entièrement fictionnels, soit au minimum largement fictionnalisés¹⁰¹, l'esthétique phénoménologique d'Ingarden présente l'intérêt d'explicitement souligner que la survenue du phénomène esthétique « ne requiert pas la réalité de la chose appréhendée » (Ingarden, 1937/2011, p.66). Bien que ceci soit quelque peu analogue à la posture de Meinong voulant que l'appréhension intellectuelle des objets ne soit pas conditionnelle à leur existence effective, Ingarden établit des fondements théoriques permettant d'enrichir le concept d'objectivation afin que celui-ci puisse décrire non seulement les processus par lesquels les objets purement intentionnels sont visés, mais aussi les processus de construction et de constitution à la base de leur genèse. Toutefois, nous croyons utile de porter la signification de telles analyses encore plus loin que ne semblerait avoir été l'intention d'Ingarden dans la mesure où nous proposons que ces processus génératifs puissent eux-mêmes participer à la valeur esthétique des objets ainsi appréhendés. Reconnaître la nature construite des

⁹⁹ En anglais, l'origine du terme « proxy » remonte au latin *procurare* et a le sens de « mandataire » ou de personne agissant « par procuration », c'est-à-dire « who acts as a substitute for another » (« proxy », 2019).

¹⁰⁰ Elle précise : « it is *the conceptions, not the things, that symbols directly "mean"* », ce qui distingue les symboles, qui « *lead [the subject] to conceive their objects* », de ce qu'elle nomme « signes » (lire « signaux ») qui, en revanche, « *announce their objects to him* », les mots pouvant servir l'une ou l'autre fonction (Langer, 1942/1954, p.49; italiques dans l'original).

¹⁰¹ Par exemple dans le cas des idoles dont nous envisageons les personas à titre d'artefacts – la désignation « idole » n'étant pas employée dans cette thèse au sens occidental de « personnalité célèbre jouissant de l'adhésion de nombreux adeptes », mais plutôt dans le sens courant en contexte culturel est-asiatique d'un « artiste de performance musicale dont la pratique consiste en grande partie à se faire le pourvoyeur d'une intimité (para)-sociale » (cf. Choi, 2020; Miyake, 2017; Nishiyama, 2014).

artefacts tant matériels qu’imaginaires est prérequis d’une part pour évaluer la valeur hédonique potentielle que l’acte créatif en soi est susceptible de revêtir, à commencer dans son déroulement expérientiel lui-même. Une telle reconnaissance s’avère également prérequis pour comprendre la valorisation hédonique de l’hétéronomie existentielle des objets purement intentionnels résultant d’un tel acte¹⁰², et ce, en tenant compte des orientations esthétiques, ludiques et érotiques du sujet réalisant l’acte évaluatif, telle valorisation étant particulièrement déterminante eu égard aux pratiques d’objectivation fictionnelles caractéristiques de la sous-culture *otaku*¹⁰³.

Toutefois, là où la posture d’Ingarden pourrait introduire certaines difficultés tient d’abord à la séparabilité radicale qu’il attribuait à l’œuvre d’art par rapport au substrat matériel spécifique¹⁰⁴ qui lui sert de véhicule, l’identité de la matière ne participant en aucun cas à celle de l’œuvre d’art qu’elle porte¹⁰⁵, et ce, non seulement pour les formes d’art à encodage (écriture littéraire, musicale, œuvre programmatique, etc.), mais aussi pour les arts plastiques (sculpture, peinture, architecture, etc.) et pour les

¹⁰² C’est-à-dire la mesure dans laquelle le fait même qu’un objet soit existentiellement hétéronome (donc ontologiquement distant du sujet) puisse contribuer à la valeur hédonique qui lui sera attribuée.

¹⁰³ Au Japon, l’on désigne généralement par le terme « *otaku* » les personnes exhibant une obsession extraordinaire pour les mangas, les *anime*, les jeux vidéo et/ou les idoles. Selon le psychologue Saito Tamaki, ceux-ci se distinguent par une orientation imaginative particulière se prolongeant jusque dans le domaine de la sexualité. Pour une réflexion approfondie sur l’expression de la sexualité *otaku* et sur sa caractérisation à titre de sexualité queer, voir Saito (2007) et Vincent (2011).

¹⁰⁴ Pour utiliser les termes qu’emploiera plus tard Amie Thomasson (cf. section 1.3.2), la relation entre l’œuvre d’art et son substrat matériel est estimé par Ingarden être générique plutôt que spécifique, indépendamment de la forme d’art dont il s’agit.

¹⁰⁵ Seulement les propriétés qu’il estime être de l’ordre des propriétés artistiques (c’est-à-dire aptes à fonder les qualités esthétiques qui feront l’objet du vécu esthétique) y participent, et ce, de manière générique et non spécifique.

arts de la performance prenant pour substrat le corps humain lui-même (danse, théâtre, etc.)¹⁰⁶.

Pour évaluer l'admissibilité d'une telle posture, l'on doit déterminer si l'identité de la matière servant de substrat à une œuvre d'art peut réellement être considérée substituable dans le cas des arts autres que les arts à encodage sans changer l'identité, voire la valeur esthétique de l'œuvre en question. Par exemple, l'on pourrait se demander s'il y aurait une différence entre l'identité de l'œuvre d'art que serait un chef-d'œuvre de la peinture qui, à force de restaurations *graduelles*, s'est vu remplacer 100% de la matière qui le constituait initialement et l'identité d'une copie absolument parfaite du même tableau réalisée par un faussaire de talent. Selon Ingarden, si les moyens techniques permettaient l'existence d'une telle copie, celle-ci instancierait la même œuvre d'art (Ingarden, 1945/2013, p.48). La grande question qui se poserait en de tels cas serait de savoir si des éléments extra-artistiques¹⁰⁷ peuvent légitimement participer à qualifier le vécu esthétique survenant au cours du contact avec l'artefact.

¹⁰⁶ Les formes d'art distinguées ici (à encodage, plastiques, de performance) ne sont bien sûr dans la pratique pas mutuellement exclusives et une même œuvre peut simultanément incorporer des éléments relevant de chacune d'entre elles; par exemple, un tableau peut comporter des éléments de texte, sa création faire l'objet d'une performance (*action painting* en direct), tout comme un texte peut s'accompagner d'éléments typographiques purement décoratifs et même tracés à la main tandis que des danseurs peuvent employer des gesticulations non mimétiques mais conventionnellement signifiantes au cours d'une performance. En fait, il semblerait, au contraire, que les situations où une œuvre d'art n'instancie qu'une seule forme, et ce, de manière parfaitement étanche, seraient plutôt rares.

¹⁰⁷ Par exemple, le fait de *savoir* que l'œuvre que nous regardons est celle de la main d'un artiste particulier (et non l'œuvre d'un faussaire au talent irréprochable), ou que le marbre qui forme la statue a été obtenu à tel endroit spécifique (plutôt que de simplement s'agir d'un marbre identique sur le plan de la forme et de la composition).

Partant, du moment où l'on commence historiquement à faire le culte de « l'artiste » en tant que personnalité¹⁰⁸, il devient de plus en plus difficile de purger entièrement l'expérience de l'œuvre de la valeur qu'y contribue l'identité de son géniteur¹⁰⁹. Par exemple, et en dépit des protestations que ferait Ingarden à cet égard, l'acte de lecture est souvent appréhendé dans la pratique comme une forme de contact intime, bien qu'unidirectionnel et différé, avec l'esprit de l'auteur. L'œuvre d'art plastique, quant à elle, est susceptible de porter la marque indicielle d'une lutte directe du corps de l'artiste avec la matière qui en forme le substrat¹¹⁰, et l'acte physique par lequel l'artiste impose une forme à un matériau potentiellement résistant est susceptible de prendre lui-même des dimensions presque érotiques aptes à participer à la qualité de l'objet intentionnel appréhendé par l'observateur. Reste à déterminer si la valeur hédonique liée à l'identité de la matière participante (celle formant le corps de l'artiste¹¹¹ et celle formant le matériau qu'il façonne) durant la genèse de l'œuvre d'art participe au vécu esthétique comme tel, ou si celle-ci contribue plutôt une valeur hédonique extra-esthétique susceptible de se manifester au cours du vécu esthétique (et qu'Ingarden aurait peut-être été enclin à caractériser de « parasitaire »).

Un exemple peut-être parmi les plus probants pour illustrer les problèmes théoriques que pourrait introduire l'exclusion de l'identité propre du substrat matériel de l'objet esthétiquement appréhendé concernerait le vécu esthétique fondé sur la

¹⁰⁸ Comme il est le cas au moins depuis la période Baroque et rétroactivement depuis.

¹⁰⁹ Et inversement, les qualités de l'œuvre participent à la constitution de l'aura entourant la persona de l'artiste, l'émoi esthétique provoqué par le contact avec l'œuvre se trouvant parfois redirigé vers les individus estimés causalement liés à la survenue de tel émoi (auteur de l'œuvre et/ou exécutants d'une performance de celle-ci).

¹¹⁰ Cette matière pouvant être celle de son propre corps dans le cas des arts de la performance.

¹¹¹ Que cette participation soit simultanée ou antérieure à l'appréhension de l'objet par l'observateur.

proprioception, tel que celui survenant chez les interprètes utilisant pour matériau principal leur propre corps (danseurs, acteurs, musiciens, etc.). À cet égard, un article de 2006 de Barbara Montero, proposant qu'au-delà des sens de la vue et de l'ouïe usuellement reconnus comme étant les seuls sens « esthétiques » (à l'exclusion de l'odorat, du goût et du toucher¹¹²), la proprioception devrait être reconnue à titre de sens esthétique, s'agissant par exemple d'un des sens sur la base duquel les danseurs portent des jugements esthétiques au cours de leur exécution de leur performance (Montero, 2006, p.231) – la matérialité de leur propre corps étant, en de tels cas, difficilement substituable par la matérialité d'un corps autre que le leur. Le vécu esthétique des artistes du spectacle fondé sur la mise en œuvre de leurs mécanismes proprioceptifs peut toutefois lui-même participer directement au vécu esthétique du spectateur, le spectateur pouvant porter un jugement esthétique sur la base des symptômes (indiciels) qu'il observe du vécu proprioceptif esthétiquement appréhendé par l'artiste performant lui-même¹¹³, et non seulement sur les conséquences artistiques secondaires découlant de telle proprioception (c'est-à-dire que le jugement esthétique du spectateur d'une performance dansée peut porter sur ce qu'il observe de l'éprouvance par le danseur de son propre corps en mouvement en plus de porter par exemple sur l'harmonie géométrique que manifeste ce même mouvement, une harmonie atteinte grâce à l'opération de ces mêmes mécanismes proprioceptifs). Tenir compte de ces phénomènes ouvre d'une part la voie à ce que Montero appelle

¹¹² Une telle exclusion étant, bien sûr, fortement contestable. Par exemple, l'on pourrait déjà considérer l'importante dimension tactile participant au vécu musical, puisque nous captons les vibrations sonores non seulement par l'appareil auditif, mais par tout le corps. Le sens tactile est par ailleurs le sens privilégié sur la base duquel des spectateurs ou musiciens atteints de surdit   portent leurs jugements esthétiques musicaux – par exemple l'illustre percussionniste Evelyn Glennie a l'habitude de performer les pieds nus afin d'am  liorer sa captation tactile des vibrations sonores transmises m  caniquement    travers le sol,    d  faut de pouvoir les entendre.

¹¹³ Et qu'il est susceptible d'inf  rer par l'op  ration des neurones miroirs, mais qui reste toutefois qualitativement distinct d'un vécu    la premi  re personne.

« une esthétique proprioceptive » (p.231), et d'autre part renforce la compréhension de certains des mécanismes permettant de qualifier l'érotique en tant que phénomène esthétique, lui-même exploitant les mécanismes perceptifs proprioceptifs chez l'observateur, mécanismes pouvant opérer à la première, deuxième ou troisième personne (identification/projection, interpellation ou observation, respectivement), y compris par simulation perceptuelle.

Concernant les formes d'art exploitant déjà la visualité et l'audibilité du corps de l'artiste performant, Ingarden affirme que tant dans le cinéma que dans le théâtre, « ce n'est pas l'acteur réel [...] qui est le facteur de spectacle mais le personnage qu'il joue » (Ingarden, 1947/2011, p.261), soustrayant donc l'identité de l'artiste de l'objet appréhendé au cours du vécu esthétique. La consommation des tels artistes en tant qu'objets d'art en eux-mêmes serait, selon la logique ingardienne, de l'ordre de ce qu'on pourrait appeler une « erreur de localisation de la cible esthétique », pour faire un écho au concept d'« erreur de localisation de la cible érotique » (*erotic target location error*) identifié par le sexologue Ray Blanchard¹¹⁴.

Néanmoins, il est peut-être possible toutefois, et ici nous spéculons, qu'Ingarden ait rejeté l'objectivation spectatorielle de l'identité des artistes durant le vécu esthétique seulement dans les cas où une telle objectivation n'était pas délibérément sanctionnée par les créateurs de l'œuvre en question et surtout si elle contrariait la réalisation de leur intention artistique. Un cas exemplaire de pratiques artistiques fondées sur la

¹¹⁴ Et en vertu de laquelle des sujets « dirigent erronément leur intérêt érotique vers des parties périphériques ou inessentiels de leurs cibles érotiques de prédilection [...] [ou encore] situent erronément leurs cibles de prédilection à même leur propre corps, plutôt que dans une autre personne » (Lawrence, 2009, p.194). Ces propos sont très proches de ceux d'Ingarden qui refusait une véritable appréhension de l'objet esthétique au spectateur « qui cherche seulement à atteindre des délices dans [les] vécus [esthétiques] » et qui, par là même, ne « se délecte [que] de ses propres vécus » (Ingarden 2011, p.92).

confection de la persona d'artiste en tant qu'objet d'art en soi est à trouver auprès de l'industrie des idoles florissant actuellement en Asie de l'Est.

Historiquement, les idoles pop constituées elles-mêmes en œuvres d'art auraient émergé au cours du 20^e siècle et auraient pour précurseur présumé nul autre que Oscar Wilde (Schwandt, 2002, p.98), *Esthète-par-excellence* si tel il y eût. Cependant, l'on observe, avec chaque nouvelle technologie médiatique de diffusion de masse subséquentement développée, une intensification de l'effet de matérialisation présente de l'idole-artefact rendue possible par son instanciation signique au cours de l'acte de spectature¹¹⁵. Cela étant, la fonction actuelle des idoles en tant qu'entités – dans certains cas communicationnellement, voire physiquement accessibles – avec lesquels les fans sont incités à entrer en relation affective au minimum simulativement réciprocité de sorte à brouiller les limites entre performance artistique, parasocialité et socialité effective¹¹⁶, s'est plus particulièrement développée avec l'émergence du modèle AKB48 dans le quartier *otaku* de Akihabara à Tokyo, modèle dont de nombreuses caractéristiques ont été assimilées subséquentement par les industries K-pop et mandopop. Considérant que la persona de l'idole constitue

¹¹⁵ Tandis qu'Oscar Wilde avait pu tirer parti du médium photographique et des possibilités de diffusion massive qu'elle ouvrait grâce à la facilité de reproduction mécanique qu'elle procurait à l'image, nous pensons aussi notamment aux effets de proximité, voire d'intimité pouvant être engendrés par les technologies d'enregistrement/reproduction microphonique avec diffusion massive via les ondes radio (émergence des *crooners*, e.g. Bing Crosby, Frank Sinatra), par l'introduction de l'image mouvante dans l'intimité des foyers grâce à l'implantation généralisée de la télévision (e.g. Elvis Presley, The Beatles), avec l'intensification de la diffusion multimédiatique des figures de la *pop music* et avec l'explosion de nouveaux formats (ère du vidéoclip, e.g. David Bowie, Prince, ensuite prolifération durant les années '90 des *boybands* tels que Boyz II Men, NSYNC), et plus récemment, avec l'exploitation des technologies sur demande, souvent caractérisées par leur habilitation d'une communication bidirectionnelle, parfois en temps réel (médias sociaux, diffusion en direct avec *chat* en temps réel, etc., e.g. BTS, idoles K-pop et influenceurs vidéo).

¹¹⁶ L'on pensera notamment aux rapports habilités par les séances de diffusion en direct (*live streaming*) ou encore durant les *fansigns*, durant les interactions physiques scénarisées en situation de concert ou encore, durant les séances *Hi-touch* ou autres événements du genre.

l'artefact central destiné à lui-même faire l'objet d'une appréhension esthétique¹¹⁷, la spécificité (et non la seule généricité) de la personne réelle sous-jacente peut difficilement être exclue des éléments participant à la formation de l'objet saisi au cours du vécu esthétique¹¹⁸, pas plus que ne peut l'être l'identité de son corps matériel notamment au cours des interactions physiques avec les fans, une pratique qui fait partie de celles associées à la fonction d'idole et qui se doit d'être théorisée. Quoi qu'il en soit, tous ces exemples démontrent la difficulté d'appliquer aux formes d'art autres que celles « à encodage »¹¹⁹ le concept de séparabilité de l'œuvre par rapport à son substrat spécifique.

Une autre difficulté que nous rencontrons avec l'esthétique philosophique d'Ingarden concerne son caractère normatif qui, en postulant que l'appréhension de l'œuvre d'art soit tributaire d'une lecture « autorisée », échoue à reconnaître la possibilité qu'une valeur esthétique puisse être attribuée au fait même du détournement ou de la subversion de l'œuvre d'origine.

Tel que souligné par Patricia Limido-Heulot (cf. Limido-Heulot, 2011, p.27), Ingarden insiste à plusieurs reprises sur l'idée qu'il existe une lecture adéquate de

¹¹⁷ Ainsi que, dans une large mesure, son corps – le stylisme, le culturisme, le régime alimentaire strict et la technologie cosmétique chirurgicale faisant partie de l'arsenal des moyens déployés par l'industrie des idoles en réponse au mode à prédominance visuelle par laquelle elles sont consommées, le perfectionnisme étant poursuivi particulièrement agressivement par l'industrie de la K-pop, contrairement à ce qui a pu longtemps dominer dans l'industrie de la J-pop où l'on a pu typiquement préférer que les idoles n'exhibent pas de qualités physiques et artistiques exceptionnelles à un point où ils en seraient perçus comme étant intimidants et où l'on discrimine parfois à l'embauche en ce sens (tel que témoigné par Kyoko Miyake, réalisatrice du documentaire *Tokyo Idols*, en interview avec TorontoTV, 2017), bien que l'influence internationale de la K-pop soit en cours d'imposer ses propres orientations esthétiques outre-frontières.

¹¹⁸ Bien qu'elle ne s'y réduise absolument pas, la persona d'idole étant construite par accumulation d'images, de descriptions, de mises en scène, et de tout autre moyen à la disposition de l'industrie.

¹¹⁹ Analogues aux arts « allographiques » de Goodman (cf. 1976, p.121).

l'œuvre qui soit « fidèle », « respect[ant] les indications qu'elle donne » dans les « limites du remplissement autorisé » (Ingarden, 1963/2011, p.144). Tandis que plus tard, Umberto Eco mitigera la liberté de l'acte d'interprétation de manière à prémunir contre ce qu'il appellera la « dérive hermétique » (Eco, 1992, p.369), Ingarden propose pour sa part que l'appréhension même de l'objet esthétique soit tributaire de la conformité de son remplissement par l'observateur à ce que celle-ci autorise (Ingarden, 1963/2011, p.144)¹²⁰.

Le spectateur *délinquant* serait donc celui qui transgresse les limites « du remplissement autorisé » de l'œuvre d'art (Ingarden, 1963/2011, p.144) qu'Ingarden estimait être impératif à son appréhension, et toute transgression par laquelle le spectateur refuse l'autorité de l'auteur et des conventions entourant la réception de l'œuvre d'art se heurterait au caractère d'inviolabilité qu'Ingarden semble lui attribuer, dans le sens où une appréhension subversive d'une œuvre d'art n'en serait en fait même pas une, c'est-à-dire que l'objet appréhendé ne serait pas en fait l'œuvre elle-même. Il va sans dire qu'une telle conception désempare la signification politique des pratiques subversives d'appropriation et de détournement des objets culturels telles que celles ayant cours au sein des sous-cultures marginalisées par l'industrie dominante de l'art et de la production culturelle (cf. Jenkins, 1992; Williams, 2010).

En somme, l'on soulignera que l'ontologie de l'œuvre d'art que propose Ingarden enrichit l'ontologie générale en précisant notamment les modes ontiques des artefacts matériels (dérivés et autonomes) et des objets purement intentionnels (dérivés et

¹²⁰ C'est-à-dire que l'observateur qui manque à limiter son vécu aux directives imposées par l'œuvre échouerait selon Ingarden à appréhender un objet esthétique qui soit la concrétisation de l'œuvre en question.

hétéronomes). De plus, elle offre un avantage sur l'ontologie de Meinong en reconnaissant la nature construite de l'œuvre d'art, ce qui permet d'une part d'évaluer le rôle du signe dans la genèse des objets à l'intentionnalité dérivée tels que les objets esthétiques, et d'autre part, d'élaborer une hédonologie qui puisse rendre compte de la valeur attribuable au fait même du statut dérivé de certains objets en tant que cibles esthétiques, ludiques ou érotiques.

D'autre part, l'esthétique phénoménologique que développa Ingarden offre une compréhension plus détaillée des processus à l'œuvre durant l'appréhension de l'œuvre d'art et au cours de sa concrétisation phénoménale. Nous maintenons toutefois certaines réserves quant à la normativité inhérente aux conditions d'appréhension qu'établit Ingarden pour l'œuvre d'art en tant qu'objet purement intentionnel. Par ailleurs, nous estimons problématique la séparabilité radicale qu'il attribuait à l'œuvre d'art par rapport à son substrat matériel spécifique dans les cas des formes d'art autres que les formes à encodage et qui incorporent une dimension de saisie concrète par les sens plutôt qu'une pure synthèse sur la base de l'interprétation de signes encodés.

L'œuvre monumentale d'Ingarden, dont la portée philosophique reste encore à mesurer, et en particulier ses travaux dans le domaine de l'ontologie de l'œuvre d'art, a exercé une influence majeure non seulement sur le développement subséquent des théories littéraires de la réception, mais également sur les théories de la fiction et, en particulier, sur la théorie artefactualiste développée par Amie Thomasson vers laquelle nous dirigeons maintenant notre attention.

1.3 La théorie artefactualiste de Amie Thomasson

Décrite par Richard Marshall comme une « funky philosopher of fictionalism, phenomenology and ordinary things » (Marshall, 2013), Amie Thomasson, actuellement professeure de philosophie au Dartmouth College, se spécialise en philosophie de l'esprit, en métaphysique, ainsi qu'en philosophie de l'art et de la littérature (Dartmouth College, 2020). Dans son premier livre, *Fiction and Metaphysics* paru en 1999, elle mit au point une théorie artefactualiste des objets de fiction soutenue par une métaphysique permettant de rendre compte d'une variété de types d'objets sociaux et culturels, avant d'orienter son regard vers des questions relevant de la méthodologie philosophique et de la métamétaphysique (Thomasson, 2017).

Dans le champ théorique recouvrant le domaine de l'ontologie des objets de fiction, la théorie artefactualiste notamment telle que développée par Thomasson compte parmi les postures réalistes actuellement les plus éminentes. Celle-ci présente un intérêt particulier en ce qu'elle repose sur une métaphysique à la fois suffisamment cohérente et exhaustive pour rendre compte de tout un spectre d'entités souvent négligées par les métaphysiques telles que celles admises par la tradition analytique. S'inscrivant dans la lignée intellectuelle de la phénoménologie ingardienne (Thomasson, 1999, p.23), la théorie artefactualiste de Thomasson constitue un aboutissement naturel de notre exploration du développement historique des ontologies permettant de fonder la référence aux objets de fiction et de rendre compte de leur présence sémantique dans le discours tant ordinaire que fictionnel, en plus d'établir un fondement sur la base duquel il soit possible d'envisager l'hédonicité découlant de l'acte même de création ou de dérivation d'objets.

Dans cette section, nous présenterons d'abord le concept d'artefact abstrait, en spécifiant d'une part la notion d'artefact et d'autre part la notion d'entité abstraite,

prises dans leurs sens généraux. Nous verrons par la suite comment l'ontologie proposée par Thomasson résout certaines des plus importantes lacunes du meinongianisme et du possibilisme¹²¹ eu égard au fait de la créativité humaine en reconnaissant la créativité sous-jacente à l'artefactualité des œuvres d'art et des objets de fiction. Nous présenterons la stratégie proposée par Thomasson face au problème de la référence aux entités de fiction ainsi que de présenter les implications de l'artefactualisme abstrait eu égard à la théorie de l'intentionnalité, centrale à la fois à l'approche développée par Meinong et à celle développée par Ingarden.

1.3.1 Les artefacts abstraits

Le concept d'artefact, désignant généralement les « objets intentionnellement produits pour servir une fin donnée » (Baker, 2004, p.99, notre traduction), pose, pour la métaphysique, des difficultés beaucoup plus grandes que l'ubiquité de tels objets dans notre quotidien pourrait laisser croire. L'éliminativisme artefactuel le plus radical nie jusqu'à la possibilité de faire exister des artefacts matériels tels que les tables et les chaises¹²². Le concept d'entité abstraite, quant à lui, se heurte aux courants éliminativistes visant pour leur part les objets abstraits, tel qu'exemplifié par la tradition nominaliste de la philosophie occidentale. Pour ce qui est du concept d'artefact abstrait en tant que tel, celui-ci est susceptible de se heurter à la fois au

¹²¹ Soit la théorie attribuant aux objets de fiction un statut d'existence possible dans des mondes possibles (cf. Rast, 2013).

¹²² Pour citer van Inwagen : « There are [...] no tables and chairs, and there are no other artifacts [...]. Artisans do not create; not, at least, in the sense of causing things to exist. They rearrange objects in space and cause bonding relations to begin to hold or to cease to hold [...]. All these people are simply shoving the stuff of the world about » (van Inwagen, 1990, p.127). Rappelons au passage que van Inwagen a également défendu, dans un autre écrit, la thèse de l'existence des « créatures de fiction » (1977, p.299, notre traduction) et qu'il se trouve, de ce fait, à être cité à la fois comme tenant de l'éliminativisme des artefacts matériels (Preston, 2020) et comme précurseur de l'artefactualisme abstrait (Voltolini, 2015, p.131, note 9).

réalisme platonicien ainsi qu'à certains aspects du meinongianisme, autant de postures contrariant l'idée que des entités abstraites puissent être créées¹²³.

L'artefactualisme, la thèse voulant qu'il existe de tels objets que les artefacts et que ceux-ci procèdent ontologiquement d'une intention créative, repose plus fondamentalement sur la thèse de la constitution, c'est-à-dire sur celle voulant que le fait de la constitution soit productif en ce qu'il fait advenir un objet d'ordre supérieur irréductible, dans le cas de l'artefact concret, à la matière qui le constitue mais duquel il est néanmoins ontologiquement dépendant¹²⁴. Les artefacts se distinguent des objets naturels en ce qu'ils sont produits à dessein et en vue d'une fin particulière. Ainsi, un presse-papiers, à titre d'artefact, consiste en quelque chose de plus que la somme des molécules en formant le substrat matériel. Un caillou jonchant le lit d'un

¹²³ Par ailleurs, et commentant sur l'incommensurabilité des concepts antiques et modernes d'artefact, Brown fait remarquer que : « The difference between natural kinds and artefactual kinds of object is indistinguishable in a taxonomy where both kinds are considered as the realisation of pre-existent essences. For this reason, Greek understanding of artefacts was unable to encompass the modern notion of artefacts as the product of a conventional kind of practice, or even as the psychological products of invention. Indeed, the concept of knowledge itself as an artefact of thought lay outside of the ancient's comprehension » (Brown, 2004, p.28).

¹²⁴ Dans les mots de Baker : « Constitution is a relation between things of different primary kinds. Constitution brings into existence new objects of higher-level primary kinds [...] constitution makes an ontological difference » (Baker, 2004, p.100). Il s'agit, tel que le souligne Baker, d'une relation qui n'est ni réflexive ni symétrique (p.101).

ruisseau de bosquet n'est qu'un caillou, jusqu'à ce que quelqu'un décide de l'y extraire pour en faire un presse-papiers¹²⁵.

Si l'artefact matériel n'est pas réductible à la matière qui le constitue, il en est néanmoins dépendant sur le plan ontologique¹²⁶. Qu'en est-il, toutefois, de ces artefacts qui, étant non bornés à un substrat matériel unitaire spécifique et comptant parmi leurs éléments constitutifs un ensemble de concepts, peuvent être qualifiés d'artefacts abstraits, tels que le sont le système de classification Dewey, les règles du bridge et le mythe de la fée des dents?

Historiquement, parmi les entités abstraites admises par les métaphysiques les plus courantes, et bien qu'habituellement rangées dans une catégorie ontologique distincte de celle des concrets, nous avons vu l'admission d'objets dits « idéaux »¹²⁷, soit des objets tels que les entités mathématiques, les lois de la nature et dans certains cas les

¹²⁵ L'artefactualité d'un tel presse-papiers serait, nous dit Thomasson, issu d'un acte de « création minimale » (Thomasson, 2013, p.57, notre traduction). Ceci représenterait, bien sûr, un cas d'artefactualité plutôt ex-centrique si l'on envisage le concept d'artefact à travers le prisme de la théorie roschienne des prototypes (Rosch, 1976). L'artefactualité acquise d'un tel objet serait, d'un point de vue préthéorique, déjà plus discernable si le caillou avait été soumis à une certaine modification physique, par exemple le polissage de l'une de ses faces pour le rendre plus stable lorsque posé sur une surface plane. Mais la réflexion de Thomasson sur le concept d'artefact est assez exhaustive pour rendre compte même des instances d'artefacts issus d'un acte d'exaptation, soit le détournement d'artefacts produits en vue d'une fonction donnée pour en faire de tout autres artefacts destinés à un tout autre usage, chose qui se produit fréquemment dans le cas de la production secondaire exploitant des œuvres canoniques parmi les productions artistiques formant notre corpus. Par ailleurs, l'on notera que l'artefactualisation sans modification du caillou en presse-papiers dans l'exemple de Thomasson n'est possible que parce que le caillou d'origine affordait déjà d'être utilisé tel quel en tant que presse-papiers, contrairement, p. ex., au pollen se détachant d'une étamine de tulipe ou à la cuillerée de compote aux groseilles que je m'appête à manger.

¹²⁶ Thomasson préciserait qu'il en est même strictement et continuellement dépendant. La notion de dépendance ontologique sera développée en plus grand détail plus loin.

¹²⁷ L'admission d'une deuxième catégorie ontologique en supplément à celle des particuliers concrets, indique Thomasson, ne venant pour certains qu'à « contrecœur » dû au besoin (pragmatique, ajouterions-nous) pour les entités mathématiques (Thomasson, 1999, p.37, notre traduction).

universaux. De tels objets, du moins dans la tradition platonicienne¹²⁸, sont estimés être intemporels et immuables. Meinong leur attribuait le mode ontologique de la subsistance (*Bestand*), catégoriellement moins restrictif que celui de l'existence (*Existenz*) incombant aux objets concrets (cf. section 1.1). Selon de telles postures, on n'invente pas les nombres complexes ou la géométrie de l'hyperboloïde, mais on les découvre. Mais que dire des artefacts abstraits issus des pratiques conventionnelles et de l'intention humaine, tels que les rites wiccans célébrés lors des festivités d'Ostara, le protocole sous-jacent à la pratique japonaise de la courbette, la monnaie citoyenne qu'est la livre de Bristol (£B), le principe juridique du *stare decisis*, ou encore, les personnages de fiction? La théorie artefactualiste propose d'envisager de telles entités non pas comme des objets subsistant ou absistant selon un mode ontique de non-existence éternelle et immuable, mais bien comme des créations historiquement situées¹²⁹ procédant d'intentions réelles formulées par des êtres réels.

1.3.2 Une ontologie fondée sur les relations de dépendance

L'une des contributions les plus notables de l'ontologie proposée par Thomasson, construisant sur le concept de dépendance existentielle introduite par Ingarden qui discriminait déjà entre le mode de production des objets et leur fondement existentiel (cf. tableau 1.1), est son système de classification sur la base de la nature des relations

¹²⁸ Contrairement, par exemple, à l'intuitionnisme mathématique qui envisage plutôt les nombres en tant qu'entités construites.

¹²⁹ Bien que le moment de la « naissance » d'un artefact abstrait puisse être « diffus ». Par exemple, à quel instant ponctuel peut-on réellement situer la naissance du jeu d'échecs qui, dans sa forme actuelle, procède d'une évolution échelonnée sur des siècles? Cela n'empêche pas que l'on puisse dire, depuis une perspective artefactualiste et sans grand risque de controverse, que le jeu d'échecs n'existait pas avant l'an 1000 av. J.-C. (Zvolenszky, 2012, p.86). À ce sujet, le lecteur avide notera qu'il existe une étude phylogénétique du jeu d'échecs ayant exploré trois hypothèses généalogiques (origine dans le chaturanga, le chaturaji ou dans le proto-xiangqi) (Kraaijeveld, 2000, p.42) et ayant abouti à la théorie selon laquelle les multiples variantes géographiques et historiques du jeu d'échecs dériveraient d'un autre ancêtre similaire mais non identique au chaturanga (p.48).

de dépendance ontologique des différentes catégories d'objets. Plutôt que de parler d'originarité, de dérivativité, d'autonomie et d'hétéronomie existentielles comme le fit Ingarden (cf. section 2.2.1), Thomasson distingue plutôt entre la dépendance ontologique stricte et générique, puis entre la dépendance historique et continue. La dépendance générique désigne le fait d'une relation de dépendance sur un certain *type* d'entité, contrairement au concept de dépendance stricte qui désigne la dépendance sur un *particulier*. Par exemple, l'existence du roman *Vingt mille lieues sous les mers* procède historiquement de sa rédaction par Jules Verne (relation de dépendance *historique stricte* de ce roman par rapport à l'entité réelle qui était Jules Verne et aux états mentaux qu'entretenait celui-ci). Par contre, la *continuation* de l'existence de ce roman n'est pas liée à la survivance physique de l'auteur ou à celle d'une copie physique particulière de son texte, mais dépend *génériquement* de l'existence d'au moins une copie physique (pouvant bien sûr prendre la forme de son inscription dans la mémoire portée par un cerveau biologique¹³⁰).

En outre, le fait que Thomasson développe un troisième axe de catégorisation ontologique, soit celui par lequel on distingue entre la dépendance sur des entités réelles et la dépendance sur des états mentaux¹³¹, permet de rendre compte de ce qu'elle identifie comme étant un fondement conventionnel, voire normatif sous-jacent à l'artefactualité des artefacts¹³². Ainsi, un « objet » naturel tel que la lune saturnienne Bergelmir, bien qu'ontologiquement dépendante d'entités réelles (si l'agglomération

¹³⁰ Idée fondamentale p. ex. à l'activisme mémoriel des résistants de *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury.

¹³¹ Qui n'est pas sans évoquer la distinction latéralement connexe qu'Ingarden appliqua aux objets purement intentionnels, en ce qu'il distinguait ceux qui l'étaient de manière *originelle* (p. ex., objets qui n'existent que dans l'imagination d'un individu) de ceux qui l'étaient de manière *dérivée* (p. ex., les objets fictionnels littéraires, qui sont « fixés » dans un objet et donc intersubjectivement accessibles).

¹³² Voir à cet effet Thomasson (2013).

de matière qui constitue Bergelmir venait à se dissiper, Bergelmir disparaîtrait), ne présente aucune relation de dépendance ontologique par rapport à des états mentaux d'un quelconque sujet cognitif. Sherlock Holmes, pour sa part, en qu'en tant que personnage de fiction, doit son existence à une dépendance historique stricte sur les intentions (états mentaux) de Conan Doyle (un autre auteur eusse-t-il créé un personnage du même nom et identique dans toutes ses descriptions internes, cet autre Sherlock Holmes n'aurait pas, selon Thomasson, constitué le même personnage). Néanmoins, pour la continuation de son existence, longtemps après la mort de Conan Doyle, Sherlock Holmes continuerait, selon la métaphysique soutenue par Thomasson, à exister tant que perdurerait l'aptitude sémiotique par laquelle des sujets cognitifs seraient en mesure d'accéder au personnage, ou, selon la terminologie que nous préconisons, en mesure de l'objectiver (si, par exemple, suite à une catastrophe naturelle, le personnage avait été oublié de tous et n'avait que pour seules descriptions survivantes celles formulées dans une langue d'ores et déjà disparue, sans aucune possibilité de restitution, le personnage lui-même aurait cessé d'« exister »).

Ainsi, la métaphysique proposée par Thomasson accommode non seulement l'idée que les artefacts abstraits tirent leur origine d'un acte de langage performatif par lesquels ils sont créés, mais également l'idée qu'ils sont susceptibles de disparaître, ce qui les distingue des entités abstraites du réalisme platonicien estimées être intemporelles¹³³. Donc, la métaphysique de Thomasson reconnaît non seulement, comme le faisait la théorie de l'objet de Meinong, l'objectalité et la « référençabilité »

¹³³ Une telle posture assimilant pour sa part la « créativité » artistique à la « découverte », tel qu'exemplifié par le platonisme de Kivy concernant les œuvres musicales : « it seems to me as much, if not more plausible to think of musical works as discoveries, rather than as creations » (Kivy, 1987, p.248).

de toute une classe d'objets traditionnellement négligés par la métaphysique d'orientation analytique, classe parmi laquelle l'on retrouve les objets de fiction, mais, de surcroît, elle reconnaît leur artefactualité, et par conséquent, leur survenue historiquement située. Les objets de fiction ne sont plus estimés être des objets non-existants ou des objets possibles habitant des mondes possibles, mais des objets effectifs (*actual*), bien que non concrets.

1.3.3 Le problème de la référence et les contextes de discours

Si l'artefactualisme de Thomasson permet de résoudre les difficultés liées aux dépendances ontologiques des objets de fiction et à rendre compte de leur historicité, celui-ci propose, sur le plan de la théorie de la référence, des stratégies différentes que ne le fait le meinongianisme pour résoudre un certain nombre de problèmes sémantiques entraînés par l'éliminativisme face aux objets de fiction, dont celui des assertions existentielles pouvant être formulées à leur égard. Par exemple, face à la difficulté entraînée par la détermination de la valeur de vérité d'une assertion telle que « Sherlock Holmes n'existe pas » depuis une perspective où le terme « Sherlock Holmes » serait un nom vide dépourvu de référent, la stratégie meinongienne serait d'attribuer un statut d'objet non-existant mais référençable et gnoséologiquement accessible à ce qui est désigné par l'appellation « Sherlock Holmes », ce qui donnerait à lire : « il absiste un dénommé Sherlock Holmes, et celui-ci n'existe pas, puisqu'il s'agit d'un personnage de fiction ».

Considérant les personnages de fiction non pas comme des objets non-existants, mais plutôt comme des artefacts abstraits qui eux, existent, Thomasson propose plutôt de recourir aux contextes de discours afin de déterminer si l'assertion réfère à l'entité à un niveau de discours réel, c'est-à-dire à un discours n'étant pas de l'ordre du « prétendu » (*pretense*), ou bien à un niveau de discours fictionnel. Ceci permet, entre autres, d'accommoder les intuitions préthéoriques voulant que des assertions telles que « Sherlock Holmes n'existe pas, car il n'est qu'un personnage fictif » (contexte

de prédication réelle, métafictionnelle) et « Sherlock Holmes habite le 221B Baker Street à Londres » (contexte de prédication intrafictionnelle) soient toutes les deux vraies, entendu qu'on les lise à partir du contexte discursif approprié, soit réel dans le premier cas (sans « prétendu »), et fictif dans le deuxième¹³⁴, ce qui implique d'incorporer un élément de pragmatique aux conditions de validation des énoncés faisant référence aux objets de fiction par la détermination du contexte d'énonciation applicable.

Par ailleurs, une telle stratégie permet, en plus de reconnaître le discours non fictionnel sur des objets fictionnels (p. ex., l'affirmation que « Sherlock Holmes paraît dans un roman écrit par Conan Doyle ») ainsi que le discours interfictionnel (p. ex., l'affirmation que « Sherlock Holmes est un détective plus compétent que Jacques Clouseau¹³⁵ »), voire métafictionnel (« Sherlock Holmes est un détective plus célèbre que ne l'est Mary Doyle, détective de la Greater Manchester Police »), de rendre compte des références dans le discours fictionnel à des objets réels (p. ex., en lisant le premier volume de la série *Harry Potter*, nous activons certainement nos connaissances de la réelle gare de King's Cross, tout en reconnaissant ce qui relève de l'attribution, par l'auteure, de propriétés fictionnelles – en l'occurrence, l'existence à King's Cross d'un Quai 9 ¾¹³⁶).

¹³⁴ Nonobstant le fait que le site géographique où aurait été situé le 221B Baker Street abrite désormais le Sherlock Holmes Museum et que cette adresse soit officiellement reconnue par la Royal Mail (Stamp, 2012).

¹³⁵ Terme de comparaison employé par Hanley (2003).

¹³⁶ Bien que les administrateurs de la gare aient depuis fait installer un panneau indiquant « Platform 9 ¾ » sur le mur que doivent traverser les Poudlardiens pour atteindre ce quai fictionnel (voir King's Cross Central Limited Partnership, 2021).

L'une des critiques qu'adressa Thomasson au meinongianisme et aux postures néo-meinongiennes, en particulier à celles de Parsons (1980) et de Zalta (1983), visait leur manière de concevoir de la relation des objets non-existants à leurs propriétés. S'il y a des objets qui n'existent pas (ou encore, qui ne sont que des objets possibles dans des mondes possibles), mais qui ont des propriétés telles que le veut la priorité logique meinongienne du *sosein* sur le *sein*, par quelle mesure d'effectivité cette relation peut-elle tenir, c'est-à-dire, comment ces objets non-existants peuvent-ils en fait instancier leurs propriétés? Cette question est, rappelons-le, fondamentale considérant le fait que, selon les orientations meinongiennes, les objets s'individuent les uns par rapport aux autres sur la base de leurs propriétés¹³⁷.

À l'instar des distinctions proposées par Ernst Mally (1912), élève de Meinong, dans les modes d'instanciation des propriétés en fonction des disparités ontologiques potentielles entre les propriétés et leurs objets¹³⁸, Parsons proposa de distinguer entre deux types de propriétés que peuvent instancier les objets. D'une part, il identifia ce qu'il nommait les propriétés *nucléaires*, soit des propriétés internes à l'objet (p. ex., dans le cas de Sherlock Holmes, le fait d'être britannique et détective), et les propriétés *extranucléaires* (p. ex., le fait d'être un personnage de fiction, d'être incomplet dans ses descriptions et d'avoir été joué par Benedict Cumberbatch dans la série de la BBC de 2010). Considérant un cas limite, soit celui de la *montagne d'or*

¹³⁷ Contrairement à l'artefactualisme de Thomasson où les objets s'individuent sur la base de leur historicité et des conventions qui en entourent l'objectivation.

¹³⁸ Hurry fait remarquer que la redécouverte des distinctions apportées par Mally entre deux types de propriétés et entre deux manières par lesquelles un objet se tient en relation à celles-ci fut cruciale à la réémergence du meinongianisme au cours des années 1970 et 1980, ces distinctions permettant, selon Hurry, de surmonter les objections que Russell adressa à la théorie générale de Meinong (Hurry, 2016, p.47).

*existante*¹³⁹, celle-ci aurait parmi ses propriétés nucléaires, selon Parsons, celle d'une « existence atténuée » (« *watered-down existence* ») (Thomasson, 1999, p.103), mais serait dépourvue de la propriété extranucléaire d'existence (propriété qui n'incomberait, en termes meinongiens, qu'aux objets existants, soit les réels concrets). Ainsi, pour accommoder un tel cas aux apparences contradictoires, Parsons, en fait, propose non seulement deux types de propriétés, mais deux modes d'instanciation de celles-ci (pleine instanciation et instanciation atténuée). Le concept de « propriété atténuée » nous paraît certainement problématique. Une solution à ceci serait de distinguer plutôt la manière dont les propriétés sont liées à leurs objets.

Pour rendre compte de la manière dont les objets de différents statuts ontologiques peuvent instancier leurs propriétés, Zalta proposa deux modes de prédication, soit l'exemplification (p. ex., Mary Doyle de la Greater Manchester Police *exemplifie* la propriété d'être détective) et l'encodage (Sherlock Holmes, quant à lui, *encode* la propriété d'être détective)¹⁴⁰. Il ne s'agit donc pas, ici, d'une distinction entre une version pleine et une version atténuée de la propriété « être détective », mais d'une distinction dans la manière dont celle-ci est liée à son objet. Toutefois, Thomasson rejette cette distinction en reprochant à Zalta d'avoir à la fois deux types de prédication (l'exemplification et l'encodage de propriétés) et implicitement deux types de propriétés, une solution jugée inélégante puisque que les seuls types de propriétés pouvant être exemplifiées par des artefacts abstraits seraient des propriétés extranucléaires (Thomasson, 1999, p.103).

¹³⁹ Il n'existe pas, pour autant que l'on sache, de telle montagne, mais il s'agit d'un cas de figure fréquemment employé pour réfléchir à des assertions d'existence portant sur des objets impossibles.

¹⁴⁰ Pouvant être respectivement rapportés aux modes de détermination et de satisfaction selon la terminologie de Mally (cf. Hurry, 2016, p.48, note 10).

Une telle critique découle du désir de Thomasson de se pourvoir d'une théorie du discours fictionnel « qui soit unifiée et qui permette de déterminer la valeur de vérité de phrases de différents types » (Thomasson, 1999, p.98, notre traduction), sans recours à « des explications ad hoc de nos discours et de notre expérience » (p.148, notre traduction). Ainsi, elle rejette par principe les théories postulant de multiples modes de prédication ainsi que de multiples modes d'instanciation de propriétés en fonction des disparités ontologiques des différentes classes d'objets et de propriétés, préférant plutôt déplacer le niveau distinctif à celui du contexte d'énonciation. Néanmoins, nous ne sommes pas convaincue que la théorie de l'énonciation fictionnelle qui en résulte soit plus économe que de se doter d'une typologie des propriétés et des modes de prédication. Par exemple, l'assertion par Thomasson que tous les énoncés en contexte de discours fictionnel sont entendus comme étant « implicitement préfixés de “selon le récit” »¹⁴¹, nous paraît décrire précisément un mode de prédication distinct par lequel s'énonce et s'interprète le discours fictionnel par rapport au discours énoncé en contexte non fictionnel. En ce sens, les distinctions apportées par Zalta entre l'exemplification et l'encodage de propriétés, tout comme les concepts de propriétés nucléaires et extranucléaires défendus par Parsons, préservent, à notre avis, une utilité théorique pour rendre compte de la constitution, c'est-à-dire du *sosein*, des objets fictionnels tels que ceux que nous analysons ici.

1.3.4 La théorie constructiviste de l'intentionnalité

Centrale à la pensée sous-jacente au développement de la théorie de l'objet de Meinong qui, rappelons-nous, était un élève de Franz Brentano, se trouve le concept d'intentionnalité. S'agissant d'une propriété relationnelle liant tout acte de pensée à

¹⁴¹ Par exemple, lorsque nous affirmons que « le Cinquième Docteur aime porter une branche de céleri en boutonnière de son veston », l'énoncé, si correctement saisi comme relevant d'un contexte discursif fictionnel, se vérifie en étant implicitement préfixé de « selon le récit ».

son objet, l'orientation gnoséologique de Meinong lui fit développer une ontologie qui priorise l'objectalité sur l'existence, dans la mesure où tout ce qui se donne, ne serait-ce qu'en possibilité, à la connaissance serait objet¹⁴², et, inversement, qu'il ne peut y avoir de pensée sans objet, c'est-à-dire sans contenu intentionnel. Pour préserver l'intégrité de la relation de l'intentionnalité indépendamment du statut ontologique de son contenu objectuel, Meinong postula le mode ontique de l'absistence pour rendre compte de l'être, de la référençabilité, et donc de la possibilité de la présence sémantique des objets non-existants. Ceci a pour effet de prémunir contre la dégénération de la relation d'intentionnalité, également crainte par Thomasson, en pseudo-relation sans deuxième terme qu'entraîne le concept de « nom vide » tel que postulé par les éliminativistes qui préfèrent admettre l'existence de termes non référents que la présence sémantique d'objets non-existants. Thomasson, pour sa part, refuse tant l'idée que les noms fictionnels soient des « noms vides » ou des « termes sans référent » que celle voulant que les objets fictionnels soient des objets non-existants. Plutôt, elle propose de résoudre le problème de la référence que soulève le cas des noms fictionnels en attribuant une force illocutoire à la relation d'intentionnalité elle-même, dans la mesure où celle-ci serait créative en sa capacité de faire advenir des objets, « que ce soit dans le cas des actes de langage performatifs ordinaires ou dans les actes créatifs de l'imagination » (Thomasson, 1999, p.90, notre traduction). Selon elle, « ces objets de nos actes intentionnels [...] n'ont pas besoin d'exister indépendamment des actes intentionnels [pour être des objets] » (p.90, notre

¹⁴² Il s'agit donc avant tout d'un concept gnoséologique d'objet puisque, selon Meinong, « there is no Object which could not at least in possibility be an Object of cognition » (Meinong, 1904/1960, p.92).

traduction)¹⁴³, ce qui maintient sauf le caractère nécessairement relationnel de la relation d'intentionnalité liant une pensée à son objet. Postulant avec Peirce que toute pensée s'exprime à travers les signes, la capacité objectuellement générative de l'acte intentionnel, et donc des signes par lesquels il se met en œuvre, mérite que l'on incorpore à la théorie sémiotique du signe cette fonction négligée mais centrale au comportement sémiotique tant dans le discours ordinaire que dans celui des pratiques artistiques, chose que nous ferons dans le prochain chapitre.

Conclusion

Ce chapitre avait pour objectif d'explorer un choix de réflexions théoriques notables autour du concept d'objet de sorte à informer et à guider la mise au point de celui qui sous-tendra la sémiotique d'orientation objectualiste préconisée dans la présente. Nous avons ainsi contemplé l'apport de trois penseurs clés ayant marqué l'histoire de la théorisation du statut ontologique des entités fictionnelles telles que celles étudiées ici même, apports susceptibles d'enrichir les analyses des pratiques d'objectivation qui intéressent la présente par leur ancrage sur une pensée sophistiquée de l'objet mettant au premier plan une réflexion sur les conditions de ses déterminations et sur la diversité de ses modalités d'appréhension.

¹⁴³ Par exemple, si un sujet voit un lézard sur un mur, l'acte intentionnel par lequel un lézard est « saisi » (« *picked out* », Thomasson, 1999, p.90) est un acte de perception, tandis que si un sujet en état de privation de sommeil hallucine un lézard sur le mur, l'acte intentionnel créé son objet au cours de son déroulement même (l'hallucination a pour objet un lézard qui n'existe pas, lézard possiblement construit à partir de la formation d'une gestalt contrefactuelle occasionnée par une mauvaise interprétation de textures ou d'ombres présentes sur le mur, ou d'une altération de la forme de la rétine du sujet, etc.). Pour une discussion plus approfondie du potentiel de la générativité de l'acte intentionnel, voir Thomasson (1999, p.90).

Auprès de Meinong, qui développa une théorie de l'objet postulant des modes ontiques extra-existentiels (soit la subsistance et l'absistence, cf. section 1.1), nous trouvons une théorie de l'objet permettant déjà de rendre compte de l'objectivation sémiotique des entités autres que les concrets effectifs ainsi que de rendre compte des structures objectuelles à niveaux multiples (encapsulation), tout en développant l'étendue des modalités d'appréhension intellectuelle des objets pour y inclure le sentir et le désir. Auprès d'Ingarden, nous trouvons une ontologie de l'œuvre d'art qui non seulement reconnaissait l'objectalité d'objets « purement intentionnels », mais également la nature construite des entités de fiction, et ce, tout en proposant un travail phénoménologique permettant de reconnaître l'instanciation de l'objet esthétique à même le vécu phénoménal d'un sujet corporellement situé faisant interface avec l'œuvre d'art. Finalement, nous trouvons, auprès de Thomasson, une ontologie des objets de fiction permettant de fonder la référence directe aux artefacts abstraits entendus en tant que créations historiquement situées, et ce, via leurs relations de dépendance ontologique, tout en soulignant le rôle capital des conventions humaines quant à leurs déterminations.

Construisant sur l'idée d'un pouvoir objectuellement génératif du signe tel qu'implicite aux perspectives mises de l'avant par Ingarden et par Thomasson dans leurs réflexions sur l'ontologie des objets de fiction, le prochain chapitre s'ouvrira avec une réflexion sur les implications sémiotiques de l'adhésion théorique à un artefactualisme abstrait qui élargit la fonction du signe pour y incorporer son pouvoir d'inauguration objectuelle.

CHAPITRE II

DE LA THÉORIE DE L'OBJET À LA SÉMIOLOGIE

Introduction

Le chapitre précédent nous a permis d'explorer une sélection d'ontologies pluralistes appliquant le concept d'objectalité au-delà de la catégorie primitive formée par le réel concret, voire de celle formée par les objets idéaux, celles-ci ayant été estimées insuffisantes pour rendre compte de la diversité des actes d'appréhension objectuelle formant l'extension du répertoire des activités intellectives humaines. En premier lieu, nous avons abordé la théorie de l'objet élaborée par Meinong, celle-ci ayant désormais acquis le statut d'incontournable au sein du paysage théorique formé par le discours sur la fiction. D'intérêt particulier ici, nous avons vu comment la théorie de l'objet de Meinong est sous-tendue par une ontologie ayant pour objectif de rendre compte de l'objectivation intellectuelle du spectre entier de tout ce qui peut se donner à l'esprit, indépendamment de tout critère de factualité. En outre, nous avons également abordé sa théorie de la structure des actes d'intellection par lesquels toute la diversité des objets non contraints par la restriction ontique peuvent être appréhendés, celle-ci s'avérant particulièrement intéressante en ce qu'elle accorde un rôle épistémique aux modes d'intellection autres que seul l'acte de jugement, reconnaissant entre autres la valeur intellectuelle de l'émotion et du désir. En deuxième lieu, nous avons vu comment l'ontologie de l'œuvre d'art et la phénoménologie esthétique mises au point par Ingarden permettent d'une part d'explicitier le phénomène de l'objectivation esthétique comme telle (actualisation d'un objet intentionnel à même le vécu

esthétique du spectateur) – dont la théorisation fit d’Ingarden un précurseur des théories de la réception (cf. Tan, 1993, p.123; Davies, 2003, p.15) – et, d’autre part, d’élaborer une ontologie pluraliste pavant la voie aux théories de l’artefactualisme abstrait telle que celle défendue par Thomasson. Cette dernière, en outre de construire une ontologie multidimensionnelle fondée sur le concept de dépendance ontologique déjà présente dans la pensée d’Ingarden, mit en évidence le rôle des artefacts abstraits tels, par exemple, que les œuvres littéraires, à venir fonder la référence linguistique aux entités fictives dont ils peuvent être porteurs.

Si les auteurs abordés œuvraient certes à partir du domaine de la philosophie, ultimement, leurs travaux suscitent inmanquablement une réflexion quant à leurs implications en matière de théorie du signe et quant à leurs ramifications pour ce qui est de la théorisation du concept sémiotique d’objectivation. Suivant le parcours de cette trajectoire conceptuelle transdisciplinaire nous ayant permis de prendre acte de l’apport des ontologies pluralistes donnant préséance logique à l’objectité sur l’existence, il sera question, dans cette section, d’envisager la possibilité de se doter d’une sémiotique objectualiste, c’est-à-dire, d’une sémiotique plaçant au cœur de ses préoccupations la question du pouvoir d’objectivation qui est celui du signe, objectivation se manifestant en une pluralité de formes allant de la genèse à la transformation objectuelle, en passant par la simple instanciation expérientielle – toutes des opérations dont l’examen de la mise en œuvre formera l’approche par laquelle nous aborderons les pratiques sémiotiques afférentes au corpus auquel nous nous intéressons dans le cadre de la présente thèse.

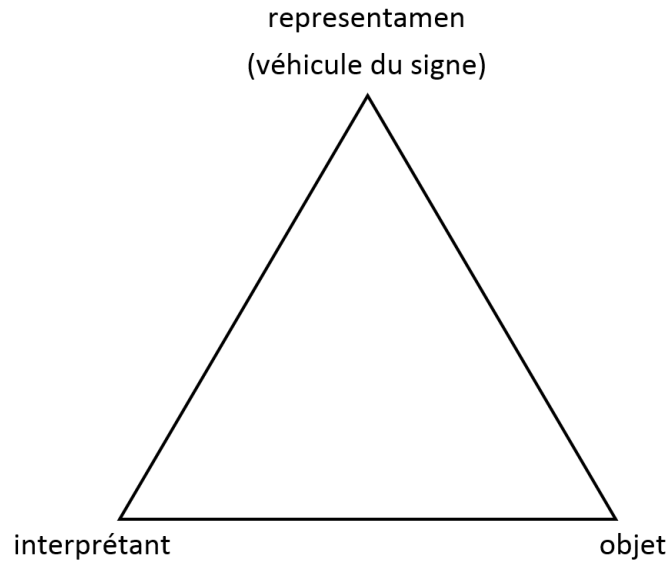
Pour ce faire, nous allons d’abord examiner la centralité de la question de l’objet dans la pensée de la fonction du signe chez Peirce, avant de présenter notre propre formulation du concept d’objectivation qui sera opérationnalisé aux fins d’analyse d’artefacts et de pratiques sémiotiques que nous réaliserons dans un temps ultérieur. Si nous traitons de la théorie sémiotique de l’objet de Peirce dans le présent chapitre

dévoué à la sémiotique plutôt que de l'avoir abordé dans le chapitre précédent, c'est bien pour refléter la différenciation du champ disciplinaire à partir duquel œuvrait ce penseur et pour appuyer, à l'instar de ce dernier, le geste épistémologique d'incorporation de la réflexion sur l'objet à même la théorie sémiotique comme telle et non d'aborder celle-ci comme relevant d'une préoccupation extradisciplinaire. Après avoir survolé la très riche contribution de Peirce faisant de ce dernier un précurseur de la sémiotique objectualiste sur laquelle nous entendons fonder la démarche mise en œuvre dans la présente, nous tournerons notre attention vers les questions relevant plutôt de la matérialité de la présentation des objets formant le corpus à l'étude, et ce, en traitant en particulier des implications de la multimodalité caractérisant en de nombreux cas leur présentation. Cette sous-section sera suivie d'un examen des pratiques d'objectivation appliquées comme telles aux entités instanciées à travers le répertoire, autant de pratiques conditionnées par le contexte culturel et social dans lequel elles se réalisent et ayant un effet déterminant sur la constitution génétique et sur la dérive phylogénétique desdites entités. Finalement, nous aborderons la question plus technique des procédés sémiotiques comme tels par lesquels se réalisent ces pratiques d'objectivation esthétique et ludique en proposant une typologie à laquelle nous nous référerons dans les chapitres ultérieurs.

2.1 Le versant objectualiste de la sémiotique de Peirce

Tandis que la tradition structuraliste se fit la cible de nombreuses critiques pour sa fréquente exclusion, lors de sa théorisation du signe et des systèmes sémiologiques, du rapport à l'objet, la sémiotique de Peirce fut révolutionnaire par rapport au modèle saussurien en son incorporation à même la structure de la fonction du signe d'un composant objectuel.

Figure 2.1 Modèle schématique de la fonction du signe telle que conçue par Peirce



Il convient, toutefois, de noter que cela aurait été davantage durant la partie plus tardive de la production de Peirce que son concept d'objet aurait subi les plus importants développements, en particulier durant la période de 1908-1909 (cf. Jappy, 2017, p.153).

L'objet peircien, tout comme l'objet de Meinong, n'est pas tributaire du critère existentiel : selon Peirce, un objet sémiotique¹⁴⁴ n'est pas tenu d'être un dénombrable existant spatio-temporellement, puisqu'il peut s'agir, au-delà des existants concrets et singuliers, de types, de ressentis, d'états de chose ou de pures fictions¹⁴⁵. Néanmoins,

¹⁴⁴ Soit le corrélat objectif du signe, c'est-à-dire ce dont le signe est signe.

¹⁴⁵ Nöth estime lui aussi important de souligner, à propos du concept peircéen d'objet, que : « [i]n contrast to the referent or denotatum of logical semantics, which is usually defined as an individual or class of existents, Peirce's object of the sign may also be a feeling, experience, cognition, a thought, an imagination, or even a fictional event » (Nöth, 2011, p.29).

et considérant les différends entourant le concept d'objet ayant animé moult débats philosophiques tout au long du 20^e siècle¹⁴⁶, il est peu étonnant que la conception peircienne de la fonction du signe comme étant par définition dotée d'un objet se soit attirée de nombreuses critiques, celles-ci estimant que Peirce « faisait erreur en soutenant que tout signe a un objet », cela s'agissant même de « l'une des critiques les plus fréquemment adressées à sa sémiotique » (Short, 1981, p.217, notre traduction).

Qu'il s'agisse ici de l'un des aspects les plus contentieux de la théorie peircienne du signe tient en partie au fait qu'une telle posture impliquerait une théorie de l'objet dont l'extension excède la catégorie des choses concrètes, voire existantes, ce qui contrarie certainement le concept de référent préconisé par les sémantiques logicistes. Cependant, d'après Nöth, les assimilations de l'objet peircien au concept de « référent », tel que celui associé aux théories mises de l'avant par Frege, Russell, Carnap et Quine, sont assez nombreuses dans la littérature, possiblement en raison de la dominance des lectures positivistes des travaux sémiotiques de Peirce (Nöth, 2011, p.28). Or, il importe, toutefois, lorsque l'on envisage le concept peircien du signe et de l'objet qui lui est logiquement associé, de garder à l'esprit non seulement le pansémiotisme de Peirce ¹⁴⁷, mais aussi les fondements phénoménologiques (« phanérosopiques », selon la terminologie préconisée par

¹⁴⁶ Dont la théorie de l'objet de Meinong a sans doute fait les plus gros frais, du moins jusqu'à sa revalorisation théorique plus récente, plus ou moins un siècle après sa formulation initiale.

¹⁴⁷ La sémiotique de Peirce est considérée pansémiotique dans la mesure où tout peut potentiellement être signe et où « toute pensée [...] doit nécessairement être en signes » (CP 5.251; traduction telle que dans Thibaud, 1986, p.36). Selon la perspective pansémiotique de Peirce : « the entire universe – not merely the universe of existents, but all that wider universe, embracing the universe of existents as a part [...] – [...] is perfused with signs, if it is not composed exclusively of signs » (CP 5.448).

Peirce) sur lesquels son concept de signe se fonde ainsi que les préoccupations épistémologiques motivant l'élaboration de son système de pensée.

2.1.1 Les catégories phanéroscopiques

Tout comme Meinong entendait se pourvoir d'une théorie de l'objet permettant de rendre compte du spectre entier de toutes les possibilités d'objectivation potentiellement disponibles à l'esprit¹⁴⁸, et ce, en amont tant de l'application du critère existentiel que de celui issu de la dichotomie entre être et non-être, chose qu'il fit en introduisant la notion « d'absistence » (cf. section 1.1), Peirce, lui aussi, cherchait à élaborer pour l'ensemble des sciences positives une science « primale » (CP 5.39-40) qui permettrait d'investiguer ce qui se donne à l'esprit avant même l'application de jugements normatifs ou même vériconditionnels¹⁴⁹. Cette science « primale », il la désignera éventuellement par le nom de « phanéroscopie », afin de la distinguer de la phénoménologie de Hegel.

Peirce définissait le phanéron comme « la totalité collective de tout ce qui, de quelque manière et en quelque sens que ce soit, est présent à l'esprit, sans considérer aucunement si cela correspond à quelque chose de réel ou non » (CP 1.284, trad.

¹⁴⁸ C'est-à-dire de l'ensemble de tout le spectre des possibilités de saisie intellectuelle d'objet.

¹⁴⁹ Il envisageait que cette science devait se fonder sur la « science conditionnelle ou hypothétique des mathématiques pures, dont le seul objectif est de découvrir non pas comment les choses sont en fait, mais comment elles peuvent être supposées être, si ce n'est pas dans notre univers, alors dans un autre » (CP. 5.40, notre traduction). Gary Fuhrman nota à propos de cette définition proposée par Peirce que le concept d'être qui s'y trouve exprimé est « beaucoup plus inclusif » que de reposer sur le simple critère d'« existence dans les faits [*actual existence*] » (Fuhrman, 2011, notre traduction). Il convient de noter que la pensée ontologique de Peirce connut un raffinement au cours du temps, et selon Houser (2011), cela aurait été dès la mi-1880 que son réalisme devint « progressivement plus robuste » (Houser, 2011, para. 14, notre traduction). Cela eut pour effet, toujours selon Houser, d'accroître l'étendue du domaine de la possibilité sémiotique, puisqu'il en vint éventuellement à considérer que même « les ressentis [*feelings*] et les actions, en plus des conceptions, pouvaient être des corrélats dans les relations des signes, soit comme objets ou comme interprétants » (*idem*).

G. Deledalle dans Peirce, 1978, p.67)¹⁵⁰. Les trois grandes catégories phanérosopiques de Peirce, soit celles de la priméité (celle du « sentiment » selon l'expression française choisie par Deledalle, à lire dans le sens de « ressenti »), de la secondéité (celle du « *hic et nunc* de l'existant ») et de la tiercéité (celle de la médiation), seront appliquées dès 1867 à sa théorie des signes (Peirce, 1978, p.10-11), les signes constituant eux-mêmes, rappelons-le, des objets qui, de surcroît, peuvent abonder dans l'une ou l'autre de ces catégories phanérosopiques¹⁵¹.

Tout comme Meinong qui, pour accommoder son concept étendu d'objet, dût spécifier une diversité de modes ontiques – ce qui lui fit aboutir sur une ontologie trichotomique (répartie, en ordre d'inclusivité croissante, entre l'existence, la subsistance et l'absistence; cf. section 1.1) –, Peirce présente, dans *A Neglected Argument for the Reality of God*, un texte datant de 1908¹⁵², ce qu'il appelle les « trois univers de l'expérience » ainsi que les modes ontiques distincts qu'il conçoit être propres à chacun. Tel que décrit dans CP 6.455, le premier de ces trois univers comprendrait les « simples idées » (*mere Ideas*), ces « riens aériens » pouvant trouver

¹⁵⁰ Ainsi, selon Peirce : « Before we can attack any normative science [...] there must be a preliminary inquiry which [...] must be a science that does not draw any distinction of good and bad in any sense whatever, but just contemplates phenomena as they are, simply opens its eyes and describes what it sees; not what it sees in the real as distinguished from figment – not regarding any such dichotomy – but simply describing the object, as a phenomenon, and stating what it finds in all phenomena alike » (CP 5.37-39). Dans ce sens, selon Gary Fuhrman : « Phaneroscopy should not be taken as an empirical science because that would “fatally narrow” its scope. The phaneron includes not only objects present to the senses but mathematical objects as well, indeed anything that “might be supposed to be”, where ‘being’ is much more inclusive than actual ‘existence’ » (Fuhrman, 2011, n. p.).

¹⁵¹ Dans les mots de Peirce : « The word Sign will be used to denote an Object perceptible, or only imaginable, or even unimaginable in one sense » (CP 2.230; MS [R] 637:31-32). Ou encore : « A sign, then, is anything whatsoever – whether an Actual or a May-be or a Would-be – which affects a mind, its Interpreter, and draws that interpreter's attention to some Object (whether Actual, May-be, or Would-be) » (MS 670.33-34).

¹⁵² Peirce, C. S. (1908). *A Neglected Argument for the Reality of God*. *Hibbert Journal*, 7(1), 90-112.

« siège et nom » dans l'esprit notamment du poète, du mathématicien ou autre (CP 6.455, notre traduction). L'être de ces idées consisterait en leur « simple aptitude à être pensées et non dans leur pensée effective par quiconque » (*idem*). Le deuxième univers serait celui de « l'actualité brute des choses et des faits » (*idem*), dont l'être consisterait en « réactions face à des forces brutes » (*idem*). Le troisième univers comprendrait « tout ce dont l'être consiste dans le pouvoir actif d'établir des connexions entre divers objets, surtout entre objets de différents univers » (*idem*). Le signe, non pas « le simple corps du signe mais, pour ainsi dire, son Âme », relèverait de ce troisième univers (*idem*). Ainsi, Peirce définit trois catégories d'objets en fonction du mode ontique qui leur serait propre (respectivement, la possibilité d'impression sur l'esprit, l'actualité factuelle ou chosique susceptible de réagir sous l'effet de forces et l'aptitude à assurer la mise en relation d'objets eux-mêmes potentiellement ontologiquement disparates).

Le lecteur pourrait entrevoir certaines affinités entre l'ontologie trichotomique de Meinong et les catégories phanéroscopiques de Peirce, soulevant la question à savoir si la pensée de Peirce aurait pu être informée de celle de Meinong. Cependant, selon Liszka (1996, p.115), aussi intéressant le projet d'explorer les parallèles entre les ontologies respectives de ces deux penseurs soit-il, rien ne semble indiquer cependant que Peirce ait été familier avec les travaux de Meinong. Toutefois, nous soumettons qu'il pourrait être intéressant, en l'absence de preuves de familiarité directe de chacun de ces penseurs avec le travail de l'autre, d'envisager la possibilité d'une généalogie commune pour leurs concepts respectifs d'objet en considérant l'influence qu'exerça la philosophie scholastique tant sur Peirce que sur Franz Brentano, dont Meinong fût l'élève (aux côtés de Husserl et de Twardowski, ce dernier, soit-il mentionné au passage, ayant été le maître d'Ingarden, dont nous avons précédemment abordé la phénoménologie esthétique). L'on notera en outre que Peirce fut fortement influencé par le théologien-philosophe Duns Scotus, qui considérait que les objets de la pensée avaient une modalité ontologique distincte, soit celle se situant quelque part à mi-

chemin « entre l'être réel et aucun être que ce soit » (« between real being and no being at all ») (Lagerlund, 2021, n. p.).

Quoiqu'il en soit de ces considérations relevant de la généalogie historique des concepts philosophiques, il semblerait que Joseph Ransdell eût une intuition très juste de la signification que représente la pensée de Peirce quant au développement du concept ontosémiotique d'objet, lorsqu'il observa que : « Peirce's semiotic is not about a class of objects. It is about *what it is to be an object*. It is about *objectification* as such » (Ransdell, 1976, p.99, italiques dans l'original)¹⁵³. Ce que fit Peirce, au-delà de faire de l'objet un corrélat essentiel de la fonction du signe, fut de proposer implicitement une théorie de l'objet en bonne et due forme, préconisant un concept d'objet irréductible au simple critère existentiel et dont les multiples déclinaisons se distinguent par des modes ontiques qui leurs sont propres.

2.1.2 Une ontologie controversée

Toutefois, et en raison de la résistance heurtant fréquemment les ontologies pluralistes – non seulement celle de Meinong mais également celle de Peirce –, afin de contourner les implications de la théorie peircienne du signe en matière de théorie de l'objet, certains auteurs, jugeant trop contrariant le recours à une théorie de l'objet fondée sur une pluralité de modes ontiques, ont considéré qu'il valait simplement mieux rejeter l'aspect triadique de son modèle sémiotique¹⁵⁴. Par exemple, ne

¹⁵³ Il ajoute que « It could equally be said to be about *signification* as such, or about *interpretation* as such », la structure relationnelle triadique étant *indécomposable* (Ransdell, 1976, p.99, italiques dans l'original).

¹⁵⁴ Tel que rapporté par Colapietro, « A truly general theory of signs [telle que celle qu'entendait élaborer Peirce] cannot be a theory of simply representative signs. There is more to semiosis than representation, as the examples of imperative commands, musical notes and connectives indicate. This demands that we revise or reject the notion of object as an essential part of the semiotic triad (sign-object-interpretant) » (Colapietro, 1987, p.211-212).

pouvant concevoir d'objet pour des signes tels que les connecteurs logiques ou encore pour les commandes verbales (Greenlee, 1973, p.24; p.51)¹⁵⁵, Greenlee proposa « to part company with him on the question of the triadicity of signification » (p.111), soutenant que « instead of insisting on triadicity, Peirce's semiotic should have insisted (a) simply on a differentiation of the sign from the dyadic causal relationship and (b) on the continuity of interpretation » (p.111).

D'autres postures rejetant le concept peircien d'objet ont toutefois opté pour le maintien de la structure triadique du signe, mais en en modifiant néanmoins les termes de sorte à en évacuer l'objet comme corrélat fondamental, soit en remplaçant celui-ci par un autre terme. Par exemple, Colapietro (1987) rapporte que Singer (1984/1987), dans la foulée de la théorie du jugement de Buchler (Buchler, 1955, p.155-157), « suggests that we jettison this notion^[156] and replace it with the concept of interpretation, thus preserving the essentially triadic structure of semiosis, but altering the list of the elements of this structure (sign-interpretant-interpretation) » (Colapietro, 1987, p.211-212).

Godfrey-Smith affirme pour sa part que l'insistance de Peirce à l'effet que tout signe ait un objet « pourrait être compris dans un sens faible [...] peut-être en disant rien de

¹⁵⁵ Dans le même ordre d'idées et à titre d'exemple, Nöth rapporte au contraire la description par Savan (1994, p.189) de l'objet peircéen du connecteur logique « et » comme étant « notre expérience de comment deux entités ou plus sont combinées pour former un groupe, un ensemble ou encore un tout, mais puisque l'objet du signe n'a pas à être une chose matérielle, nous pourrions ajouter que l'idée plus abstraite d'une conjonction symétrique est l'un des objets de ce signe » (dans Nöth, 2011, p.2, notre traduction). En ce qui concerne les commandes verbales, Peirce discute l'exemple de ce que serait l'objet de la commande « Reposez vos armes! » (CP 8.178-179, notre traduction) énoncée en contexte militaire. L'objet de cette commande serait l'« univers des choses désirées par le commandant » énonçant l'ordre, ou encore celui de ses attentes puisque l'obéissance des soldats se trouve dans ce contexte présumée (CP 8.178-179, notre traduction).

¹⁵⁶ C'est-à-dire la notion d'objet « as an essential part of the semiotic triad (sign-object-interpretant) » (Colapietro, 1987, p.212).

plus que les signes ont toujours une *signifiance* [*significance*], mais que de parler d'objets dans le contexte encourage la tendance à voir les signes comme descriptifs, comme disant quelque chose à propos de comment les choses *sont* » (Godfrey-Smith 2017, p.280, notre traduction).

Une autre stratégie adoptée par des lecteurs de Peirce ayant pour effet de mitiger les implications possibles de sa théorie du signe en ce qui concerne le concept d'objectivation sémiotique consiste à appliquer une lecture frégréenne à la distinction que fera éventuellement Peirce entre objet immédiat (l'objet tel qu'il se donne par l'intermédiaire du signe) et objet dynamique (l'objet tel qu'il est indépendamment de l'acte particulier de sémosis, avec toutes les déterminations qui lui appartiennent en propre).

L'interprétation comme telle des travaux sémiotiques de Peirce à travers le prisme de la théorie frégréenne de la référence a été, selon Francesco Bellucci, fréquente et trouverait son champion chez Umberto Eco (Bellucci, 2015, p.400-401). Tandis qu'un article d'Albert Atkin (2008) se dévoue tout entier à l'examen des parallélismes et différences entre les concepts mis de l'avant par la théorie peircienne du signe et ceux de la philosophie analytique, en particulier les concepts de sens et de référence de Frege (Atkin, 2008), l'interprétation frégréenne de la distinction que fit Peirce entre objet immédiat et objet dynamique aurait été, nous dit Bellucci, explicitement proposée par Gérard Deledalle, qui affirme que « According to Frege, a sign (*Zeichen*) 'stands for' (*bedeutet*) its objects in exactly the same way as the sign represents its object for Peirce. Moreover, it has for Frege as for Peirce, two objects: a dynamical or referential object (*Bedeutung*) and an immediate object or sense (*Sinn*) » (Deledalle, 2000, p.139, cité dans Bellucci, 2015, p.401; nous soulignons).

Cependant, Bellucci assure qu'au contraire, dès que l'on envisage le cas du rapport du signe aux objets non-existants, les analogies que l'on peut dresser entre la distinction

que fit Frege entre *Sinn* et *Bedeutung* et la distinction que fit Peirce entre objet immédiat et dynamique s'effondrent, déjà parce que le signe frégeén (*Zeichen*) peut avoir un sens (*Sinn*) sans référence (*Bedeutung*), tandis que le signe peircien a forcément un objet dynamique (cf. Bellucci, 2015, p.411). L'objet dynamique, dans le système de Peirce, est logiquement premier sur le signe – l'objet dynamique détermine le signe qui, à tour, détermine un interprétant qui assure le lien entre l'objet et son signe.

Par ailleurs, si Peirce se serait délibérément gardé de nommer l'objet « dynamique » un objet « réel », bien que cela soit souvent le cas que l'objet dynamique corresponde effectivement à un objet réel, c'était précisément parce qu'il concevait qu'un tel objet pouvait également être fictif, tel qu'en témoigne ce passage tiré d'une lettre rédigée à l'intention de William James : « We must distinguish between the Immediate object, – i.e., the Object as represented in the sign, – and the Real (no, because perhaps the Object is altogether fictive, I must choose a different term, therefore), I say rather the dynamical Object » (CP 8.314, cité dans Liszka, 1996, p.118). L'on peut également lire dans son *Logic Notebook* que le choix terminologique qu'il fait vise précisément à accommoder les faits d'objectivation du non-réel : « [The third] triplet concerns the Dynamical, or Genuine Object. It is misleading to call it the real object, since it may be unreal. It is the object that truly determines the sign. But it would be a mistake to suppose that a fictitious object cannot produce a real effect » (*Logic Notebook*, MS 339, 279r, 1906).

Toutefois, Wilson (2017), rejetant l'idée qu'un objet dynamique puisse ne pas être un objet relevant de la catégorie ontologique du réel, affirme, à propos de l'objectivation des objets « non réels », que « an unreal object is always only an immediate object »

(Wilson, 2017, p.528). Bien que Wilson concède que ce qu'il propose constitue davantage une « solution peircienne aux problèmes de non-existence et non pas nécessairement “la solution de Peirce” à celles-ci »¹⁵⁷ (p.539, notre traduction), l'interprétation qu'il fit du concept d'objet dynamique de Peirce lui permit à la fois de maintenir une structure triadique de la fonction du signe comptant un objet parmi ses corrélats tout en postulant une distinction entre les modalités d'objectivation du réel et du non-réel. Par ailleurs, une telle stratégie procure une solution assez élégante pour rendre compte des niveaux d'objectivation respectivement en jeu selon qu'il s'agisse d'énoncés métafictionnels (p. ex. « Sherlock Holmes a été imaginé par Conan Doyle »¹⁵⁸) ou d'énoncés intrafictionnels (p. ex. « Sherlock Holmes habite le 221B Baker Street »¹⁵⁹; p.529-530). Dans le deuxième cas, si le Sherlock Holmes auquel le nom réfère n'est qu'un objet immédiat, l'objet dynamique serait vraisemblablement, nous dit Wilson, un mélange « des vrais types (qualités, relations et espèces) constituant le personnage fictif (p. ex. d'être de sexe masculin, d'être un détective) » et « des pratiques interprétatives elles-mêmes, notamment celles par lesquelles “Sherlock Holmes” est interprété *comme* s'il s'agissait du nom d'une vraie personne » (p.540, la traduction et les italiques sont les nôtres).

Bien que cette solution permette de rendre compte dans une certaine mesure de l'objectivation des non-réels tels que les entités de fiction, en instance ultime, l'objet

¹⁵⁷ Chose qu'il justifie en désavouant certains passages de Peirce où ce dernier semble affirmer que l'objet dynamique n'a pas à être réel.

¹⁵⁸ « Sherlock Holmes » ici désignant le personnage *qua* artefact, l'affirmation exprimant une propriété extranucléaire de l'objet « Sherlock Holmes », si l'on devait s'exprimer en utilisant la terminologie de Parsons (cf. section 1.3.3).

¹⁵⁹ « Sherlock Holmes » ici désignant le détective que nous imaginons (*pretend*) être fait de chair et d'os et vivant à Londres, l'affirmation exprimant une propriété nucléaire de l'objet « Sherlock Holmes » (Wilson, 2017, p.540).

dynamique de Wilson, bien que constitué d'éléments qui eux sont ancrés dans le réel (un mélange de représentations de qualités réelles et de pratiques interprétatives), instancie en soi un concept d'objet non orthodoxe. Implicite à cette proposition, toutefois, et possiblement au-delà de ce que visait Wilson avec sa démarche, est l'intuition que le signe soit en mesure d'opérer une certaine « synthèse » d'objet, en mobilisant dans ce cas un certain nombre de qualités d'expérience en tant qu'éléments constitutifs.

L'attribution à la fonction du signe d'un pouvoir de synthèse objectuelle constitue l'un des postulats de la sémiotique objectualiste que nous préconisons ici. Elle est également centrale aux théories artefactualistes des objets de fiction. Chez Peirce, l'objet (dynamique) en tant que corrélat de la sémiose, est logiquement premier par rapport au signe (l'objet détermine le signe et non l'inverse¹⁶⁰). Toutefois, Peirce reconnaît qu'il existe des instances où « the Object of a Sign may be something to be created by the Sign » (EP 2:493, passage figurant aussi dans CP 8.178), cela étant notamment le cas lors de la genèse des objets de fiction. Il émerge alors la question à savoir comment une telle observation puisse être conciliée avec la prééminence logique que Peirce conçoit être celle de l'objet sur le signe. Afin d'y répondre, il est possible de se rapporter aux prérequis expérientiels de la sémiosis, ceux-ci étant centraux à l'opération de la fonction du signe telle qu'envisagée par Peirce.

Chez Peirce, la possibilité même de l'objectivation opérée par le signe se fonde sur ce qu'il appelle l'expérience « collatérale » de l'objet chez l'interprète, c'est-à-dire, une

¹⁶⁰ Et contrairement à la posture structuraliste voulant que le langage « appose » un certain découpage sur le réel, que celui-ci soit estimé refléter certaines saillances formelles existant « objectivement » dans la réalité ou non. Aussi, notons qu'il s'agit non pas d'une détermination causale (dans le sens où l'objet « créerait » son signe), mais, selon les mots de Atkin, ce serait plutôt à entendre dans le sens de « l'établissement de contraintes » (Atkin, 2013, notre traduction).

familiarité préalable avec l'objet lui permettant de rapporter le signe à celui-ci (CP 2.231). Or, l'expérience collatérale dont il est question n'implique pas l'expérience de la totalité des déterminations de l'objet¹⁶¹ – si tel était le cas, aucun énoncé communicationnel ne comporterait quelque information que ce soit¹⁶². En outre, la notion peircienne d'expérience collatérale, prérequise à l'opération de la fonction du signe, n'implique pas par ailleurs une familiarité préalable de l'interprète avec l'objet *qua* objet, ce qui rendrait impossible pour n'importe quel interprète de prendre connaissance ou de même imaginer un nouvel objet de fiction. Pour emprunter les termes de Bergman (2010) : « The claim [...] is merely that some experiential background is needed – it may be quite insignificant in itself, but it must be able to serve as a starting-point for the specification of the object. [...] What the signs must do, then, is relate the sign [...] to objects with which we are already familiar » (Bregman, 2010, p.153; p.157). En d'autres termes, il s'agit d'ancrer, pour l'objet généré par le signe, les *composants* d'objet dans l'expérience collatérale de l'interprète qui sera ainsi en mesure d'en effectuer la synthèse. Cette aptitude du signe à synthétiser, via la production d'un interprétant, un ensemble de déterminations dont l'objet est ou sera porteur est ce qui rend possible, selon la perspective de la sémiotique objectualiste ici défendue, la détermination d'objets par le signe, le concept « d'objet » étant entendu ici dans le sens qu'il prend à titre de corrélat intentionnel du signe.

¹⁶¹ Ce qu'affirme Peirce est que nous ne serions pas en présence d'un signe si celui-ci n'avait aucune « relation ou référence » à quoi ce soit avec lequel le récepteur avait « la moindre familiarité, directe ou indirecte » (« the slightest acquaintance, direct or indirect »; Peirce, CP 2.231, notre traduction).

¹⁶² Plus encore, tel qu'observé par Bergman (2010), en termes pragmatiques, « une spécification trop précise [de l'objet] pourrait même conduire à un échec communicationnel » (Bergman, 2010, p.153, notre traduction).

En termes pratiques, une bonne quantité de travail a été réalisée dans le domaine de la linguistique cognitive pour expliciter l'opération des processus sémiotiques par lesquels se créent des représentations mentales synthétisant des éléments disparates de sorte à produire des représentations hybrides dotées de propriétés qui leur sont propres, non réductibles à la somme de leurs parties constitutives initiales. Par exemple, le développement par Fauconnier et Turner (1999) de la théorie de l'intégration conceptuelle a permis de mettre en évidence la capacité des signes à encoder les indices par lesquelles le destinataire se trouve en mesure de reconstruire des espaces conceptuels hybrides n'ayant pas de référent concret, mais étant virtualisés dans le signe et cognitivement actualisables par effet de sémosis. Cette conception de l'intégration comme opération cognitive générative a trouvé par exemple des applications techniques dans le domaine de l'intelligence artificielle pour la génération d'objets fictionnels à l'aide de procédés computationnels (Pereira et Cardoso, 2003), y compris guidé par l'application de critères hédonologiques (Cavallo *et al.*, 2013).

L'argument en faveur de l'élaboration d'une sémiotique objectualiste telle que celle sur laquelle nous entendons appuyer les analyses réalisées dans la présente trouve un appui solide auprès de la conception peircienne du procès sémiotique. Celle-ci, appuyée par ailleurs par les ontologies non réductivistes abordées au chapitre précédent, constitue une plateforme réflexive de choix par laquelle dégager plus précisément la notion sémiotique d'objectivation qui sera celle à laquelle nous nous rapporterons tout au long des analyses réalisées dans la présente.

2.2 La notion sémiotique d'objectivation

Comme nous avons vu, la notion sémiotique d'objet est imbriquée à celle de la fonction du signe, l'objet sémiotique étant – formulé dans les termes les plus généraux, inclusifs et simples possibles –, ce dont le signe est signe. Le concept d'objectivité auquel nous nous rapportons ici, à l'instar de celui des auteurs abordés dans les chapitres courant et précédent, en est un où le statut d'objet n'est pas tributaire d'une appartenance à une catégorie ontologique particulière. Ainsi, l'objet d'un signe peut, non exhaustivement et selon la perspective sémiotique objectualiste que nous proposons, être un objet concret ou abstrait, un particulier ou un type, une relation, un état de choses, une simple propriété ou une construction complexe, un possible, un actuel, une virtualité, une vraisemblance, une impossibilité. En somme, le concept d'objet, tel que nous le préconisons, désigne tout ce vers quoi peut se diriger l'esprit via le signe, que le siège de cet objet soit le monde concret des choses physiques, le monde des pures idées, ou qu'il se trouve à chevaucher les deux, comme cela est le cas notamment d'une grande proportion des œuvres d'art formant le répertoire.

Nous reconnaissons également, à l'instar de Meinong et de Peirce, l'infinité potentielle des niveaux de subsomption objectuelle. Meinong, nous le rappelons ici, avait élaboré une terminologie pour distinguer les objets élémentaires (*Objekta*) des objets d'ordre supérieur (qu'il nommait *Objektivs*, soit des complexes décomposables en *Objekta*, cf. section 1.1.2). Peirce, quant à lui, désignait les différents niveaux d'objectivation qu'il entrevoyait à l'aide des termes « Partial Object[] », « Special Object », « Complexus, or Totality » et « Universe » (CP 8.177). Nous préférons, afin de ne pas complexifier indûment la terminologie, de parler d'« objets élémentaires »

pour les unités objectuelles de base¹⁶³, de « complexes objectuels » pour les objets d'ordre supérieur et d'« univers de référence » pour les complexes de très haut niveau ayant fonction d'arrière-plan contre lequel appréhender des objets d'ordre inférieur. Par exemple, si je déclare que « Kakyoin aime les cerises », nous avons les objets élémentaires « Kakyoin » (un individu), « cerises » (une classe d'individus) et « l'acte d'aimer », et ensuite le complexe objectuel « Kakyoin aimant » (subsumant les objets élémentaires « Kakyoin » et « l'acte transitif d'aimer »), le complexe objectuel « cerises aimées » (subsumant les objets élémentaires « cerises » et « l'état de se trouver aimé »), le complexe « Kakyoin entretenant un certain rapport vis-à-vis les cerises » (subsumant les objets simples « Kakyoin », « cerises » (en tant que classe), et impliquant l'existence d'une relation entre les deux) et, bien sûr, le complexe « Kakyoin aime les cerises » (objectivant le fait qu'il subsiste une relation, celle par laquelle quelque chose aime quelque chose, impliquant que quelque chose soit aimé par quelque chose, et objectivant le fait que cette relation soit établie de manière transitive entre les termes « Kakyoin » et « cerises », respectivement), puis, passant au niveau métalinguistique, nous avons l'objet complexe que forme le fait de mon énonciation que « Kakyoin aime les cerises » (subsumant l'énoncé « Kakyoin aime les cerises », les objets de niveau inférieur que ce dernier subsume, ainsi que mon acte d'énonciation lui-même), et ainsi de suite, *ad infinitum*. L'univers de référence de l'énoncé « Kakyoin aime les cerises » serait l'univers fictionnel de *JoJo's Bizarre Adventure*, tandis que l'univers de référence de l'objet métalinguistique constituant mon acte d'énonciation de l'énoncé « Kakyoin aime les cerises », voire de celui produit par mes commentaires sur cet acte même, et ainsi de suite, serait l'univers réel dans lequel il subsiste un artefact abstrait qui est l'œuvre dénommée « JoJo's

¹⁶³ Ces dernières ne constituent évidemment pas forcément des monades en elles-mêmes indécomposables.

Bizarre Adventure » qui elle-même détermine la teneur sémantique de l'énoncé « Kakyoin aime les cerises », etc.

S'il est possible que la précédente description textuelle des multiples niveaux d'encapsulation objectuelle portés par notre énoncé ait semblé quelque peu étourdissante, cela est indicatif du formidable pouvoir d'objectivation que recèle le langage verbal, capable de condenser en une simple structure à 3 termes de forme sujet-verbe-objet pas moins de 6 sous-objets (en termes combinatoires : 3!)¹⁶⁴, qui peut elle-même prendre part à une infinité de complexions d'ordre supérieur.

En termes plus généraux, le concept d'objectivation comme tel, selon l'emploi que nous en faisons dans la présente recherche, réfère au processus par lequel un objet (pouvant être un objet élémentaire ou un complexe objectuel) est appréhendé par l'esprit ou encore inauguré en tant qu'objet. Ainsi, selon le contexte, le terme « objectivation » peut désigner :

- L'appréhension d'un objet préexistant à l'acte d'appréhension (objectivation préhensive) et l'activation corollaire d'un « contenu objectuel » immanent à l'acte (celui-ci étant conçu, dans une certaine mesure, de manière analogue au concept d'objet intentionnel que nous avons abordé avec Ingarden et au concept d'objet immédiat de Peirce et que nous préférons nommer, de manière plus neutre, « *instance* cognitive d'objet »);

¹⁶⁴ Et nous ne sommes même pas descendus au niveau sub-objectuel (ex. « Kakyoin aime le goût des cerises », « Kakyoin aime le parfum des cerises », « Kakyoin aime la forme des cerises », etc.), ni considéré l'effet dynamique de constitution réciproque des objets élémentaires issu de leur mise en relation (« Kakyoin est tel qu'il aime les cerises », « les cerises sont telles qu'elles sont aimées par Kakyoin », « l'acte d'aimer ou l'état d'être aimé sont tels qu'ils sont instanciés dans la relation s'établissant entre Kakyoin et les cerises », etc.).

- La production d'une instance cognitive d'objet par orientation de l'esprit sur un ensemble d'éléments – concrets, abstraits ou hétéroclites –, traités cognitivement comme une unité (objectivation synthésique);
- La production d'un artefact matériel par façonnement de la matière ou d'un artefact abstrait par effet performatif du signe¹⁶⁵ (objectivation instaaurative);
- La mise à disposition intersubjective d'un artefact par la circulation publique des signes par lesquels il s'appréhende et la transmission des compétences d'objectivation en assurant l'accès (objectivation sociale).

Par ailleurs, nous estimons que l'objectivation se trouve nécessairement colorée par la modalité selon laquelle elle se réalise, la modalité se trouvant même « entrelacée » à l'instance cognitive de l'objet à laquelle elle imprime sa teneur, celle-ci pouvant être purement observationnelle, évaluative, contemplative, désirante, ludique, esthétique, érotique, etc. Ainsi, la modalité d'objectivation sera étroitement liée au contexte pragmatique dans lequel l'acte d'objectivation se réalise et à la conduite cognitive¹⁶⁶ du sujet qui s'y engage.

Les modalités sémiotiques et perceptuelles, pour leur part, concernent davantage les médiums par lesquels les signes se matérialisent et les canaux sensoriels par lesquels ils transitent. Ces modalités des signes et de leur présentation par l'entremise desquels se produisent les faits d'objectivation esthétique, ludique et hédonique se

¹⁶⁵ À entendre dans le sens de Austin (1962/1975), mais appliqué à toute la diversité des types de signes, et non seulement aux signes verbaux.

¹⁶⁶ Pour une réflexion par exemple sur la notion de « conduite esthétique » à titre de modalité de la « conduite cognitive », voir Schaeffer (1996a, p.160).

doivent d'être incorporées aux réflexions portant sur ces faits. Pour cette raison, nous proposons de maintenant porter notre regard sur les questions touchant à la constitution modale des objets et à la modalité sémiotique, en portant une attention particulière aux complexités que présentent la constitution des objets multimodaux tels que ceux inclus parmi le corpus à l'étude.

2.3 Les modalités sémiotiques et leur interaction dans la production de l'objet multimodal

En abordant la question du statut ontologique des objets d'art et des artefacts abstraits en général tels qu'envisagés par Thomasson (cf. section 1.3), nous avons vu que les dépendances de ceux-ci sur leurs supports matériels peuvent être soit rigides (p. ex. dans le cas de la sculpture où l'identité de la totalité formée par la matière servant de support à la forme ne peut être dissociée de l'œuvre) ou génériques (p. ex. dans le cas de l'œuvre littéraire, dont l'existence dépend de sa fixation sur un support matériel non spécifique mais quelconque). Du côté de la réception des œuvres, nous avons vu avec Ingarden que le phénomène esthétique engageait la matérialité même du corps du spectateur, l'expérience de l'œuvre d'art étant conçue comme procédant de la rencontre de deux matérialités : celle de l'objet tel que porté par un substrat (support) et celle du spectateur en tant que sujet cognitif incarné, aboutissant sur l'instanciation phénoménale d'un objet esthétique dans le vécu d'un sujet éprouvant (cf. section 1.2.3).

L'une des tâches incombant à la sémiotique objectualiste consiste notamment à rendre compte de la structure matérielle de l'objet et des conditions de son actualisation phénoménale au cours de l'acte par lequel il est cognitivement instancié

chez le sujet¹⁶⁷. Autrement dit, il s'agit de rendre compte de l'articulation des structures matérielles, formelles et sémantiques des œuvres et des conditions expérientielles de leur appréhension.

La nature des objets de notre corpus nous oriente naturellement à analyser la constitution des objets multimodaux et, par effet d'entraînement, à considérer la manière dont ils peuvent s'instituer par effet d'une pluralité de codes susceptibles d'agir en synchronie, en synergie, ou même de subir une intégration complète. Dans la section qui suit, nous toucherons donc à la question des modalités sémiotiques et de leur conjugaison dans la formation des objets multimodaux et en envisagerons les implications sur la manière d'aborder la mise en œuvre simultanée de codes linguistiques multiples pouvant présenter un degré d'intégration variable. Ces questions théoriques traitées, nous serons par suite en mesure de passer à l'examen comme tel d'une sélection de techniques artistiques de confection/dérivation d'objet.

2.3.1 La multimodalité de l'ordinaire et le traitement transmodal des stimuli

La première chose à souligner lorsque l'on aborde la question de la modalité sensorielle et son lien à la typologie des modalités sémiotiques, voire à celle des médiums artistiques, est que la dominance des approches unimodales de l'étude de la perception a procédé historiquement davantage d'un impératif méthodologique que de constituer le reflet d'une réalité où nos divers sens opéreraient de manière isolée et

¹⁶⁷ Nous pourrions élaborer davantage sur la méréologie de la structure objectuelle de l'œuvre en mentionnant que cette dernière se constitue, en plus du support matériel intégré à l'identité même de l'œuvre en cas de dépendance rigide, d'un support formel, support que Dondero identifie comme résultant « d'une extraction de propriétés émanant du support matériel » (Dondero, 2020b, p.188). Pour résumer en empruntant les mots d'Enzo D'Armenio, « entre l'objet [ici conçu en tant qu'entité matérielle] et l'apport-inscription sémiotique il faut compter deux typologies de médiations substantielles : d'une part, les résistances substantielles du support matériel, et d'autres part, les sélections de forme du support formel opérées par l'apport-inscription » (D'Armenio, 2020, par.32).

indépendante les uns des autres¹⁶⁸. L'appareil perceptuel humain a évolué dans un environnement riche constituant un divers phénoménal où les objets et événements se présentent sous des aspects multiples et où, dans les mots de Amedi et collègues, les différents modes sensoriels « fournissent des informations à la fois complémentaires et redondantes à propos des objets » (Amedi *et al.*, 2005, p.559, notre traduction).

D'un autre côté, la capacité des systèmes sémiotiques unimodaux, tels que le langage verbal, à évoquer des représentations riches via la signification intermodale tient en partie de l'apprentissage de la cooccurrence de certains faits dans l'expérience et du fait que les connaissances à propos des objets du monde soient elles-mêmes stockées dans la mémoire sous forme de représentations multimodales (Taylor *et al.*, 2006, p.8239). Par exemple, l'expérience de mordre dans un fruit juteux et goûteux s'accompagne habituellement de manifestations sensorielles non seulement gustatives, mais aussi olfactives, auditives, haptiques et visuelles. Celles-ci peuvent être évoquées, voire perceptivement simulées¹⁶⁹, par seul effet du signe évoquant le fruit

¹⁶⁸ La diversité sensorielle des stimuli emprunte bien certainement des voies neuronales dans une grande mesure anatomiquement distinctes (Taylor *et al.*, 2006, p.8239), et il existe naturellement une tradition scientifique d'étudier les différents sens de manière indépendante (Lachs, 2017). Toutefois, les découvertes relatives aux mécanismes neurologiques responsables de l'intégration multimodale se multiplient grâce aux avancées en matière de disponibilité et de perfectionnement d'un assortiment de techniques d'investigation neuroscientifique, dont les techniques d'imagerie mentale (cf. Sepulcre *et al.*, 2012). Celles-ci ont permis de démontrer que des zones de traitement multiples sont impliquées dans les tâches de formation de représentations multimodales, et ce, à une diversité de niveaux d'abstraction. Par exemple, il a été démontré qu'il y a une répartition des tâches d'intégration transmodale notamment entre le sillon temporal supérieur postérieur (pSTS) (responsable de l'intégration de données pré-sémantiques, perceptuelles) et le cortex périrhinal (pour l'organisation de celles-ci en représentations conceptuelles de plus haut niveau) (Taylor *et al.*, 2006).

¹⁶⁹ Barsalou définit la simulation comme « la reproduction [re-enactment] des états perceptuels, moteurs et introspectifs acquis durant l'expérience avec le monde, le corps et l'esprit » (Barsalou, 2008, p.618). Pour décrire les mécanismes à l'œuvre dans le traitement incarné du récit littéraire, ceux-ci agissant également dans le traitement cognitif d'œuvres d'art visuel, Bolens a quant à elle recours au concept d'intelligence kinésique qu'elle définit comme « la faculté cognitive et sensorimotrice par laquelle [l'on] crée des simulations perceptives grâce auxquelles [l'on] produit des inférences nécessaires à la compréhension d'événements kinésiques narrés » (Bolens, 2011, p.74).

et son affordance de comestibilité, dans toute la richesse multimodale de la mémoire de l'expérience de celle-ci, chose souvent exploitée dans l'art. Un exemple d'application de telles techniques d'évocations transmodales peut être observé, notamment, dans la vidéo d'ouverture pour le clip *Goblin (Favorite Boys)* du groupe A.C.E (Official A.C.E., 2020)¹⁷⁰ qui, en plus d'opérer une hybridation de genres picturaux majeurs (en l'occurrence, le portrait et la nature morte), exploite via la présentation visuelle des évocations sensorielles tant gustatives que tactiles et même olfactives.

Les dynamiques s'établissant entre les différentes modalités sensorielles, quant à elles, peuvent revêtir une multitude de configurations et donner lieu à des effets non seulement de renforcement perceptif mais aussi, dans certains cas, d'inhibition intermodale (Alsius *et al.*, 2007; Laurienti *et al.*, 2002). Expérimentalement, des interactions intermodales ont été démontrées notamment entre les canaux de l'olfaction et du toucher (Dematte *et al.*, 2006), de l'olfaction et de la vue (Seigneuric *et al.*, 2010), du toucher et de l'ouïe (Ro *et al.*, 2009), du toucher et de la vue (Shams et Kim, 2010), de la vue et du goût (Shermer et Levitan, 2014), du goût et de l'ouïe (Yan et Dando, 2015) et des canaux de l'ouïe et de la vue (Vroomen et Gelder, 2000), pour n'en nommer que quelques-unes. La complexité des dynamiques intermodales permet ainsi d'aboutir sur la mise en œuvre de processus non seulement additifs (cf. *infra*, section 2.5.2), mais aussi soustractifs (cf. *infra*, section 2.5.1) lors de la confection de l'œuvre multimodale.

¹⁷⁰ Disponible à : https://www.youtube.com/watch?v=a3c_4nszxW8

2.3.2 L'exploitation sémiotique des interactions transmodales

Les artistes, comme nous le savons, exploitent depuis longtemps les effets perceptifs découlant des interactions intermodales, que ce soit par exemple à des fins d'encodage sémantique (par exemple, induire l'association d'un thème musical à un personnage au théâtre, à l'opéra ou au cinéma, permettant de créer des effets de présence tout en faisant l'économie de la présentation visuelle de celui-ci dans la scène), de simulation perceptuelle (par exemple, l'emploi des « lignes de vitesse » dans les mangas ou des évocations thermiques dans les vidéoclips), pour accroître le retentissement viscéral d'un contenu (par exemple, accompagner une apparition soudaine à l'écran d'un bruit déconcertant pour intensifier l'effet de surprise) ou simplement pour renforcer la qualité hédonique de leurs créations (par exemple, soigner la présentation visuelle des aliments pour en rehausser l'appréciation gustative).

Si tous les arts comportent, de surcroît, nécessairement une dimension multimodale de par le fait que la spectature de l'art soit une expérience incarnée par laquelle il y a forcément contact avec une réalité matérielle multidimensionnelle¹⁷¹, bien que celle-ci ne participe pas toujours entièrement au contenu de l'objet esthétique comme tel¹⁷², il est d'usage de catégoriser les différents médiums artistiques en fonction de ce qui est estimé être leur modalité sémiotique dominante. Ainsi, l'on parlera de modalité

¹⁷¹ Par exemple, Jason Hawreliak souligne qu'un acte même tel celui de la lecture est en soi multimodal, puisque des données sensorielles formant la totalité de l'expérience au sein de laquelle se déroule l'acte d'interprétation du texte proviennent aussi des perceptions tactiles des pages et possiblement aussi de l'olfaction du papier ou de la reliure (Hawreliak, 2018, n. p.).

¹⁷² Tel que noté par Frederico Biggio (2021), le niveau d'interaction avec le médium *qua* artefact lui-même (et non avec le seul contenu sémantique dont il peut être le porteur), relevant de la compétence méta-opérationnelle, peut néanmoins certainement être mobilisé à des fins esthétiques, voire narratologiques.

textuelle, verbale, haptique, sonore, visuelle, gestuelle, procédurale, et ainsi de suite – autant de modalités sémiotiques pouvant être portées par une variété de médiums¹⁷³ (cf. Hawreliak, 2018, n. p.). En outre, l'existence d'une grande diversité de médiums artistiques faisant intervenir de multiples ressources sémiotiques exploitant une pluralité de modalités, tels que le théâtre, l'opéra, le cinéma, la BD, le jeu vidéo et bien sûr l'installation multimédia, a alimenté plusieurs efforts de théorisation ayant trait à la question de l'intégration des multiples codes que ces médiums sont susceptibles de faire intervenir. De surcroît, les dernières décennies ont donné lieu, dans le secteur de la culture populaire, à une fulgurante prolifération d'objets et d'univers fictionnels déployés de manière transmédiate (par l'intermédiaire de la *transmedia storytelling*, ou « narration transmédia »), soit des objets qui se distinguent de par leur « dispers[ion] systématique[] à travers plusieurs médiums dans le but de produire une expérience unifiée et coordonnée »¹⁷⁴ (Jenkins, 2013, p.2-3), ces multiples médiums pouvant diverger largement quant à la modalité sensorielle qui y domine et quant aux interactions-types qu'ils offrent. À cela s'ajoutent les multimodalités procédant non pas d'un déploiement à travers une multiplicité de supports matériellement autonomes les uns par rapport aux autres, mais plutôt celles pouvant se réaliser à même un médium unique, par exemple celles pouvant procéder du recours à l'imitation intermédiaire (par exemple, lorsque l'image cinématographique imite la BD ou le jeu vidéo, ou lorsque la comédie musicale imite le livre)¹⁷⁵, par encapsulation médiatique (par exemple, une scène de danse incorporée à une pièce de théâtre, l'exécution d'une œuvre musicale par un orchestre

¹⁷³ Par exemple, le texte peut très bien exploiter à titre de ressource sémiotique les qualités plastiques liées au fait même de sa matérialisation.

¹⁷⁴ L'aspect complémentaire étant ce qui distingue la transmédialité de la simple adaptation.

¹⁷⁵ Cf. Wolf (2011) et son concept de « *intermedial imitation* ».

dans une scène de film, la mise en spectacle d'une œuvre architecturale dans un vidéoclip), voire par simulation perceptuelle transmodale (par exemple, les métaphores synesthésiques de la poésie symboliste, les évocations gustatives exploitées par moyen de signifiants visuels dans le domaine publicitaire, l'activation de la mémoire d'une œuvre musicale par son évocation dans un roman, etc.).

Par exemple, une application illustrant la mise en œuvre de ces principes se trouve dans la scène figurant aux pages 98 et 99 du premier volume de la série *Les gouttes de Dieu* (*Kami no shizuku*) d'Agi Tadashi (Agi et Okimoto, 2004/2019), des ressources sémiotiques de l'ordre de la modalité graphique et textuelle déclenchent chez le lecteur la représentation de l'univers musical du groupe Queen, représentation auditive servant, à tour, comme fondement d'une métaphore synesthésique musico-œnologique visant à décrire le goût du Château Mont-Pélat 2001 tel que perçu à travers les sens du protagoniste et interprété sur fond des connaissances encyclopédiques de ce dernier.

Bien que le fait de la multimodalité de certains objets d'art soit susceptible de complexifier la tâche de leur analyse sémiotique en raison de l'interaction, parfois complexe, de codes multiples¹⁷⁶, plutôt que de restreindre l'analyse à l'une ou l'autre des couches modales formant la totalité de l'œuvre, la prise en compte du fait même de leur multimodalité s'avère essentielle car, tel que souligné par Hawreliak, « un des principes centraux de la multimodalité est que lorsque de multiples modes se combinent, ils ne retiennent pas entièrement leur caractère initial, mais commencent à s'influencer les uns et les autres de manière dynamique et parfois imprévisible » (Hawreliak, 2018, n. p., notre traduction).

¹⁷⁶ Ce qui exige d'emblée que le chercheur détienne une expertise plurielle et une familiarité avec une multiplicité de codes.

L'opération simultanée de modalités multiples dans l'expérience de l'art – les différents modes offrant « différentes affordances », c'est-à-dire différentes « possibilités, capacités et limitations quant à la production de sens [*meaning*] » (Kress, 2009, p.19, notre traduction) – a conduit au développement d'une multiplicité d'approches dans l'étude des dynamiques (frictions et renforcements) pouvant opérer entre les différents codes relevant de la pluralité de modes constitutifs d'une production multimodale, l'opération de ces codes pouvant se réaliser selon un degré d'intégration pouvant varier de la simple adjonction jusqu'à l'intégration complète, en passant par les différents degrés intermédiaires de cooccurrence pluricodique¹⁷⁷.

Pour les besoins de la présente recherche, nous distinguerons trois grandes classes par lesquelles caractériser les différentes configurations multimodales en fonction de la relation réciproque s'établissant entre les multiples ressources sémiotiques mobilisées. Ainsi, nous parlerons de multimodalité additive, subsomptive ou syncrétique, ces différentes dynamiques intermodales pouvant, bien sûr, opérer de manière concurrente au sein d'une même production.

¹⁷⁷ La notion de discours pluricode a été employée par Klinkenberg pour décrire « toute la famille d'énoncés considérée comme sociologiquement homogène par une culture donnée, alors même que l'on peut régulièrement isoler dans ses énoncés plusieurs sous-énoncés relevant chacun de codes réputés distincts par le savoir développé dans ladite culture » (Klinkenberg, 2020, p.2). Nous employons ici, pour notre part, le terme « pluricodie » pour décrire les énoncés faisant intervenir une pluralité de codes (pouvant relever d'une même modalité, p. ex. la présence simultanée de texte en langues diverses, ou relever de modalités différentes, p. ex. la présence simultanée d'images et de texte), sans que celles-ci donnent forcément lieu à un phénomène syncrétique dans le sens d'un effet de pleine intégration de leurs syntaxes respectives (cf. Dondero, 2019, p.19).

2.3.2.1 Multimodalité additive

En premier lieu, nous parlerons de *multimodalité additive*¹⁷⁸ pour les objets constitués à partir de ressources sémiotiques pouvant être déployées soit de manière asynchrone à travers multiples supports ou simultanément sur un même support médiatique. Ces ressources sémiotiques peuvent emprunter soit de multiples canaux sensoriels ou bien un seul¹⁷⁹, sans toutefois qu'il y ait dans l'énoncé « interpénétration » des syntaxes propres à chacune des modalités sémiotiques mises à contribution¹⁸⁰. La multimodalité caractérisant ce type est essentiellement obtenue par processus cumulatif, et les différentes composantes modales ont une fonction au mieux complémentaire dans la co-signification ou co-constitution de l'objet et opèrent de manière parallèle. Un cas exemplaire de ce type de structure multimodale se retrouve dans les objets constitués par déploiement transmédia.

2.3.2.2 Multimodalité subsomptive

En deuxième lieu, nous distinguons les *multimodalités subsomptives*, soit celles où une modalité sémiotique se trouve « encapsulée » en tant que ressource instrumentalisée par une autre. Il s'agirait, en ce cas, essentiellement d'une logique de « l'englobement », pour reprendre l'expression de Dondero (2019, p.18). La relation entre les multiples modalités par lesquelles s'instancie l'objet sémiotique est asymétrique et hiérarchisée, et les relations intersyntaxiques sont unidirectionnelles,

¹⁷⁸ Inspiré du concept de « additive binding » tel que formulé par De Vignemont (2014, p.130).

¹⁷⁹ Par exemple, le texte écrit et le dessin constituent deux modalités sémiotiques distinctes empruntant le canal sensoriel visuel, tandis que le texte vocalisé et la musique empruntent tous les deux le canal auditif.

¹⁸⁰ Selon la proposition de Dondero (2019), il s'agirait là d'un prérequis à la constitution d'une « syntaxe tierce et englobant[e] » permettant de fonder l'émergence d'un discours synchrétique (Dondero, 2019, p.19).

aboutissant dans certains cas à l'affadissement ou même à l'anéantissement de la syntaxe de la modalité subsumée.

À titre d'exemple, l'on peut examiner le recours à la multimodalité subsomptive par le clip pour *Swagger Time* du groupe MAP6 (1theK, 2016)¹⁸¹. Le clip suit en grande partie les conventions usuelles du vidéoclip K-pop telles qu'elles avaient cours à l'époque. Néanmoins, au moment du climax structurel de la pièce¹⁸², moment où, sur la trame vidéographique, survient plus souvent un mouvement d'explosion¹⁸³, ce clip simule plutôt une série de captations photographiques, simulations accomplies par l'ajout de sons d'obturateur, d'arrêts temporaires sur l'image et de l'assomption concomitante par les membres du groupe de poses de style photographique, le tout renforcé par l'exécution chorégraphique des gestes mimétiques de ceux afférents à la captation photographique. L'insolite que produisent ces intrusions simulées du médium photographique découle presque entièrement de leur insertion en contexte de vidéoclip, soit du caractère inattendu de la fixation du mouvement à même une séquence autrement fort dynamique sur le plan cinétique.

Une variante de la *multimodalité subsomptive* peut aussi être identifiée dans les pratiques d'*imitation intermédiaire*, produisant une transmédialité seulement virtuelle s'instanciant uniquement dans le signifié, par simple évocation opérée à partir du médium subsumant. En tels cas, plutôt que d'avoir une modalité qui impose

¹⁸¹ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=uxKzhUisHWQ>

¹⁸² Correspondant dans la plupart des cas à la survenue du dernier refrain suivant immédiatement le pont.

¹⁸³ Alors que dans ce clip, les explosions (prenant ici la forme de giclées de peintures colorées qui, selon la logique du scénario, pourraient être dites correspondre au climax narratif), surviennent même avant le pont.

sa propre syntaxe à une autre modalité se trouvant à être matériellement présente dans le signe, la modalité évoquée à partir du médium subsumant ne se trouve instanciée que de manière virtuelle.

Par exemple, il existe de nombreuses instances d'artefacts où la modalité procédurale et interactive du média qui est le jeu vidéo se trouve à être virtuellement simulée, et ce, dans une diversité de médias visuels incluant l'imprimé¹⁸⁴, l'objet matériel en trois dimensions¹⁸⁵, la danse¹⁸⁶ et la vidéo, activant chez le spectateur la mémoire des scripts procéduraux associés au médium interactif simulé sans que l'on soit en présence matérielle d'un médium authentiquement vidéoludique. La même chose vaut pour les imitations intermédiatiques d'interfaces informatiques, souvent utilisées de sorte à introduire un élément d'inusité ou simplement de dynamisme au sein d'artefacts non interactifs.

Ainsi, dans les images présentées à la figure 2.2 et tirées de vidéos associées au groupe SEVENTEEN, nous retrouvons d'abord l'imitation de la photographie imprimée avec effet de déchirure du support papier permettant de dynamiser la monstration simultanée de scènes multiples. En deuxième lieu, nous avons l'imitation d'une interface utilisateur graphique, telle que celles utilisées par les ordinateurs personnels, présentant d'une part une image photographique et, d'autre part, un titre, chacun circonscrits dans leurs fenêtres simulées respectives et où le lancement de la vidéo s'ouvre sur la simulation de l'exécution d'une procédure d'ouverture de session

¹⁸⁴ P. ex. la page 7 de *Are you Alice?* 廻毒本 *UNBREAKABLE* du cercle *doujin* IM (Ninomiya, Tagura et Teracco, 2008).

¹⁸⁵ P. ex. certaines des rééditions de l'album *Killer* de Key (versions CRT, GAMEPACK et QR).

¹⁸⁶ P. ex., la chorégraphie pour la chanson *Video Game* de Boys Republic.

(avec bruitage de clics de souris), activant chez le spectateur des connaissances procédurales riches en interactions haptiques. Ensuite, ce que nous avons est une vignette qui, encore une fois, simule la fenêtre d'une interface graphique utilisateur mais, cette fois, avec une interaction haptique déjà engagée, le curseur ayant déjà été positionné sur un segment de texte feignant ainsi d'être cliquable. La vignette qui suit, quant à elle, propose une simulation d'interface d'application de capture d'images sur téléphone mobile multifonction, la motivation du spectateur à « capturer » les sujets visuels qui lui sont présentés étant immédiatement transductible en scripts cinétiques dérivés d'expériences préalables d'interactions avec de telles interfaces, scripts promptement engagés simulativement sur le lancement de la vidéo avec l'activation simulée du bouton d'enregistrement et avec la mise en marche concomitante d'un compteur de temps. L'image qui suit présente, quant à elle, la symbolisation quelque peu fantaisiste d'une imitation intermédiatique dans la mesure où les spectateurs sont invités à s'imaginer que la vidéo qu'ils sont en train de regarder se trouve sur un support rétro (vidéocassette) plutôt que de se faire présenter une image imitant elle-même le format technique de l'image VHS¹⁸⁷, s'agissant davantage de référence que d'imitation à proprement parler (cf. Wolf, 2011). Finalement, nous avons un cas d'imitation de l'écriture sur papier en vertu de laquelle les paroles d'une chanson, présentées à l'aide d'écritures variant de pair avec le changement de vocaliste en cours d'exécution, défilent en feignant de s'apposer matériellement sur une feuille de papier ornant le fond de l'image.

¹⁸⁷ Voir D'Armenio (2019) pour une discussion du concept de format technique de l'image.

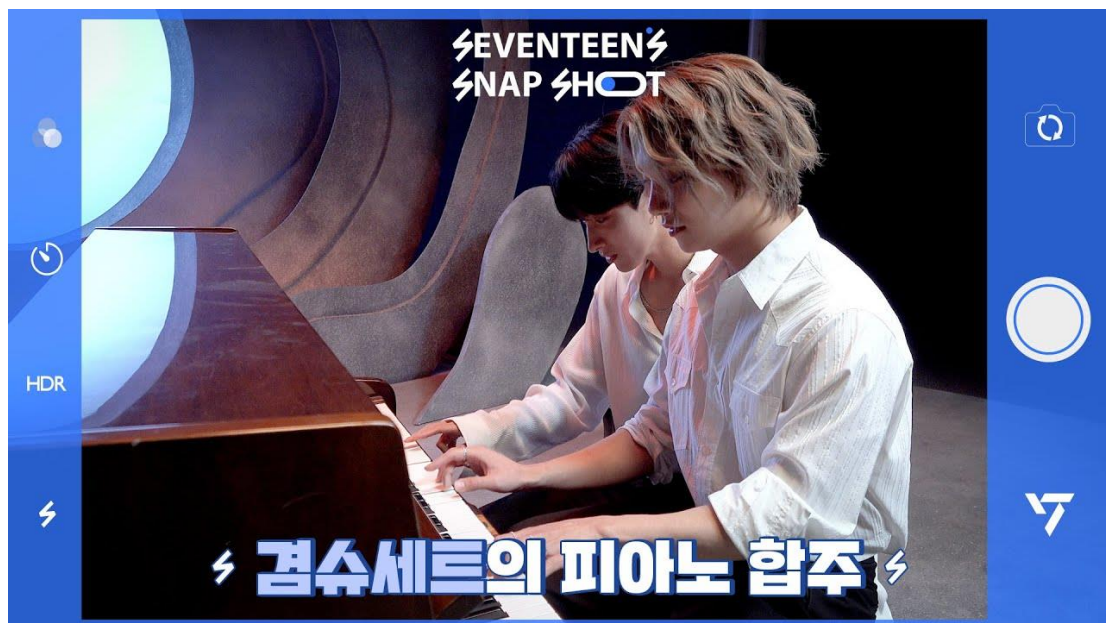
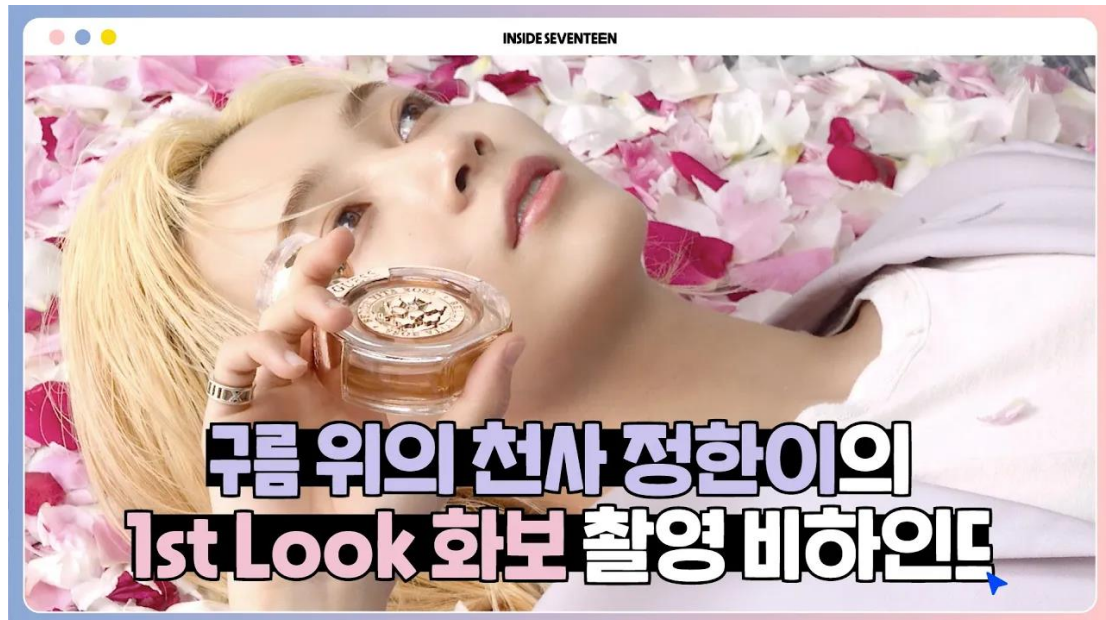
Figure 2.2 Imitations intermédiaires



Sources :

SEVENTEEN. (2022, 24 novembre). [SVT Record] 작은 입의 먹방 | 한우관 뉴욕 산책 | 흥배우와 호랑이 감독 #11 [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=yOgczhV7U8>). CC BY 3.0

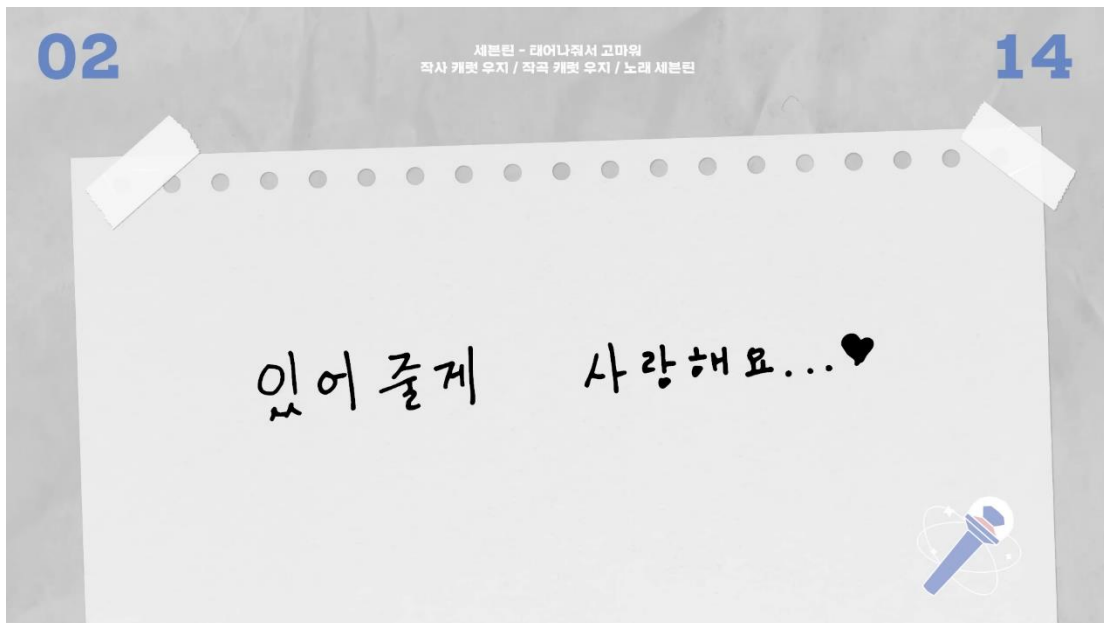
SEVENTEEN. (2023, 24 février). [INSIDE SEVENTEEN] 부석순 (SEVENTEEN) 'SECOND WIND' 안무연습 비하인드 (BSS 'SECOND WIND' Dance Practice Sketch) [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=pYDFTwxZd3c>). CC BY 3.0



Sources :

SEVENTEEN. (2021, 25 juin). [INSIDE SEVENTEEN] 정한 1st Look 화보 촬영 비하인드 (JEONGHAN 1st Look Photo Shoot BEHIND) [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=O6TLMIH8uPw>). CC BY 3.0

SEVENTEEN. (2022, 24 octobre). [SEVENTEEN's SNAPSHOT] EP.45 겸슈세트의 피아노 합주 (The GyeomShuaz Piano Ensemble) [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=zTDaNoXgtJI>). CC BY 3.0



Sources :

SEVENTEEN. (2023, 22 mars). [GOING SEVENTEEN] EP.68 *돈't Lie : CLUE #1 (Don't Lie : CLUE #1)* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=BeDkwcm-nJ4>). CC BY 3.0

SEVENTEEN. (2021, 14 février). SEVENTEEN(세븐틴) - 태어나줘서 고마워(HAPPY BIRTHDAY) [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=Ar5-Yitahp8>). CC BY 3.0

2.3.2.3 Multimodalité syncrétique

Finalement, nous distinguons les *multimodalités syncrétiques*, qui opèrent une véritable intégration entre les syntaxes multiples, de sorte, tel que formulé par Dondero, à constituer « une syntaxe tierce et englobant[e] » (Dondero, 2019, p.19)¹⁸⁸, formant des structures complexes et mettant en œuvre des stratégies d'énonciation certes productrices « d'effets de totalité » (p.13), mais néanmoins potentiellement traversées de tensions portées par des « forces centrifuges, voire dispersives, désagrégant les fusions syncrétiques » (p.14), instanciant ainsi des objets à la cohésion potentiellement fragile. Ces multimodalités syncrétiques peuvent engager soit un unique canal sensoriel, comme c'est le cas par exemple de la poésie visuelle analysée par Dondero (p.19), ou encore, ils peuvent mettre à contribution des canaux sensoriels multiples se trouvant régulés par une syntaxe opérant à un niveau de traitement cognitif supérieur à partir de données sensorielles hétérogènes procurant le matériau brut à partir duquel émergeront les formants figuratifs¹⁸⁹. Dans l'étude de l'interaction son-image au cinéma, ce phénomène a été désigné, par le compositeur de musique concrète et théoricien du cinéma Michel Chion dans son ouvrage séminal *L'audio-vision* paru originalement en 1990, sous le nom de « syncrèse »¹⁹⁰. Il s'agit d'un procédé par lequel des éléments sensoriellement hétéroclites, même relevant de phénomènes « qui n'ont, à la lettre, rien à voir les uns avec les autres » (Chion, 1990,

¹⁸⁸ Noter que dans son texte, Dondero (2019) procède à l'analyse de syncrétismes opérant à même un seul canal sensoriel, en l'occurrence visuel, élaborant un cadre théorique en vue de l'analyse des syncrétismes linguistiques mis en œuvre par la BD, l'art urbain (*street art*) et la poésie visuelle.

¹⁸⁹ Greimas, qui introduisit le concept de « formant figuratif » dans *Sémiotique figurative et sémiotique plastique* (1984), définit celui-ci comme « une unité du signifiant, reconnaissable, lorsqu'elle est encadrée dans la grille du signifié, comme la représentation partielle d'un objet du monde naturel » (Greimas, 1984, p.10). Nous étendons bien sûr ici l'application du concept à la représentation d'objets du monde fictionnel.

¹⁹⁰ Mot-valise formé à partir de « synchronisme » et de « synthèse » (cf. Chion, 1990, p.55).

p.56), peuvent, en vertu « de lois gestaltistes et d'effets de contexte » (p.56), s'intégrer « indépendamment de toute logique rationnelle » (p.55) de sorte à « form[er] dans la perception des agglomérats monstrueux, mais irrésistibles et inévitables » (p.56)¹⁹¹. Il s'agit, dans notre typologie, de la configuration multimodale où le degré d'intégration pluricodique est le plus grand.

Pour illustrer l'opération d'un tel mécanisme psychoperceptuel, nous référons au vidéoclip pour la chanson 神의메뉴 (*God's Menu*)¹⁹² du groupe Stray Kids, où le réalisateur Bang Jaeyob procède à l'agrégation d'un groupe de techniciens de laboratoire de chimie (en combinaisons Hazmat) avec les projectiles d'une arme à feu, et ce, par intégration perceptuelle d'éléments acoustiques, chorégraphiques et de montage, faisant aboutir à la formation de représentations multimodales d'objets taxonomiquement hybrides (chimistes-munitions chimériques) qui n'auraient pas été portés à figuration n'eusse-t-il été de l'intégration syncrétique des éléments modalement hétérogènes cooccurrent dans le stimulus audio-visuo-cinétique¹⁹³.

Cette typologie très générale permettant de discerner entre les différents types de dynamiques intermodales garnit l'outillage disponible pour les analyses d'objet qui seront réalisées au cours des prochains chapitres. Le lecteur se trouvant désormais alerté aux complexités potentielles inhérentes à la constitution multimodale des

¹⁹¹ Un cas exemplaire auquel réfère Chion pour illustrer le mécanisme décrit se trouve dans l'usage remarquablement antinaturaliste du bruitage dans le cinéma de Jacques Tati, celui-ci tirant parti de la propension de notre appareil perceptuel à créer, à partir d'événements sensoriellement hétéroclites, des gestalts dont la constitution va même à l'encontre de toute logique de vraisemblance (cf. Chion, 1990, p.55-57).

¹⁹² À lire dans le sens de « menu divin ». Vidéo disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=TQTICHxyuu8>

¹⁹³ La séquence ci-décrite débute à l'indicateur temporel suivant : <https://youtu.be/TQTICHxyuu8?t=53>

artefacts sémiotiques dont il sera ici question, nous soulignons également certaines complexités procédant, pour leur part, des conditions sociales de (re)production de ces objets souvent collectivement appropriés, ce qui fera passer le terrain de réflexion de celui des questions de structure à celui des dynamiques socio-sémiotiques et à celui de la génétique, voire de la phylogénétique artefactuelle. Nous présentons ici quelques-uns des enjeux liés aux conditions de production, de réception et de transformation de ces objets collectivement appropriés.

2.4 De la réception à la dérive : implications socio-culturelles et artistiques des pratiques d'appropriation collective des artefacts abstraits

2.4.1 La vie parallèle des objets de fiction dans le *fannon*

Dans son ouvrage séminal dans le domaine des études sur les fans intitulé *Textual Poachers*, paru originalement en 1992, Henry Jenkins, s'intéressant aux pratiques appropriatives des fans de médias qu'il abordait depuis une perspective ethnographique tout en brisant avec les caractérisations stéréotypées pouvant abonder à leur propos dans le discours dominant, mit en évidence les implications à la fois politiques, culturelles, sociales et épistémiques de ces appropriations transformatives de produits culturels à grande distribution ainsi que des stratégies interprétatives sous-jacentes à celles-ci. S'intéressant en particulier aux *fandoms* à prédominance féminine aux États-Unis, avec un intérêt particulier porté au genre *slash*¹⁹⁴, Jenkins mit en évidence le potentiel de résistance culturelle qu'offrait ces littératures

¹⁹⁴ Genre de *fanfiction* centrée sur la mise en relation romantique et/ou sexuelle non canonique de personnages fictionnels habituellement de même sexe.

subversives issues de la marge tant de l'industrie de diffusion de masse que de l'*establishment* artistique et littéraire¹⁹⁵.

Envisagées depuis la perspective d'une sémiotique objectualiste, les observations de Jenkins et celles issues des recherches subséquentes auxquelles elles ont pavé la voie informent tant sur le potentiel subversif des pratiques d'appropriation transformative des objets que sur la dépendance de la constitution de ces objets sur les conventions partagées par la collectivité d'acteurs sociaux dont l'acte d'objectivation même de ces entités en assure dans une grande mesure la subsistance ontologique. Dans cette section, nous nous intéresserons donc pour commencer aux significations sociales et culturelles des appropriations transformatives et sur la relation ambivalente pouvant parfois exister entre les ayants droit et les consommateurs actifs pouvant être affectivement, identitairement et créativement engagés dans la vie de l'objet circulé au sein de l'écosystème formé par l'imaginaire collectif. Nous présenterons par la suite les stratégies interprétatives et les compétences d'objectivation caractéristiques des (sous-)cultures praciennes du braconnage¹⁹⁶ ludique et hédonique d'objets préexistants ainsi que les implications en termes de théorie de l'objet soulevées par de telles pratiques. Finalement, nous nous pencherons sur les aspects plus techniques des procédés sémiotiques comme tels par lesquels les objets de fiction sont façonnés ou refaçonnés par les artistes et les fans, ces derniers appliquant parfois des transformations aboutissant sur des instances qualitativement alternatives, voire sur

¹⁹⁵ Des parallèles évidents existent entre les observations de Jenkins et celles que l'on pourrait porter sur les conditions et significations culturelles entourant le phénomène *yaoi* ayant pris naissance au Japon, bien que dans ce dernier cas, il y eut une rapide complicité face aux pratiques de détournement homoérotique des contenus réalisés par les fans de la part d'une industrie du manga aux prises avec des difficultés économiques et désireuse d'accroître son marché (voir Kimbergt, 2008).

¹⁹⁶ Ce vocable fait un clin d'œil à l'emprunt terminologique (« *textual poachers* ») que Jenkins fit à Michel de Certeau (cf. Jenkins, 1992).

des objets dérivés à identité nouvelle. Ceci alimentera l'arrière-plan informé duquel s'élaborera le prochain chapitre sur le concept de liminalité en tant que facteur de potentiel hédonique et d'affordances accrues sur le plan de la réception active.

2.4.2 L'autorité sur l'objet et la culture comme terrain de lutte

La phénoménologie esthétique et l'ontologie de l'œuvre d'art d'Ingarden, tout comme les théories de la réception qui s'en sont ensuivies, reconnut, tel que nous l'avons vu (cf. section 1.2.2), l'existence d'un apport de la part du lecteur/spectateur dans la constitution de l'objet qui se trouve à être actualisé dans l'expérience au cours de l'acte d'interprétation de l'œuvre. Toutefois, la teneur de l'objet esthétique à instancier est estimée, tant pour Ingarden (1963/2011, p.144) que pour Eco (1990/1992, p.369), se trouver bornée dans ses champs de légitime possibilité par ce qui est conçu être autorisé par l'œuvre, voire par l'auteur de l'œuvre, conformément à une vision somme toute auteuritariste de la juste réception. De manière plus générale, le contrôle sur la circulation des représentations sociales et des (re)présentations d'objets culturels s'est exercé historiquement par l'entremise d'une multitude d'outils du pouvoir, y compris le contrôle des moyens matériels de production et de diffusion (institutions muséales, monopoles industriels), l'appareil juridique (lois sur les contenus censurables, régimes de propriété intellectuelle) et le pouvoir de

détermination normative en matière de goût (académies, autorités spécialistes) – autant d’outils souvent appliqués de manière à s’appuyer les uns sur les autres¹⁹⁷.

La répartition sociale du pouvoir s’étant historiquement reflétée à la fois dans les hiérarchisations savantes des genres artistiques et dans les types de représentations qui pouvaient y dominer, il est peu étonnant que de nombreux observateurs aient souligné le privilège longuement accordé, dans monde de l’art visuel institutionnalisé et normativement sanctionné, au regard masculin (en particulier blanc et hétérospectatoriel), du moins dans le monde post-classique jusqu’à l’avènement de la *queer chic*¹⁹⁸, du féminisme marchandisé¹⁹⁹, voire, de manière plus générale, des pratiques d’hameçonnage (*baiting*) ou de cooptation des voix opprimées selon les termes d’une logique parfaitement néolibérale. Ces conditions eurent historiquement pour effet d’affecter des rôles spectatoriels sujet/objet qui, pour un grand pan du développement de l’art occidental, étaient fixés notamment en fonction du genre.

¹⁹⁷ L’on peut penser par exemple au rôle de censure politique exercé au profit des intérêts de la couronne britannique par la Stationers’ Company londonienne, détentrice d’une charte royale octroyée en 1557 lui conférant le monopole sur la production de matériel imprimé (le « *copyright* ») et dont les pouvoirs lui permirent éventuellement de même physiquement confisquer les presses et matériaux littéraires qu’elle jugeait illégaux. Ainsi, le pouvoir imparti à la Company servit les intérêts politiques de l’État en permettant entre autres de contrecarrer la circulation d’écrits séditions, la corporation ayant été investie notamment, au cours de son histoire, du pouvoir de faire appliquer le *Licensing Act* (titre complet: *An Act for preventing the frequent Abuses in printing seditious treasonable and unlicensed Books and Pamphlets and for regulating of Printing and Printing Presses*) (cf. Astbury, 1978; Yamada, 2012). Un autre exemple historique se trouve dans la *Entartete Kunst Gesetz* ou « loi sur l’art dégénéré », mise en vigueur en 1938 sous le régime Nazi, qui eût notamment pour effet d’institutionnaliser les préférences artistiques du Führer et de doter l’État d’un instrument supplémentaire de répression politique des éléments sociaux déclarés indésirables. Il s’agissait d’un cas d’exploitation de l’appareil judiciaire pour renforcer des normes artistiques établies en grande partie en fonction de critères idéologiques et biopolitiques, et ce, de sorte à retirer les œuvres « offensantes » de la circulation et à fournir un prétexte supplémentaire pour persécuter leurs créateurs, souvent juifs ou communistes soupçonnés ou avérés.

¹⁹⁸ Voir à ce sujet Mistry (2000).

¹⁹⁹ Voir à ce sujet Goldman *et al.* (1991).

Pour une multitude de raisons incluant celles que nous venons d'évoquer, les pratiques *fanniques* de subversion des représentations dominantes et des rôles de genre telles que pratiquées dans la marge non seulement par les *slasheuses* mais aussi par les *fujoshis*²⁰⁰ ont naturellement attiré l'attention d'un grand nombre de chercheurs, y compris bien sûr Jenkins, mais également toute une génération d'*aca-fans* ou autres observateurs de la culture populaire. Cet intérêt peut s'expliquer notamment par l'amplitude du potentiel subversif des pratiques sémiotiques et créatives autour desquelles se sont formées ces sous-cultures ou contre-cultures à prédominance féminine, opérant d'abord une subversion des conditions systémiques dominantes dans lesquelles se produisent, se circulent et se consomment les produits culturels, profitant des avancées en matière de technologies de reproduction (photocopie dans les années 1970, technologies numériques de la communication devenues massivement accessibles vers la fin des années 1990), permettant à la fois de se soustraire à l'hégémonie des industries de la culture et du monde sanctionné de l'art institutionnalisé, voire, dans certains cas, même aux normes juridiques sur la propriété intellectuelle et sur l'obscénité.

Sur le plan de leur apport en matière de subversion symbolique des rôles de genre, les pratiques *fanniques* des sous-cultures à prédominance féminine telles que celles engagées par les *slasheuses* et *fujoshis* ont également attiré l'attention des chercheurs du domaine des études culturelles, et ce, tant pour leur travail de réimagination d'une masculinité qui serait divergente des modèles hégémoniques²⁰¹ – masculinité hégémonique non seulement susceptible d'opprimer les femmes, mais aussi d'aliéner

²⁰⁰ Femmes ou filles adeptes de *yaoi*.

²⁰¹ Voir Connell (1987; 1995) pour une introduction au concept de masculinité hégémonique.

de nombreux hommes indésireux de s’y identifier²⁰² – , que pour leur capacité à bouleverser par leurs actions et créations tout un pan d’idées reçues sur la sexualité féminine, traditionnellement dépotentialisée, en lui autorisant la libre expression, prenant parfois la forme d’une expression ostensiblement prédatrice et violente sur le plan symbolique²⁰³.

L’appropriation collective de l’objet canonique et l’actualisation sémiotique du désir à travers la pratique de la *fanart*²⁰⁴, en plus d’ouvrir un espace de contestation des représentations sociales dominantes, implique, si ce n’est une érosion, du moins un certain délestage par les auteurs du contrôle sur la détermination des objets culturels desquels ils sont les géniteurs. Les objets fictionnels étant, tel que nous l’avons vu avec Ingarden (section 1.2), d’essence gorgés de lieux d’indétermination, il arrive de plus en plus que le développement auquel donne lieu la production *fannique* excède en déterminations et en portée celui réalisé par l’auteur original, si bien que cette production établit parfois des conventions (sous-)culturelles sur les déterminations de l’objet si fortement entérinées qu’il s’avérerait difficile pour l’auteur d’origine de les subroger à future date.

Un exemple de personnage développé davantage par le *fandom* que par l’auteur à l’origine de l’univers fictionnel dans lequel celui-ci évolue est le personnage

²⁰² Pour plus de détails à ce sujet, voir la série d’entretiens présentés dans Galbraith (2014).

²⁰³ Il est à noter que même dans le domaine des études sur les fans, de nombreux observateurs, dont Jenkins lui-même (cf. Jenkins, 1992), ont cependant persisté à véhiculer le mythe d’un imaginaire et d’une sexualité féminine *par essence* « bénigne », « délicate » et « inoffensive », en excluant de leur champ d’observation ces œuvres plutôt tributaires d’un imaginaire sexuel inquiétant ou même prédatrice, perpétuant eux-mêmes ce faisant la dominance de normes de la féminité dépotentialisantes.

²⁰⁴ Terme générique incluant, en plus de la *fanart* sous forme picturale, la *fanfiction*, le cosplay, les vidéos de fans, les reprises de danse, la dérivation de jeux *doujin*, etc.

Sukottorando, un *gijinka* (anthropomorphisation) de l'entité géopolitique que représente l'Écosse et relevant de l'univers fictionnel originant dans le *webcomic* intitulé *Hetalia: Axis Powers*, une parodie de l'histoire mondiale issue de l'imaginaire de Himaruya Hidekazu (2006). Ayant fait, dans l'épisode 39 de l'*anime* (épisode *The Battle for America*), une brève apparition sous la forme d'un oiseau venu percuter la tête du Royaume-Uni (*Igirisu*), les seules déterminations anthropomorphes reçues par le personnage *Sukottorando* de la part de Himaruya ont pendant longtemps consisté en un sexe (masculin) et des traits plutôt vagues à l'exception des gros sourcils caractéristiques du Royaume-Uni et des entités géopolitiques qu'il subsume²⁰⁵. Le *fandom*, néanmoins, a tôt fait de développer pour l'Écosse une apparence standardisée, une personnalité (tempérament sanguin et fougueux), ainsi que d'établir – non sans controverse – le ton de ses relations avec son petit frère l'Angleterre, s'agissant d'un personnage prisé notamment pour son aptitude à garder en échec l'entité à la fois au fondement de l'un des plus grands empires de l'histoire et le plus fortement affectionné par les fans parmi les personnages formant l'univers associé à l'œuvre²⁰⁶.

²⁰⁵ Dont le pays de Galles, l'Irlande du Nord et même la micronation de Sealand.

²⁰⁶ Voir notamment les résultats du sondage réalisé par l'éditeur Gentosha Comics (2008), archivé à : <https://web.archive.org/web/20080618192443/http://www.gentosha-comics.net/hetalia/enquete/index.html>.

Figure 2.3 Objet aux déterminations davantage établies par les fans que par l'auteur original



Sources : Miss Benu. (2015a, 10 janvier). *Hetalia Nordic's #1* [Photo de cosplay; Scotland par M2]. Flickr. (<http://www.flickr.com/photos/127302017@N04/15899780303>). CC BY-ND 2.0

Miss Benu. (2015b, 10 janvier). *Hetalia Nordic's #2* [Photo de cosplay; Scotland par M2]. Flickr. (<http://www.flickr.com/photos/127302017@N04/16518922052>). CC BY-ND 2.0

La pratique d'appropriation collective et de détournement des contenus issus de l'industrie de la culture populaire est un fait longuement connu des auteurs, mangakas, scénaristes et producteurs d'idoles, si bien que l'inclusion de *fanservice*²⁰⁷ ou de références à la production *fannique* dans les œuvres canoniques est désormais chose courante.

Mais en général, et nonobstant les exceptions courantes au droit d'auteur (notamment le droit de parodie ou de commentaire) et l'existence de zones grises juridiques (telles que peuvent concerner les pratiques du *sampling*, des *mashups*, etc.), l'utilisation créative des produits de la culture populaire sera tolérée, voire même dans certains cas encouragée, évidemment lorsque le produit résultant ne cause pas de préjudice économique aux ayants droit ou n'entre pas en conflit avec l'idéologie promue par ceux-ci²⁰⁸. Alors que les technologies de la communication contemporaines facilitent et même induisent le réemploi des contenus issus de l'industrie culturelle, certains

²⁰⁷ Selon la définition figurant actuellement sur fr.wikipedia.org : « pratique qui consiste à alimenter la passion des fans et leurs fantasmes avec des contenus digressifs ou superflus qui leur sont spécialement destinées, généralement [mais pas forcément, précisons-nous] par le biais de situations à forte connotation sexuelle ou érotique » (« Fan service », 2023).

²⁰⁸ Par exemple, dans une étude comparative sur les stratégies en matière de régulation des activités créatives des fans, He Tianxiang (2014, p.1014) rapporte que dans certains cas, la production de *doujinshi* (mangas autopubliés souvent parodiques) faisant emploi de matériaux protégés par les lois sur la propriété intellectuelle est estimée permmissible tant que ceux-ci ne sont pas pornographiques (Ingulsrud et Allen, 2009, cités dans He, 2014, p.1015), soit dans les cas où il est estimé que cela pourrait nuire à « l'image de marque » poursuivie par les ayants droit. L'auteur fait état notamment de l'arrestation en 1999 au Japon de l'auteur d'un *doujinshi* pornographique sur le thème de Pokémon, l'ayant droit (Nintendo) affirmant que celui-ci avait un effet « destructif » sur l'image de Pokémon » (Mehra, 2002, cité dans He, 2014, p.1014, notre traduction). En revanche, l'on peut contraster le traitement qu'a reçu une *fanfic* inspirée de la série *Naruto* publiée en ligne (Hic iacet Mori, 2010) et mettant en scène les célèbrissimes rapports romantiques imaginés par le *fandom* entre les personnages de Naruto Uzumaki et de Sasuke Uchiha, le récit ayant même été adapté en version *drama CD* commercialement distribuée (Sugiyama, Takeuchi, Namikawa et Hayamizu, 2016), certes avec modification des noms des protagonistes, mais en faisant interpréter leurs voix par les mêmes acteurs de doublage que ceux employés dans la série animée originale, leur assurant un lien matériel avec l'identité des personnages canoniques et conférant du coup une légitimité sociale à l'œuvre dérivée.

secteurs exploitant délibérément et très stratégiquement le travail *fannique* (souvent non rémunéré) à leur propre avantage et profit²⁰⁹, dans certains cas, la facture même des entités fictionnelles est telle que leurs déterminations initiales en termes de développement et de caractérisation sont minimales, voire schématiques, constituant à dessein des espaces diégétiques à être remplis par les utilisateurs.

Parmi les objets sémiotiques dont la structure comporte de facture les plus grands espaces d'indétermination, espaces dont l'acte même de remplissage constitue la principale raison d'être de ces objets et la source de leur valeur hédonique, les poupées font haute figure. Les aptitudes de scénarisation, d'identification, de projection, de canalisation affective, voire de socialisation et de coopération créative développées à travers le jeu solitaire ou collectif avec la poupée peuvent certainement être engagées lors du contact avec d'autres classes d'objets fictionnels, y compris virtuels, naturellement selon les orientations cognitives et ludiques du sujet²¹⁰. L'entité de fiction envisagée à titre de poupée induit une conduite particulière en vertu de laquelle le sujet se trouve constamment à l'affût des affordances pouvant être exploitées dans la poursuite du jeu. La prochaine sous-section explore les implications sémiotiques et en termes de théorie de l'objet de la perspective sur l'entité de fiction abordée non pas à titre d'objet pleinement déterminé à simplement restituer au cours de l'acte interprétatif, mais plutôt comme matériau brut servant de base à l'élaboration à d'actes d'objectivation eux-mêmes créatifs – dans le plein sens du terme. Une réflexion sur les significations culturelles et sur le potentiel subversif

²⁰⁹ Pour une réflexion au sujet de l'exploitation par l'industrie du travail *fannique* non rémunéré, voir Yang (2009).

²¹⁰ Les jeux avec les poupées consistent en grande partie en activités de déploiement narratif (attribution d'une personnalité, invention de rôles à jouer et de scénarios) et en interactions physiques (étreintes, manipulations diverses, toilettage), certaines activités combinant les deux aspects (sélection/création et application de costumes, mise en scène, mise en mouvement, etc.).

de telles pratiques viendra de surcroît élargir notre questionnement pour en considérer certaines des ramifications extra-artistiques et extra-ludiques.

2.4.3 Les objets de fiction comme matériaux bruts : entre la poupée et la base de données

Un cas exemplaire de type de produit culturel / entité de fiction présentant de facture de nombreuses caractéristiques de la poupée est celui des Vocaloids, ces logiciels de synthèse vocale ayant gagné en popularité depuis leur avatarisation à travers d’amusants personnages à caractère *moe*²¹¹. Les Vocaloids étant constitués d’une librairie vocale et parfois d’un avatar, leur fonction consiste à exécuter les textes spécifiés en *input* selon les paramètres acoustiques déterminés par le compositeur ou arrangeur. Bien que rien n’empêche que le texte saisi par le logiciel soit du pur charabia, en quels cas les compositeurs feront l’économie de la dimension lexicale de l’exploitation de la voix pour en faire un usage purement musical, la diversité des applications non seulement plastiques, mais également narratifs assurés par l’emploi massif de la librairie vocale par la collectivité des usagers de Vocaloids garantit une pléthore de variations parmi les rôles fictionnels joués par ces personnages eux-

²¹¹ La technologie Vocaloid, mise au point par le fabricant d’instruments de musique Yamaha, vit la première mise en marché de ses applications réalisée par l’entreprise britannique Zero-G avec les logiciels *Leon* et *Lola* (parus en mars 2004), deux produits destinés au marché de la production musicale professionnelle et qui n’étaient pas associés à d’amusants personnages anthropomorphisés comme le furent les logiciels mis au point par la japonaise Crypton Future Media Inc., soit les logiciels *Meiko* et *Kaito* (parus initialement en novembre 2004 et février 2006, respectivement) puis éventuellement *Miku*, *Rin/Len* et *Luka* (initialement parus en août 2007, décembre 2007 et janvier 2009, respectivement). Néanmoins, la technologie Vocaloid ayant d’emblée été plus fortement adoptée par les *otaku* que par l’industrie professionnelle de la musique commerciale, le *fandom* a tôt fait de créer une anthropomorphisation standardisée notamment pour Leon, ainsi que pour tous les autres Vocaloids commerciaux célèbres non pourvus à l’origine d’une personnification officielle sous forme d’avatar. Il est important de noter que l’image de Miku et celle des autres Vocaloids publiés par Crypton Future Media sont distribuées sous licence Creative Commons. L’entreprise a par ailleurs mis à la disposition des créateurs une plateforme web (Piapro) censée favoriser le partage et la réutilisation des contenus dérivés produits par les fans. Voir : https://piapro.net/intl/en_for_creators.html

mêmes fictionnels (fictionnalité de second ordre). À un certain égard, l'on peut certainement qualifier le Vocaloid d'entité combinant à la fois les propriétés de l'instrument de musique et celles de la poupée, chose que souligne explicitement de nombreux créateurs de contenus touchant les Vocaloids, et expliquant aussi potentiellement en partie la popularité accrue de ces entités au Japon, culture longuement fascinée par les poupées animées, robots et autres automates.

À cet effet, les Vocaloids sont souvent portés à jouer, dans les chansons qu'on leur écrit, des personnages fictionnels qui sont eux-mêmes des poupées. Cela est notamment le cas dans une création de Ren, producteur de musique de Vocaloid, intitulée « Son de poupée » (人形の音) et utilisant le Vocaloid Kamui Gakupo²¹², le personnage fictionnel joué par ce dernier reflétant somme toute assez fidèlement le statut ontologique effectif des Vocaloids exécutant un tel rôle, soit celui de « poupées musicales ».

En outre, le logiciel *freeware* MikuMikuDance développé afin de permettre la réalisation d'animations de modèles 3D (initialement pour le Vocaloid Hatsune Miku mis au point par Crypton Media Future Inc.) a stimulé le développement d'un vaste répertoire de pratiques ludiques et artistiques incluant le développement et le partage de scripts cinétiques – pouvant être obtenus par traçage de mouvements (*motion tracing*) –, la confection et la modification ultérieure de modèles 3D et le développement de costumes ou de parties du corps modularisé, de sorte à donner lieu à des interactions avec les artefacts que sont les Vocaloids très comparables à des jeux de poupées virtuelles ainsi non seulement chantantes, mais aussi potentiellement dansantes.

²¹² Un Vocaloid basé sur la substance vocale provenant du célèbre chanteur et acteur Gackt.

Figure 2.4 Le Vocaloid comme poupée chantante (et dansante)



Ci-haut, détail d'une animation MMD, dont la réalisation s'apparente grandement à un jeu de poupée, utilisant en l'occurrence un modèle du Vocaloid Fukase, lui-même dérivé de l'échantillon vocal du chanteur humain Satoshi Fukase, présenté ici dans la rangée du bas, tout à gauche, photographié avec son groupe Sekai no Owari.

Sources :

Rangée du haut : YurisSweetTooth. (2017, 3 octobre). **【MMD】PonPonPon – Fukase [Motion DL]** [Animation de modèle 3D]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=chPHvFN6UbU>).

CC BY 3.0

Rangée du bas : Space Shower Network. (2016, 5 juillet). *SEKAI NO OWARI* [Photographie].

Wikimedia Commons.

(<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SEKAINOOWARISpaceShowerAwards.jpg>). CC BY 2.0

Dans la série *Music Dolls* de Emy-san (2014) et Baka-neearts sur DeviantArt²¹³, et bien qu'ils soient toujours figurés diégétiquement en tant que « poupées musicales », c'est plutôt l'image seule des Vocaloids qui sert de substrat au jeu sans le concours d'une application vocale, la technicité de la condition existentielle du Vocaloid étant métaphorisée par l'attribution à ce dernier d'un corps mécanique traversé de tubes et déversant des huiles (alors que la consistance matérielle effective du Vocaloid en tant que librairie vocale numérique repose sur un encodage binaire de données couchées sur un support inscriptible tel que le DVD ou le disque dur). Dans son rendu de modèle intitulé *Bath*, CosmicKaito (2012)²¹⁴ pour sa part met en scène un modèle du Vocaloid Kaito auquel l'on a attribué un corps en forme de poupée à articulations sphériques, illustrant encore une fois l'apparenté des interactions ludiques avec le Vocaloid au jeu de poupée à travers la propension à lui attribuer un corps imaginaire en ayant la forme.

Les similitudes que l'on peut percevoir dans les interactions avec les objets collectivement appropriés et le jeu de poupée ne se limitent pas, bien sûr, au seul cas des Vocaloids, mais caractérisent également dans une grande mesure une grande part des interactions avec l'objet auxquelles donnent lieu les pratiques créatives des fans de mangas, d'*anime*, de séries de genre ou d'idoles. Un exemple d'artefacts issus de telles pratiques ludiques poupéeficatrices accomplies par le jeu sur l'image se trouve dans les *fanarts* publiées par SwagSagwa sur DeviantArt apposant les visages de

²¹³ E.g. <https://www.deviantart.com/emy-san/art/Music-Doll-05-450028238>

²¹⁴ Disponible à : <https://www.deviantart.com/cosmickaito/art/Bath-338711237>

membres de divers *boybands* K-pop sur des corps féminins vêtus à la mode *lolita*²¹⁵, tributaires de gestes de poupéefication non seulement dans la modalité des interactions ludiques les sous-tendant, mais également dans la stylisation des images sur lesquelles celles-ci aboutissent.

De manière plus générale, dans l'interaction avec l'entité fictionnelle envisagée à titre jeu de poupée, il se produit une appropriation créative de l'objet, et l'exercice collectivisé de cette activité ludique aboutit sur le développement de tropes, voire de conventions partagées par le *fandom* quant aux contenus et significations formant l'extension des propriétés de tel objet et l'enrichissant de nouvelles déterminations pouvant elles-mêmes être sujettes à appropriation ou à variation ultérieure. L'entité fictive, ou dans certains cas semi-fictive si l'on considère le cas des idoles où il existe une continuité entre la persona artistiquement déployée et une identité civile bien réelle²¹⁶, constitue dès lors un formidable bassin évolutif de paramètres à extraire, altérer, recombinaison et reconfigurer. Cette propension à utiliser les contenus issus de la culture populaire comme ressources où puiser des matériaux bruts, comme réservoirs de possibilités discrètes aptes à l'appropriation et au détournement créatif et ludique n'est certainement pas nouvelle, mais sa prise en compte nous convie certainement à prendre acte du modèle de la base de données proposé par Azuma Hiroki pour décrire

²¹⁵ Voir entre autres : SwagSagwa (2013, 13 octobre), disponible à <https://www.deviantart.com/swagsagwa/art/EXO-Lolita-Taomara-407471937> et SwagSagwa (2013, 16 octobre), disponible à <https://www.deviantart.com/swagsagwa/art/EXO-Lolita-Kaila-407670900>

²¹⁶ Dans le cas des idoles, la séparation entre la persona artistique, relevant de la confection, et la personnalité de l'artiste servant de substrat à celle-ci est rarement parfaitement étanche, stable ou même définie. Ceci, bien sûr, est à l'exclusion du cas particulier des idoles entièrement virtuelles ou synthétiques qui, au contraire, seront souvent déconnectées de toute identité civile; considérons, par exemple, le cas de Jung Saejin, membre synthétique d'un groupe d'idoles ontologiquement mixte, et dont la biographie fictionnelle en retrace les origines dans un univers virtuel de jeu vidéo – voir PlaySUPERKIND (2022), disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=0juDt69WKT0>.

le mode de consommation narrative caractéristique de la sous-culture *otaku*, modèle développé dans son célèbre ouvrage de 2001 intitulé *Dōbutsuka suru posutomodan: otaku kara mita nihon shakai*²¹⁷.

Particulièrement intéressé à la dimension culturelle, sociologique et philosophique des rapports qu'entretiennent les *otaku* face aux objets culturels qu'ils consomment dans le cadre de leurs hobbies (intérêts et pratiques formant la base de l'identité *otaku*), et situant l'émergence de la sensibilité *otaku* à la fois dans le contexte d'une tendance globale et comme procédant d'une extension du formalisme d'Edo (Azuma, 2009, p.72), Azuma identifie ce qu'il estime en être les « traits postmodernes » (p.25, notre traduction) et en interprète la signification culturelle à travers le concept « d'animalisation » tel que conçu par le philosophe franco-russe néo-hégélien Alexandre Kojève. Les traits « postmodernes » qu'il identifie à même la sous-culture *otaku* (p.25-27, notre traduction) concernent respectivement le rapport subjectif comme tel à la fiction (relevant donc de la dimension que Schaeffer (1996a) qualifierait de « conduite cognitive »), et, d'autre part, les gestes appliqués aux œuvres (relevant de la praxis de l'objectivation hédonique/ludique).

L'importance placée sur la fictionnalisation comme mode d'action identifiée par Azuma fait intervenir des questions relevant de la socio-sémiotique, puisque la prédilection marquée pour la fiction caractérisant la sous-culture *otaku* serait, selon Azuma, notamment tributaire d'un « besoin pressant de se construire des alternatives » face à une réalité sociale constituée de valeurs et de normes considérées

²¹⁷ Paru en version anglaise en 2009 sous le titre de *Otaku: Japan's Database Animals*.

« dysfonctionnelles » (Azuma, 2009, p.28, notre traduction)²¹⁸. L'existence, voire la montée de sous-cultures telles que celle des *otakus* à l'encontre de la culture hégémonique (que Azuma désigne sous le nom de « réalité sociale ») est mise en correspondance par ce dernier avec le « déclin des grands récits » rapporté par J.-F. Lyotard (p.27-28, notre traduction)²¹⁹. L'hégémonie des grands récits, autrefois assurée au Japon par l'emprise d'institutions telles que la religion, l'idéologie politique, le productivisme et l'autorité auctoriale, se trouve dès lors supplantée par la coexistence d'une multitude de petits récits, soit des fragments d'œuvres ou des dérivés (qu'Azuma qualifie par rapport à l'œuvre canonique de « simulacres », à entendre dans le sens baudrillardien²²⁰), fragmentations et dérivations effritant le concept de l'infrangibilité de l'original et consommés de manière parfaitement égale à ce dernier. En ces conditions, la consommation narrative²²¹ prend dès lors, avance Azuma, un caractère animalisé, puisqu'elle n'est plus orientée vers la recherche d'une signification transcendante issue des couches profondes d'une image du monde représentée sous forme arborescente, mais plutôt vers la recherche d'éléments d'attraction glanés à la surface d'une structure s'apparentant davantage à la base de données, une métaphore plutôt apte considérant la manière dont les objets en question peuvent se trouver fragmentés en propriétés discrètes pouvant être indifféremment indexées, cataloguées et soumises à des requêtes paramétrisables via une base de

²¹⁸ Bien qu'Azuma ne développe pas une réflexion très étoffée autour de ce constat dans cet ouvrage particulier, celui-ci corrobore certainement ce que met en évidence Galbraith dans *The Moé Manifesto* (Galbraith, 2014).

²¹⁹ Azuma affirme employer le terme « grand récit » comme une extension et réinterprétation du concept introduit par Jean-François Lyotard dans *La condition postmoderne* (1979).

²²⁰ Et sans prendre en compte le fait que le soi-disant « original » soit lui-même de l'ordre du simulacre.

²²¹ En japonais : « *monogatari shōhi* » (Azuma, 2009, p.30).

données accessible en ligne (telle que la base de données TINAMI qu'Azuma cite en exemple; p. 53)²²².

Le mise en relation du modèle de la base de données pour décrire la structure du mode de consommation narratif privilégié par les *otakus* avec un concept « d'animalisation » tel que celui qu'emprunte Azuma à Kojève s'articule sur fond de la caractérisation des comportements désidératifs. L'« animalisation », selon Azuma, décrirait le processus d'érosion de « la structure intersubjective » (Azuma, 2009, p.87, notre traduction) qui découlerait de la poursuite du désir (exclusivement humaine et à jamais inépuisable) au profit de la recherche de la satisfaction de besoins (caractéristique de l'animal) à travers la consommation des éléments d'attraction (en l'occurrence, des caractéristiques *moe*), déployés à travers des non-récits²²³. Là où la poursuite du désir, selon Azuma, serait par nécessité tributaire d'une structure intersubjective, le désir étant orienté vers un « autre » pourvu d'agentivité, le besoin peut, quant à lui, se trouver selon Azuma comblé sans le concours de ce dernier (p.86-87).

Le modèle de la base de données mis au point par Azuma se déploie en une structure double. La couche superficielle, visible, où siège un imaginaire du « superplat »²²⁴ dominé par les simulacres et les « petits récits », induirait une subjectivité

²²² Nous rappelons ici que l'objectivabilité des propriétés d'objet, dont l'exploitation constitue l'une des aptitudes surdéveloppées par les *otakus*, se trouve supportée par la théorie de l'objet de Meinong (cf. section 1.1).

²²³ La question est néanmoins plus complexe que ce que notre espace limité ici nous permet d'élaborer puisqu'il subsiste toutefois une cohabitation du « désir pour les petits récits » et du « désir pour le grand non-récit » (Azuma, 2009, p.105, notre traduction) qui n'est pas forcément dissociative, mais qui peut être articulée selon les termes du régime qu'il appelle celui de l'« hypervisualité » (p.105, notre traduction).

²²⁴ Voir son essai *Sūpāfuratto* (Azuma, 2000).

« animalisée » (Azuma, 2009, p.95, nos traductions), tandis que la couche profonde, celle agrégeant le « grand non-récit » et la collectivité anonyme/statistique²²⁵ ferait appel à une subjectivité certes humaine, mais « dévidée » puisque l'autre partie au rapport intersubjectif serait virtualisée (*idem*). La caractérisation des *otakus* de troisième génération à laquelle s'intéresse principalement Azuma comme des « animaux de base de données » (*idem*) indique qu'il accorde une prééminence analytique aux rapports se produisant à la surface, au niveau de la couche superficielle de la structure double, au détriment, noterions-nous, de la socialité et de la codépendance intersubjective existant de fait au sein des communautés *otakus*, bien que celle-ci puisse, lorsqu'elle se déploie à travers le jeu ou la consommation narrative, prendre une forme stygmérique, avatarisée ou fortement asymétrique, opacifiant potentiellement le médium au détriment de la visibilité de l'autre et déroband ce dernier à la vision analytique portée par Azuma.

D'intérêt particulier pour les propos de ce chapitre, toutefois, est la reconnaissance par Azuma de la propension pouvant exister dans certaines sous-cultures – sous-cultures s'étant historiquement formées principalement autour d'un ensemble de préférences esthétiques et d'intérêts de niche –, à s'engager dans des pratiques de braconnage artistique en vertu desquelles les objets se trouvent désassemblés, leurs propriétés extraites et érigées en objets de jouissance directe et pouvant, si tel désir il y a, être abstraites de leur contexte et substrat d'origine, puis réassemblées de manière créative, et ce, sans inhibition découlant d'un concept d'infrangibilité de l'objet tributaire d'une adhésion à un modèle autoritariste des rapports aux objets culturels.

²²⁵ Ou encore l'algorithmique envisagée en tant qu'acteur social, pour reprendre la caractérisation employée par Enzo D'Armenio (D'Armenio, 2022).

Ayant ainsi brièvement touché aux questions relevant des conditions systémiques sous lesquelles se réalisent les pratiques d'appropriation, d'objectivation fragmentative et de dérivation d'objet, et ayant brièvement considéré les ramifications socio-sémiotiques pouvant en découler, la prochaine section sera dédiée aux aspects plus techniques des opérations sémiotiques comme telles par lesquelles ces objets peuvent se trouver refaçonnés à travers la production « secondaire », autant de modifications allant dans certains cas jusqu'à conférer à ceux-ci un caractère polygénique ou, dans d'autres cas, donnant lieu à des dérives phylogénétiques par lesquels des objets à identité distincte émergent. Remontant d'un niveau d'analyse, nous verrons que les procédés répertoriés se trouvent appliqués, en ce qui concerne les pratiques d'objectivation, tout autant à la dérivation d'objets à partir d'autres objets (variations de paramètres discrets à même un objet unique ou braconnage de composants d'objets préexistants dans la synthèse d'un objet d'origine hybride) que lors de l'instanciation d'un type (variations dans l'implémentation des propriétés relevant de la définition d'un type, donnant lieu à la production d'une instance s'écartant de la prototypicalité définissant la classe de laquelle elle relève néanmoins), procédés qui sont, dans les deux cas, fortement exploités dans la confection des masculinités artefactuelles auxquelles s'intéresse la présente.

2.5 Les procédés sémiotiques de confection/dérivation d'objet

Comme nous avons vu en abordant le modèle de la base de données proposé par Azuma Hiroki pour décrire la structure qu'acquière les récits et objets de fiction en contexte de consommation narrative postmoderne, les propriétés discrètes se rendent aisément disponibles à l'objectivation directe ainsi qu'à la re-paramétrisation, cette dernière opération pouvant potentiellement elle-même déboucher sur une genèse

d'objet – entendu que le concept d'objet employé soit celui d'un agrégat de propriétés formant un ensemble unitaire²²⁶ cognitivement accessible via un acte d'intentionnalité²²⁷. Qu'il s'agisse de genèse d'objet par braconnage ou par cumul d'altérations discrètes appliquées à un objet source ou par instanciation d'un ensemble de propriétés caractérisant un type, le principe de compositionnalité demeure fondamental au processus de genèse sémiotique d'objets non monadiques (c'est-à-dire d'objets irréductibles à une seule et unique qualité indécomposable). En prévision des analyses qui seront réalisées dans les sections ultérieures, nous proposons ici une typologie des procédés-types mis en œuvre dans la confection sémiotique d'objets (à partir de propriétés braconnées à d'autres objets ou par instanciation avec modification de propriétés associées à une classe). Chaque présentation de procédé-type est accompagnée d'exemples tirés du répertoire afin d'en faciliter la compréhension et d'en illustrer les applications concrètes.

2.5.1 Procédés soustractifs

La première classe de procédés d'objectivation que nous présentons est celle des procédés soustractifs, parmi laquelle nous incluons également les procédés différentiateurs, étant eux-mêmes des procédés extractifs. Il s'agit, nous croyons, de la classe de procédés les plus primitifs et les premiers accessibles en termes développementaux. Ceux-ci réalisent la délimitation d'un objet (*infra*) à même une

²²⁶ Une description très apte du processus cognitif « d'objectivation » comme formation d'une entité perceptuelle traitée comme une totalité se trouve dans l'ouvrage de psychoacoustique d'Albert Bregman paru en 1994, soit *Auditory Scene Analysis: The Perceptual Organization of Sound*, et selon laquelle la notion d'objet sert de centre autour duquel un ensemble de qualités (relevant, pourrions-nous dire, de la catégorie peircéenne de la premièreté) se trouve agrégées (*clustered*) dans la perception. De telles qualités ne peuvent se présenter à l'expérience perceptuelle, nous dit Bregman, qu'à titre « de propriétés d'un objet », « *l'appartenance à un objet* étant ce qui en assure l'agrégation » (Bregman, 1994, p.11, la traduction et les italiques sont les nôtres).

²²⁷ Voir le chapitre 1 pour des précisions sur le concept d'intentionnalité.

structure englobante. Par exemple, les procédés soustractifs sont ceux par lesquels l'enfant apprend à différencier et à extraire différents objets à même la continuité que représente l'environnement sensoriel multimodal dans lequel il se trouve plongé, à commencer par la prise de conscience des frontières de son propre corps. Les procédés différenciateurs peuvent suivre les contours des saillances matérielles présentes à même le divers phénoménal (par exemple, lorsque l'on distingue un poisson de la masse d'eau dans lequel il baigne), refléter des saillances davantage tributaires de l'organisation de la structure perceptuelle humaine (par exemple, selon les lois gestaltistes d'organisation des stimuli visuels), voire être plus ou moins arbitraires (comme le sont de nombreuses frontières géopolitiques délimitant ces entités que l'on nomme « pays », ou celles séparant les fuseaux horaires qui imposent un découpage par valeurs discrètes à un phénomène matériellement continu issu du mouvement de la rotation terrestre). Il peut également y avoir des zones de flou ou d'ambiguïté aux frontières de l'objet pouvant en faire varier la délimitation selon l'échelle, la distance ou autres paramètres tributaires des conditions d'observation (si l'on s'approche trop d'un nuage, verra-t-on clairement où celui-ci commence et s'arrête? Et qu'en est-il d'une nébuleuse?).

Les procédés soustractifs et différenciateurs trouvent bien sûr de nombreuses applications dans les pratiques d'objectivation artistique et ludique. Un exemple que l'on rencontre souvent parmi les représentations fictionnelles consiste à représenter les fragments d'une personnalité dissociative à l'aide de corps multiples, créant des instances distinctes, fort souvent mises en relations agonistiques elles-mêmes souvent teintées d'érotisme. Il s'agit, en de tels cas, de différenciations exécutées sur l'axe vertical, paradigmatique, soit celles procédant d'un découpage de l'épaisseur synchronique de l'objet d'origine de sorte à effectuer une redistribution diatopique des aspects désagrégés de celui-ci.

Par exemple, dans le vidéoclip pour leur pièce *Beautiful Liar*²²⁸, Ravi et Leo du groupe VIXX jouent les deux versants d'une personnalité dissociative en lutte avec elle-même. Le processus de fragmentation, souligné par la répartition du personnage à travers deux corps distincts exhibant des rapports antagonistes fortement érotisés, trouve une réverbération dans l'éclatement de la figure apparaissant sur le tableau décorant l'arrière-plan des scènes intérieures du clip et qui, à la fin du récit, se trouve éclatée en deux figures distinctes.

Un autre exemple d'objectivation par procédés différentiateurs que l'on rencontre souvent sous une variété de formes d'implémentation consiste à traiter diverses instances temporelles d'un objet presque comme des entités distinctes. En ce cas-ci, il s'agit plutôt de différenciations exécutées sur l'axe horizontal, soit d'extractions réalisées en segmentant l'étendue diachronique de l'objet d'origine de sorte à désagréger un certain nombre d'instances de celui-ci de par un geste de discrétisation de ce qui autrement relevait de la continuité, et rendant possible, du coup, leur représentation synoptique.

Un exemple de telle application est présenté à la figure 2.5, où nous voyons de multiples instances temporelles de la Prusse allégorique andromorphique, telle que discrétisée par Himaruya Hidekazu à l'aide de stylisations différenciées appliquées au niveau de la mise en forme du representamen, instances appropriées et réactualisées à travers la production *fannique*. Ainsi, en haut à gauche, nous voyons un antécédent historique du royaume de Prusse, généralement dépeint dans sa forme picturale en taille diminutive (*chibi*) et assimilé à l'ordre des chevaliers Teutoniques; en haut à droite, le royaume de Prusse du 18^e siècle, tel qu'il apparaissait notamment à

²²⁸ RealVIXX (2015), disponible à : <http://www.youtube.com/watch?v=ZKTaIsFkCcY>

l'époque de la guerre de Succession d'Autriche et du règne de Frédéric II. Finalement, en bas, nous avons une représentation de l'État prussien dans sa forme canonique plus tardive, en l'occurrence, embrassé par la Hongrie, l'un des très rares États hetaliens ayant été affublés, dans leur forme nominale, d'un representamen gynomorphique.

Figure 2.5 Fragmentation présentationnelle de personnage en instances temporelles discrétisées



Sources :

Llewella20. (2019, 19 novembre). *APH Prussia – The sun at our back* [Photographie de cosplay; cosplay par llewella20; photographie par lacus2887]. DeviantArt.

(<https://www.deviantart.com/llewella20/art/APH-Prussia-The-sun-at-our-back-338635042>). CC BY-NC-ND 3.0

Otattemita. (2016, 12 juillet). *ILCE-3000-20160704-07252 // Konica Hexanon AR 57mm 1:1.2* [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://www.flickr.com/photos/otattemita/27657577924>). CC BY-NC-ND 2.0

theking222. (2015, 15 février). *Prussia x Hungary* [Photographie de cosplay; Prusse : Ly Phạm; Hongrie : Huyền Châu; photo : Minh Đức]. Flickr.

(<https://www.flickr.com/photos/42438275@N07/16534887532>). CC BY-NC 2.0

2.5.2 Procédés additifs

La seconde classe de procédés d'objectivation que nous présentons est celui des procédés additifs, c'est-à-dire ceux en vertu desquels un ensemble plus ou moins étendu d'éléments disparates se trouvent amalgamés pour former une nouvelle unité faisant office d'objet. L'identité distincte des composants d'origine peut être préservée ou bien dissoute à même la nouvelle structure objectuelle ainsi formée. Les procédés additifs incluent notamment la fusion asymétrique (addition d'une qualité ou propriété discrète à un objet préexistant), la fusion symétrique (incorporation d'éléments de même niveau pour former un objet d'ordre supérieur, voire à identité nouvelle) et la sédimentation (apposition successive d'éléments de sorte à former un objet multivalent).

Les images composites obtenues par superposition photographique peuvent, lorsqu'elles sont bien réussies (lorsque ni l'une ni l'autre des sources d'origine ne prédomine dans le composite résultant), illustrer les effets d'un procédé additif de fusion symétrique. Par exemple, dans un compositage photographique prenant pour matériaux les portraits des membres Jeong Jaehyun et Lee Taeyong de la franchise NCT²²⁹, initialement publié par des fans du groupe sur le forum Nate Pann (2020)²³⁰, l'on observe l'opération de procédés additifs dans la mesure où les lèvres du composite sont plus rouges et pulpeuses que ne le sont celles de l'une ou de l'autre des figures originales, tout comme les yeux en sont plus bleus, les sourcils plus pleins et l'arche du nez plus saillante. Toutefois, certaines zones du visage échappent à la

²²⁹ Ayant par ailleurs fait l'objet d'une publication sur le site de nouvelles Kpopmap (Laure, 2018), disponible en archive à : <https://web.archive.org/web/20210919074959/https://www.kpopmap.com/netizens-photoshop-nct-jaehyun-and-taeyong-together>

²³⁰ Nate Pann (2020), disponible à : <https://m.pann.nate.com/talk/352879784>

fusion, par exemple les oreilles, dont les deux paires d'origine restent clairement distinguables, tandis qu'il peut y avoir fluctuation quant à celles qui sont attribuées à la figure hybride selon la direction du mouvement des yeux du spectateur sur l'image (fusion incomplète résultant en une figure instable).

2.5.3 Procédés translatifs

Nous dénommons procédés translatifs ceux en vertu desquels un objet ou l'un de ses aspects se trouve transposé d'une position sur le spectre formé par une structure supérieure englobante à une autre zone de la même structure. La structure englobante en question peut être une catégorie typologique à laquelle l'objet est estimé appartenir (telle le genre, l'espèce, la race, etc.), l'univers de référence duquel relève l'objet (par exemple, l'univers diégétique dans le cas des objets de fiction ou son médium usuel de présentation), ou encore, peut concerner seulement une sélection de propriétés discrètes appartenant à l'objet qui seront elles seules soumises à une variation le long d'une échelle de valeurs graduées (changement de taille, d'âge, de couleur, etc.).

À titre d'illustration, le *fandom* de Vocaloid regorge de *fanloids* dérivés en tant qu'entités fictionnelles distinctes des Vocaloids dont ils dérivent dans leur matérialité acoustique et dans leurs spécifications graphiques. Par exemple, parmi la quantité de *fanloids* dérivés du Vocaloid Kaito mis au point par Crypton Future Media, le plus populaire serait sans doute *Akaito*, dont le nom est issu de la fusion de « *akai* », qui signifie « rouge », et de « Kaito », nom du Vocaloid d'origine. La présentation visuelle de *Akaito* résulte d'une translation chromatique (du bleu vers le rouge), tandis que les conventions quant à son registre vocal effectuent une translation fréquentielle depuis un registre plus aigu du spectre de la voix masculine (on emploie habituellement Kaito comme ténor) vers un registre plus grave (habituellement le registre vocal du bariton, voire de la basse). De surcroît, le *fandom* a collectivement développé pour *Akaito* une personnalité plus impétueuse que celle habituellement associée au Vocaloid d'origine duquel il dérive.

Figure 2.6 Dérivation phylogénétique par procédés translatifs



À droite, le Vocaloid Kaito et à gauche, un cosplay du *fanloid* dénommé Akaito qui en est phylogénétiquement dérivé, ce dernier ayant été obtenu par procédés translatifs appliqués aux niveaux du schème chromatique, de la caractérisation tissurale et du tempérament.

À gauche, détail de : Cleiton Ventura Mendes. (2013, 19 mai). *Akaito (Vocaloid)* [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://flickr.com/photos/sonicgyn/8837407830>). CC BY-NC 2.0

À droite, détail de : Crypton Future Media, INC. (2006). *KAITO* [Illustration]. Piapro. (https://piapro.net/intl/en_for_creators.html#prettyPhoto/4/). CC BY-NC 3.0

Dans le travail des fans sur le matériel acoustique, la translation fréquentielle, souvent accomplie sous la désignation parfois un peu abusive de *Nightcore* (qui, dans le contexte de certains *fandoms*, opère un élargissement sémantique par rapport au sens original du terme²³¹), au-delà de la pure recherche de nouvelles qualités plastiques, sert à modifier le « caractère » des personnages instanciés vocalement. Parfois, de telles modifications seront portées précisément afin de parvenir à un changement de la perception du genre ou de l'âge (translations fréquentielles) pouvant être attribué au vocaliste fictionnel ainsi obtenu par manipulation numérique du signal acoustique, ou encore, pour intensifier la qualité d'*ilinx* (cf. *infra* section 4.2) de la trame (modifications de tempo, ajout de réverbération, d'écho ou de filtres, etc.).

2.5.4 Procédés hybrides

La majorité des productions ou des dérivations d'objet en réalité mettent en œuvre un assortiment de types de procédés génératifs. Par ailleurs, il est rare que les effets des modifications appliquées à des propriétés discrètes se limitent à ces seules propriétés, mais sont plutôt susceptibles de déborder de sorte à affecter d'autres aspects de l'objet, et ce, de manière positive (renforcement) ou négative (inhibition). Plus les objets sont complexes (c'est-à-dire plus grand est le nombre de propriétés statiques et dynamiques qui les constituent), plus les risques d'interactions entre leurs composants discrets sont élevés.

²³¹ La première utilisation historiquement reconnue du terme est habituellement attribuée aux DJ norvégiens Thomas Nilsen et Steffen Soderholm, mais réfère plus généralement à la « production of hyper-fast dance-pop music with pitched-up vocals which, crucially, is based around tracks lifted wholesale from mainstream pop, rock, and electronic dance music (EDM) timestretched and pitch-shifted upwards » (Winston, 2017, p.1-2). Au-delà de cet usage conventionnel du terme, les fans d'*anime*, de K-pop ou autres utiliseront l'appellation pour désigner toute modification délibérée de hauteur/tempo que ce soit, y compris à la baisse, en employant dans certains cas toutefois les appellations *Daycore* ou *Anti-Nightcore*, voire *Male Nightcore* lorsqu'il s'agit de « masculiniser » des voix féminines.

Par exemple, dans une version de leur chorégraphie pour la chanson *Fanfare* diffusée sur VLIVE (PEEKAVOO STUDIO, 2017), environ la moitié des membres du groupe SF9 exécutent la danse en costume d'œuf. Bien que leur revêtement du costume par-dessus leurs uniformes puisse s'analyser à titre de procédé additif, ce qu'ils gagnent en caractère mignon et en rotondité (forme), ils le perdent en habiletés cinétiques (réduction de l'amplitude des mouvements des bras et du tronc, bouleversement du sens de l'équilibre découlant d'un déplacement du centre de gravité, etc.).

Parfois, l'hybridation des procédés de dérivation sémiotique d'objet procède de la stratification obtenue par cumul des modifications successivement appliquées dans le temps aux objets par la collectivité que forme le *fandom*. Par exemple, dans un *meme*²³² opérant la fusion entre l'univers diégétique de la série animée sportive *Kuroko no basuke* et la persona incarnée par Britney Spears dans le clip pour la chanson *Me Against the Music* (Britney Spears, 2011), la grande recevabilité des représentations issues de l'affectation aux garçons de costumes inspirés de celui porté par la chanteuse est favorisée par le style déjà masculinisé du costume que portait au départ la jeune femme. Dans de nombreux développements filmiques de ce *meme* qui s'en sont ensuivies, la cohésion des nouvelles entités découlant de l'application de la persona de Mme Spears aux basketteurs se trouve de surcroît soutenue par une translation spectrale par manipulation numérique de la substance vocale de la chanteuse vers un registre vocal masculin, tandis que le transfert du script cinétique de ses mouvements chorégraphiques aux corps animés des garçons en constitue l'un des éléments les plus spectaculaires²³³. Les figures résultant ainsi de la fusion de la

²³² Qui, au meilleur de notre connaissance, aurait pris son origine dans une série de *fanarts* publiées sur Tumblr par Healing Wind [@healingwind].

²³³ Voir notamment la version réalisée par mochinu (2012), disponible sur Niconico à : <https://www.nicovideo.jp/watch/sm18124578>

persona de Britney Spears et des personnages de *Kuroko no basuke* deviennent à tour eux-mêmes aptes à servir de matériaux de base employés dans de nouveaux gestes sémiotiques de synthèse additive, par exemple lorsque des cosplayers contribuent la matérialité de leur propre corps pour figurer ces personnages d'origine hybride auxquels ils impriment de surcroît leurs propres spécificités physiques en les instanciant à même un substrat charnel au départ non neutre.

Figure 2.7 Hybridations objectives à stratifications multiples



Cosplay *KnB* x Britney Spears inspiré d'une série de *fanarts* et accompagné d'une trame-son traitée par translation fréquentielle, actualisant une sédimentation d'hybridations objectives multiples.

Source : Studio Omoshiroi. (2013, 28 janvier). *Kuroko no Basuke "IN THE ZONE" Cosplay Tribute PV [HD] [Vidéo]*. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=hjDS8SXafh8>).

Vidéo de performance © Studio Omoshiroi. Reproduit avec permission

Conclusion

Ce chapitre, ayant pris appui sur les réflexions ontologiques présentées dans les chapitres antérieurs, aura permis d'établir les fondements théoriques étayant l'élaboration de notre sémiotique d'orientation objectualiste, notamment en laissant guider notre réflexion par un examen de la notion d'objet chez Peirce, un aspect de sa sémiotique regrettamment mésestimé dans une grande part du discours contemporain formé autour de son legs. Après avoir défini la notion d'objectivation sémiotique qui est celle déterminant l'approche préconisée ici, nous avons tourné notre regard plutôt vers les dimensions constitutives et pragmatiques de celle-ci. En particulier, nous avons examiné certains des mécanismes cognitifs et formels entrant en jeu dans la médiatisation signique de l'objet, en portant une attention particulière aux complexités que présentent la constitution multimodale des objets telle que sous-jacente à la présentation de nombreux des objets formant le corpus à l'étude. Nous avons par la suite recensé certaines des implications socio-culturelles des pratiques d'objectivation caractérisant les sous-cultures formées autour des interactions avec les objets du corpus, en particulier celles des détournements subversifs réalisés au sein de la sous-culture *fujoshi* en particulier et plus généralement de la consommation narrative caractérisant la sous-culture *otaku*, notamment à travers les analyses d'Azuma Hiroki sur les pratiques contemporaines d'objectivation eu égard aux entités de fiction. Finalement, nous avons porté un regard aux aspects plus techniques des procédés sémiotiques de confection et de dérivation d'objet, ce qui nous outillera pour l'analyse des facteurs liminaux d'hédonicité à l'œuvre dans les pratiques d'objectivation afférentes aux objets de notre corpus.

À cette fin, la prochaine partie s'ouvrira sur une présentation générale du champ de la recherche hédonologique pour ensuite aborder la question plus particulière de l'approche hédonologique du fait artistique. En vue de nos analyses d'objet, nous élaborerons un cadre associant les principes ludologiques de Roger Caillois à la

pensée de la limite proposée par Georges Bataille dans sa théorisation du phénomène érotique. Afin de bien mettre en évidence la productivité analytique du concept de liminalité que nous postulons constituer un facteur hédonologique important dans les pratiques d'objectivation afférentes aux éléments de notre corpus, les chapitres subséquents seront dévoués à une élaboration théorique du concept même de liminalité, à un examen de son import eu égard au fait de l'objectivation sémiotique, ainsi qu'à la déclinaison de ses multiples niveaux d'application, soutenu par des exemples tirés du répertoire.

PARTIE 2 – Div. 1 : La liminalité comme paramètre d'analyse hédonologique

CHAPITRE III

L'HÉDONOLOGIE : CERNER UN CHAMP DE RECHERCHE

Introduction

Incorporer à l'analyse de l'œuvre d'art et de sa réception une perspective hédonologique participe à une démarche épistémologique qui s'emploie à rendre compte d'une facette essentielle de la relation à l'art, à ses objets et à l'expérience esthétique. Nous savons que dans l'histoire de la pensée occidentale, la question particulière du plaisir²³⁴, centrale à la compréhension non seulement de l'expérience esthétique en particulier, mais de l'expérience humaine en général, accapara une portion non négligeable de la réflexion philosophique, et ce, dès l'Antiquité. L'étude du plaisir aura, au cours des derniers millénaires, subi bien sûr de nombreuses mutations grâce au développement progressif des savoirs spécialisés. Qu'il s'agisse de comprendre les processus biologiques renforçant la motivation à l'action altruiste ou d'identifier les mécanismes sous-jacents à la délectation que procure un succulent dessert à la crème ruisselant de coulis fruités, l'étude du plaisir, de ses différentes manifestations, de son fonctionnement, de ses causes et de ses effets sur l'expérience

²³⁴ Celle-ci constituant l'une des valeurs possibles sur l'échelle des phénomènes hédoniques dont le point zéro, soit celui de la valeur d'hédonicité nulle, correspond à l'indifférence. Voir l'axe de l'hédonicité incorporé au modèle tétradimensionnel de la sensation de Cabanac (1996, reproduit dans Cabanac, 2010, p.116).

et sur le comportement reste toutefois encore largement à développer et à parfaire, tous domaines d'application de la science hédonologique confondus.

L'étude de la jouissance spécifiquement esthétique a, pour sa part, fait l'objet à travers l'histoire d'un certain nombre de travaux aux méthodologies des plus variées, allant de celles de la critique littéraire à celles de la neuroesthétique. La volonté d'inclure l'étude du phénomène esthétique dans le champ d'une science hédonologique plus générale n'est pas, quant à elle, exactement nouvelle : déjà, vers la fin du 19^e siècle, H. R. Marshall affirmait dans les pages de la prestigieuse revue *Mind* qu'il s'agissait même d'une condition indispensable au progrès en matière de compréhension du phénomène esthétique abordé depuis un point de vue psychologique (Marshall, 1892, p.358). La présente recherche postulant que la teneur hédonique (hédonicité) des facteurs de liminalité exhibés par les masculinités artefactuelles sous étude s'analyse aisément à travers trois dimensions des représentations instanciant ces facteurs, soit les dimensions tensive, sémantique et pragmatique²³⁵, il convient de préciser le cadre disciplinaire que forme le domaine plus général de la recherche hédonologique – le travail mené ici en constituant un exemple d'application. Ainsi, ce chapitre fournira l'occasion de présenter au lecteur un survol du grand domaine hédonologique en précisant ses fondements épistémologiques et son objet, ainsi que de fournir l'arrière-plan au cadre hédonologique spécifique que nous développerons en vue des analyses d'œuvres réalisées dans les chapitres subséquents.

Nous survolerons ainsi d'abord les grandes lignes de la discipline hédonologique en tant que domaine d'investigation. Il s'agira de retracer son articulation à travers

²³⁵ Dimensions respectivement associées aux plans de la forme, du contenu et des affordances.

l'histoire savante, ses enjeux et ses ramifications, ainsi que de situer notre propre démarche par rapport à cette science générale chapeautant les études sur le phénomène hédonique. Dans un deuxième temps, il s'agira de présenter avec plus de précisions la nature de son objet et de réfléchir aux implications conceptuelles et méthodologiques en découlant. De telles clarifications nous permettront ultimement de mieux préciser la distinction entre ce qui relève de la dimension constitutive des artefacts (artistique) et ce qui relève de leur actualisation expérientielle (esthétique), et ce, en ouvrant la possibilité de construire sur les propositions de la phénoménologie esthétique d'Ingarden préalablement abordées (cf. section 1.2).

3.1 Épistémologie des sciences hédonologiques : établir un domaine de connaissance

Le plaisir compte parmi ces qualités d'expérience qui sont familières à presque tous, mais qui cependant résistent à être spontanément capturées par une définition parfaitement tranchée, bien que la plupart d'entre nous avons certainement une intuition du type de ressenti que nous associons à la notion générale de *plaisir*²³⁶. Néanmoins, la tradition philosophique occidentale a tôt fait de reconnaître la centralité du plaisir en tant que donnée de l'expérience humaine, liant du coup la réflexion sur la question du plaisir à la question eudémonique, et abordant de ce fait plus souvent qu'autrement la question en vue de parvenir à des prescriptions comportementales normatives. La conception voulant qu'une évaluation

²³⁶ Par souci de rigueur, il convient toutefois de souligner qu'il existe, au sein de la population générale, une certaine incidence d'anhédonie, soit une condition recouvrant à la fois les déficits en termes de capacités sur le plan du désir (« [to] take interest in things » – *wanting*) et sur le plan de la jouissance (« to feel pleasure » – *liking*) (American Psychiatric Association, 2013, p.817, cité dans Colombo et Wright, 2017).

hédonologique soit au fondement de la motivation à l'action²³⁷, quant à elle, a influencé et continue d'influencer l'élaboration de nombreuses théories psychologiques, économiques et politiques.

En ce qui concerne le développement d'une science du plaisir en tant que domaine de recherche en soi et à part entière, les références à celle-ci font déjà leur apparition dans les pages de la littérature savante du 19^e siècle. Sous la plume du neurologue, anthropologue et auteur P. Mantegazza, c'est par le vocable « *edonologia* »²³⁸ que fut désignée la « *sciènza del piacere* » (Mantegazza, 1854/1867, p.558) dans un ouvrage abordant tant les plaisirs des sens que les plaisirs des sentiments et de l'intelligence. Presque un siècle et demi plus tard, et la réflexion d'ordre épistémologique relative à l'établissement d'une science hédonologique occupe toujours les esprits. Notamment, en 1999, les psychologues Daniel Kahneman, Edward Diener et Norbert Schwarz réfléchirent au développement d'une sous-branche de la psychologie qui serait la « psychologie hédonologique », soit : « l'étude de ce qui confère aux expériences et à la vie leur caractère plaisant ou déplaisant » (Kahneman *et al.*, 1999, p.ix, notre traduction), tandis que le psychologue clinicien Eric Loonis propose une quinzaine d'années plus tard de fonder « une nouvelle science », soit l'« hédonologie », qu'il définit pour sa part en tant que « science de la gestion hédonique » (Loonis, 2014, p.8).

Bien que le terme *hédonologie*, dans le sens général que lui conférait son géniteur Mantegazza, soit resté, même à ce jour, relativement peu usité, la découverte par les

²³⁷ Incluant donc tant la recherche du plaisir que l'évitement du déplaisir.

²³⁸ Que le traducteur que fut le vicomte Gaëtan Combes de Lestrade rendit en français par le terme « edonologie » (Mantegazza, 1854/1886, p.369). Noter que l'ouvrage ne semble pas avoir reçu, à ce jour, de traduction en anglais.

neuroscientifiques Kent Berridge (Berridge, 2006) et Morten Kringelbach (Berridge et Kringelbach, 2008) d'un mécanisme neurologique commun à de multiples *espèces* de plaisir²³⁹ appuie la pertinence d'aborder l'ensemble de ces phénomènes à partir d'un même cadre épistémologique²⁴⁰. À cet effet, les deux chercheurs dirigèrent un important ouvrage dans le domaine des neurosciences du plaisir paru en 2009, soit *Pleasures of the Brain*²⁴¹, qui regroupe des travaux spécialisés abordant une multiplicité d'espèces de plaisir allant du plaisir sexuel au plaisir esthétique en passant par le plaisir gustatif, sans négliger la question de son rôle dans la motivation à l'action ni celle de la métacognition du plaisir (cf. Schooler et Mauss, 2010).

La discipline hédonologique, en tant que domaine général de recherche prenant pour objet le phénomène de l'hédonicité, se décline donc en un ensemble de sous-domaines spécialisés. Parmi ceux-ci, nous comptons notamment ceux réfléchissant à la nature du plaisir et aux divers mécanismes sous-jacents à sa survenue, ainsi que ceux réfléchissant aux influences de celui-ci sur le comportement – y compris sur les comportements que sont la production d'artefacts et les interactions qu'affordent ces derniers. Les sous-branches de l'hédonologie, telle que nous l'envisageons, se déclinent en fonction de leur objet spécifique (e.g. hédonologie de l'art, hédonologie sexuelle, hédonologie gustative, hédonologie du sport), ou encore en fonction de leur approche disciplinaire (e.g. hédonologie psychologique, hédonologie anthropologique, hédonologie sociologique). Il est à noter qu'une grande proportion des travaux

²³⁹ Auquel participent un ensemble de points d'activation partagés, soit des zones d'affluence hédoniques qu'ils nomment « *hedonic hotspots* », localisés dans le pallidum ventral et dans le nucleus accumbens (Berridge et Kringelbach, 2008, p.458).

²⁴⁰ La présence d'un mécanisme neurologique commun permettant, par ailleurs et selon Michel Cabanac, de rendre les différents plaisirs commensurables entre eux (cf. Cabanac, 2010).

²⁴¹ Kringelbach et Berridge (2009/2010).

pouvant être rapportés sous le champ de la recherche hédonologique ne se positionnent pas eux-mêmes par rapport à un domaine hédonologique plus général ni ne développent de réflexion épistémologique comme tel par rapport à celui-ci.

Tandis qu'il est possible d'aborder le phénomène de l'hédonicité depuis une multitude de perspectives, l'acte mental par lequel le vécu hédonique se manifeste à l'expérience représente un intérêt particulier pour les sciences cognitives, d'autant plus considérant les avancées récentes dans le domaine de l'imagerie mentale qui facilitent la corroboration d'événements neurobiologiques avec les signalements d'expériences hédoniques obtenus auprès des sujets conformément à la méthode neurophénoménologique préconisée par Varela (1996).

Le plaisir, selon la définition proposée par Nico Frijda, constituerait une propriété expérientielle qui « dénote une *évaluation* positive de sensations, de mouvements, de personnes ou d'événements » auxquels il se rapporte (Frijda, 2010, p.99; la traduction et l'emphase sont les nôtres). Or, toute évaluation implique un acte cognitif (cf. Cabanac, 2010). Que le ressenti du plaisir puisse être conçu comme résultant d'un acte cognitif est compatible avec le principe selon lequel « tout animal cognitif (i.e. qui soit capable d'action orientée vers un but) fait l'expérience du plaisir » (Dickinson, rapporté dans Kringelbach et Berridge, 2009/2010, p.10, notre traduction)²⁴². Cela va également dans le sens de la thèse en philosophie de l'esprit voulant que « la dimension hédonique de la conscience pourrait être ce qui distingue

²⁴² En revanche, selon la définition que certains auteurs attribuent au terme « plaisir », la survenue de celui-ci pourrait ne pas forcément impliquer de métaconscience (« meta-awareness ») d'une telle survenue, encore moins que de nécessairement prendre la forme d'une attitude propositionnelle tel que l'entend Feldman (2003, p.607). Au contraire, insistent certains auteurs, il s'avère que même l'être humain peut traverser une grande proportion de son vécu « sans prendre explicitement acte de ce dont il est en train de faire l'expérience » (Schooler et Mauss, 2010, p.245, notre traduction), et celui-ci, affirment-ils, peut inclure le vécu hédonique.

un agent conscient d'une machine algorithmique de Turing » (notre traduction des propos de Penrose, 1994, rapportés dans Cabanac, 2010, p.119). Pour certains chercheurs, l'étude fonctionnelle et évolutive du plaisir représente une étape nécessaire pour parvenir à une compréhension des origines de la conscience (Cabanac, 1996), témoignant ainsi de la centralité des mécanismes hédoniques eu égard au développement cognitif chez les organismes capables d'action orientée vers un but. Selon Cabanac, la capacité hédonique existant chez certains organismes leur conférerait, sur le plan évolutif, un avantage sur les organismes caractérisés par les comportements-réflexe en leur permettant une plus grande souplesse comportementale, l'apparition du phénomène hédonique marquant, en termes évolutifs, l'introduction de la cognition dans le traitement de l'information par l'organisme (cf. Cabanac, 1996, p.39).

Si l'hédonologie générale présente des enjeux particuliers eu égard aux sciences cognitives, la présente recherche, pour sa part, s'inscrit à prime abord dans le cadre de l'hédonologie de l'art²⁴³ en ce qu'elle tente d'analyser les sources des qualités hédoniques d'un corpus d'artefacts abordés depuis une perspective sémiotique. La pertinence d'un tel positionnement épistémologique se trouve appuyée, nous croyons, par les travaux contemporains en philosophie de l'art qui abordent le phénomène esthétique à titre de phénomène hédonique (e.g. Schaeffer, 2015), par les travaux en sémiotique qui développent des cadres d'analyse des modalités thymiques

²⁴³ Une discipline que certains pourraient vouloir simplement désigner par l'appellation « esthétique », mais dont nous maintenons néanmoins l'appellation distincte afin de transcender les débats entourant le concept d'« esthétique » et également pour éviter les écueils découlant de la prévalence des emplois abusifs du terme « esthétique » dans le discours sur l'art, dont la signification est souvent confondue avec le champ recouvert par la notion d'« artistique », tel que le déplorent entre autres Ingarden (1963/2011) et Schaeffer (2015).

(e.g. Hébert et Rioux, 2007)²⁴⁴, ainsi que par les travaux issus du champ de la neuroscience du plaisir (Berridge et Kringelbach, 2013), y compris les travaux en neuroesthétique (e.g. Skov, 2010) qui mettent en évidence les mécanismes neurologiques à la base de la survenue phénoménale du plaisir esthétique. D'un intérêt particulier est la manière dont la constitution (qualités artistiques) des artefacts analysés exploitent les mécanismes hédoniques identifiés et ainsi acquièrent l'hédonicité (qualités esthétiques) qu'on leur attribue et tel qu'en témoigne la production secondaire suscitée par leur réception.

Ayant maintenant présenté un bref survol de la situation disciplinaire de la science hédonologique et ayant situé notre propre démarche par rapport à celle-ci, affairons-nous derechef à examiner la définition précise de l'objet de cette science et voyons quelles sont les implications tant conceptuelles que méthodologiques qui en découlent.

3.2 Le caractère intentionnel et la nature phénoménale du plaisir : implications conceptuelles et méthodologiques

Dans un chapitre portant sur la nature et la fonction du plaisir abordés depuis un point de vue psychologique, Frijda caractérise le plaisir à titre d'événement mental, et en précise une définition fonctionnelle avant d'en recenser les différents types. D'abord, le plaisir, tel que noté déjà par Mantegazza en 1854 et tel qu'introduit plus haut, ne

²⁴⁴ C'est-à-dire les cadres qui, en suivant les propositions de Greimas et Courtés quant à l'analyse thymique (1979/2014), envisagent la teneur phorique des représentations (l'axe euphorie/dysphorie correspondant à l'axe plaisir/déplaisir; Hébert, 2007, p.5), la catégorie thymique constituant le « champ que couvrent les notions de bien-être, de plaisir, de tranquillité et de calme d'une part et d'autre part de tristesse, d'anxiété, de douleur et d'angoisse » (Floch, 1990/2009, p.85).

constitue pas, nous rappelle Frijda, une sensation²⁴⁵. Il s'agirait plutôt d'une propriété expérientielle (Frijda, 2010, p.101) (ce que Mantegazza appelle le « *mode* d'une sensation », 1854/1886, p.370), rattachée à un « objet, action, personne ou événement », dénotant « une évaluation positive » (Frijda, 2010, p.99, notre traduction). Se manifestant en tant « qu'état subjectif » et se trouvant *enchâssé* (« embedded »; *idem*) dans les émotions²⁴⁶, le plaisir est donc toujours « à propos de quelque chose » – il *a toujours un objet (idem)*, c'est-à-dire qu'il a un caractère intentionnel²⁴⁷. Ce « quelque chose » n'est pas forcément l'objet ou l'événement causalement à la source du déclenchement des processus hédoniques au fondement du plaisir subjectivement ressenti par le sujet²⁴⁸, l'attribution d'un objet particulier à un plaisir particulier pouvant notamment résulter d'une association fautive – ou encore par habitude – en lieu de la présence d'un véritable lien causal. En d'autres termes, le caractère intentionnel des phénomènes hédoniques n'est pas immanent aux signaux neuronaux produits par les stimuli qui les déclenchent, mais résulte de leur interprétation phénoménale.

²⁴⁵ Frijda renvoie à cet égard à Arnold (1960), Ruckmick (1936) et Wundt (1896). Noter que la conception du plaisir comme sensation a eu un certain cours et qu'elle est souvent implicite à la dichotomie fréquemment établie entre les notions de plaisir et de douleur. Or, nous trouvons plus utile d'envisager la douleur (qui elle, serait une sensation) non pas comme « l'inverse » du plaisir, mais plutôt comme étant elle-même l'objet d'une valeur hédonique plus souvent qu'autrement négative, mais pouvant être dans certains cas positive, par exemple en raison de sa valeur indicielle en ce qu'elle puisse signaler l'atteinte imminente d'un objectif poursuivi : l'on pourrait penser à titre d'exemple à la douleur de l'effort, indicative d'un succès à maintenir sa discipline et indicative du progrès vers l'atteinte d'une visée eudémonique – ce qui impliquerait que d'un point de vue méreologique, l'hédonicité à valeur positive puisse caractériser des objets expérientiels d'ordre supérieur pouvant comporter des « déplaisirs » locaux à leurs inferiora (cf. la section 1.1 à propos des structures objectuelles à niveaux d'encapsulation multiples).

²⁴⁶ Celles-ci se distinguant, selon Frijda, du simple affect (ou état/vécu hédonique) en ce qu'elles « incluent une modification de la préparation à l'action » (Frijda, 2010, p.99, notre traduction).

²⁴⁷ Tel qu'entendu par la scholastique et tel que repris par Franz Brentano (1874/1944).

²⁴⁸ Cf. Frijda, 2010, p.103.

Bien sûr, une telle caractérisation du plaisir comme étant forcément doté d'un objet, même dans les cas où celui-ci n'en serait pas la véritable source causale, gagne à reposer sur une conception de l'objet qui soit ontologiquement indifférente (telle que l'était celle défendue par Meinong), puisque l'objet du plaisir n'a pas besoin d'être réel pour être effectif sur le plan hédonique, c'est-à-dire que l'objet de la saisie hédonique (c'est-à-dire ce à quoi est intellectuellement attribué une valeur d'hédonicité quelconque) peut n'avoir pour seul mode ontologique que la subsistance, voire seulement l'absistence²⁴⁹. L'objet du plaisir peut être soit externe ou interne au sujet cognitif, c'est-à-dire que l'acte de saisie hédonique peut très bien être dirigé vers des sensations proprioceptives (cf. section 1.2.4) ou encore vers un objet purement mental. Il peut même s'agir d'un objet d'ordre supérieur (p. ex. un état de chose tel qu'une absence d'antagonistes, une sensation diffuse de confort, un sentiment de joie engendré par l'accumulation de multiples petits événements positifs, etc.²⁵⁰), ou encore, il peut s'agir d'une simple propriété (p. ex. le seul goût du durian à l'exclusion particulière de son odeur), les propriétés étant, tel que défendu par

²⁴⁹ Cf. la section 1.1 pour la distinction entre les modes ontiques de l'existence, de la subsistance et de l'absistence.

²⁵⁰ Il s'avère que certains théoriciens qualifient des états tels que la bonne humeur de « plaisir sans objet » (sur le concept d'humeur comme émotion sans objet, voir Lormand, 1985). Nous croyons qu'une telle conception confond l'objet à sa cause, la bonne humeur n'étant pas *en soi* un plaisir, mais étant plutôt à la fois source et conséquence du plaisir (le plaisir suscitant la bonne humeur et la bonne humeur étant elle-même source de plaisir, en plus de rendre le sujet plus disposé à prendre plaisir aux choses et donc à se maintenir dans la bonne humeur... en quelque sorte par principe d'inertie thymique si l'on veut – du moins jusqu'à la survenue d'un antagoniste suffisamment déstabilisant).

Meinong, gnoséologiquement objectivables (cf. section 1.1)²⁵¹ et, par conséquent, selon la théorie défendue ici, hédonologiquement objectivables.

Si l'on peut concevoir du plaisir en tant que propriété expérientielle ayant un contenu intentionnel (c'est-à-dire qui porte sur un absistant, sur un subsistant ou sur un existant), il convient de noter que l'emploi technique du terme « plaisir » pour désigner un phénomène mental nécessairement conscient ne fait pas parfaite unanimité²⁵², et ce, même parmi les spécialistes de la neuroscience du plaisir. Néanmoins, plusieurs parmi ces derniers estiment utile à cet égard de distinguer entre « plaisir » (phénomène conscient subjectif) et « processus hédoniques » (réponses incorporant les traitements sous-jacents au phénomène mental « plaisir » pouvant, pour leur part, être inconscientes)²⁵³. Une telle distinction entre les processus hédoniques inconscients et la survenue mentale d'un phénomène de plaisir présente l'avantage de permettre l'étude non phénoménologique « des réactions inconscientes ou implicites [...] à des stimuli hédoniques », et ce, par des mesures à même « le comportement et la physiologie sans qu'il y ait [forcément] de survenue consciente d'un ressenti du plaisir » (Berridge, Robinson et Aldridge, 2009, p.65, notre traduction). Toutefois, aussi utiles que de telles méthodologies puissent être pour mettre en évidence le fonctionnement d'un vaste pan des systèmes neuronaux

²⁵¹ Par exemple, la forme d'une tache de pigment sur une toile peut provoquer du déplaisir tandis que sa couleur, contemplée isolément, provoquera du plaisir. Il peut résulter chez le spectateur et envers ladite tache soit un sentiment ambivalent (objectivation de la tache dans son ensemble), soit un sentiment fluctuant selon l'aspect sur lequel l'attention sera momentanément dirigée (objectivation de l'une ou de l'autre des propriétés en alternance), soit une tendance à simplement narcotiser (i.e. « faire abstraction de ») la propriété de valeur hédonique négative durant l'acte de voir ou de se remémorer la tache (objectivation de la tache moins son aspect déplaisant).

²⁵² On pense immédiatement au discours psychanalytique qui regorge de mentions de « plaisirs inconscients ».

²⁵³ Cf. Kringelbach et Berridge (2009/2010, p.7-23).

engagés par l'activation des mécanismes hédoniques, la spécification du rapport de conversion comme tel entre des processus neurobiologiques et un éventuel événement expérientiel phénoménal cooccurrent (tel que le phénomène hédonique de plaisir/déplaisir) entraîne la question à savoir « comment n'importe quelle neurone produit quelque ressenti [*« feeling »*] ou expérience cognitive que ce soit » (Komisaruk, rapporté dans Kringelbach et Berridge, 2009/2010, p.15, notre traduction)²⁵⁴, s'agissant là de l'écart explicatif accablant de tout temps la philosophie de l'esprit et demeurant à ce jour « tout simplement un mystère » (Chalmers, 1996, rapporté dans Frijda, 2010, p.102, notre traduction). L'on rappellera que le behaviorisme, par exemple, exclut tout ce qui relève de l'événement mental de l'ordre de ce qui est pertinent, voire possible de soumettre à étude scientifique²⁵⁵. Néanmoins, le désir de comprendre les mécanismes à la base des phénomènes hédoniques y compris conscients continue d'alimenter les recherches scientifiques visant à élucider « comment les divers plaisirs émergent du système neuronal » (Berridge et Kringelbach, 2010, p.3, notre traduction)²⁵⁶.

²⁵⁴ Dans Kringelbach et Berridge (2009/2010).

²⁵⁵ Plutôt que d'incorporer à sa méthode l'étude de l'esprit et des événements qui le traversent, Cabanac souligne que le behaviorisme « ignore l'esprit » et le traite comme « une boîte noire », considérant les objets mentaux comme étant « scientifiquement inaccessibles » (Cabanac, 2010, p.114-115, notre traduction). À l'encontre de ceci, Cabanac insiste que la « sphère mentale » néanmoins « existe » (p.115, notre traduction) et que la relation entre les événements neurobiologiques objectivement mesurables et les événements mentaux appartenant au vécu subjectif peut bel et bien être soumise à une étude scientifique, à l'instar par exemple des possibilités ouvertes par les méthodologies employées dans le domaine de la psychophysique moderne (p.115).

²⁵⁶ L'on notera, par ailleurs, que des travaux menés dans le domaine de la neurobiologie prennent soin de distinguer plutôt la dimension affective (plaisir/*liking*) de la dimension motivationnelle (désir/*wanting*) (American Psychiatric Association, 2013, p.817, cité dans Colombo et Wright, 2017), les deux phénomènes, en dépit de certains chevauchements, pouvant être associés à des sites neuronaux « anatomiquement dissociables » les uns des autres (Berridge, Robinson et Aldridge, 2009, notre traduction).

Pour cette raison, la dimension phénoménale du vécu hédonique (l'axe plaisir/déplaisir²⁵⁷), se trouve généralement à être établie, conformément aux méthodes de la neurophénoménologie²⁵⁸, par le recours au signalement (habituellement verbal) par les sujets de la survenue expérientielle du plaisir²⁵⁹, celle-ci étant mesurable grâce au recours à des « rapports verbaux » formulés par des « êtres humains conscients » (Kringelbach, 2010, p.203, notre traduction).

Dans le cadre d'une hédonologie de l'art et des pratiques sémiotiques qui y sont afférentes, il peut s'avérer utile – au-delà de la production de données issues d'expériences menées en contexte de laboratoire pouvant certainement être soumises à de rigoureux contrôles, mais donnant lieu à une expérience de spectature quelque peu dénaturée –, de considérer les signalements de phénomènes hédoniques déjà manifestes dans le discours sur l'art, un tel discours pouvant certes s'exprimer sous la forme de commentaires linguistiques (écrits ou verbalisés), mais également sous la forme d'autres créations artistiques telles que les *fanarts* (fonction métadiscursive de la production secondaire). L'on notera d'emblée que le recours aux données métadiscursives issues de la production secondaire sera intégré à la méthodologie qui sera privilégiée ici. Ainsi, la démarche ici entreprise procédera à une valorisation

²⁵⁷ Relevant donc de la catégorie « thymique » (cf. Greimas et Courtés, 1979/2014).

²⁵⁸ Telle que préconisée par Francisco Varela (1999), méthode qui se distingue en « intégrant les données dérivées de mesures d'activité neuronale à grande échelle à des rapports d'introspection phénoménologique » (Miskovic *et al.*, 2015, p.10, notre traduction).

²⁵⁹ La mise en relation entre la survenue de plaisir et une causalité externe ou interne objectivement mesurable demeure néanmoins complexe, puisqu'un même stimulus externe ou interne peut donner lieu à des évaluations hédoniques subjectives divergentes (Ellingsen, Leknes et Kringelbach, 2015), tout comme le peut une même activation mesurée sur les circuits neuronaux hédoniques (Berridge et Kringelbach, 2013).

épistémologique de la fonction métadiscursive réalisée par la production secondaire, de sorte à l'instrumentaliser au-delà de la constituer en simple objet d'étude.

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons tenté d'établir quels sont les fondements conceptuels de la grande discipline hédonologique en retraçant son articulation à travers l'histoire savante, en spécifiant la nature de son objet ainsi qu'en réfléchissant aux implications conceptuelles et méthodologiques découlant de celle-ci. Notre thèse s'intéressant à l'exploitation artistique de la valeur hédonique du facteur de liminalité tel que manifeste dans un corpus d'artefacts présentant certaines régularités génériques, nous procéderons dans le prochain chapitre à dresser le cadre hédonologique spécifique que nous serons par la suite en mesure d'appliquer au cours de l'analyse sémiotique qui sera ici réalisée. Il s'agira d'élaborer un cadre applicable au fonctionnement expérientiel de l'art et faisant notamment appel aux éléments de la ludologie cailloisienne, telle orientation méthodologique s'appuyant sur le constat d'importants recoupements phénoménologiques au niveau des structures expérientielles respectives de l'art et du jeu.

CHAPITRE IV

LE FAIT ESTHÉTIQUE DEPUIS UNE PERSPECTIVE HÉDONOLOGIQUE

Introduction

Bien qu'il demeure encore à ce jour d'usage d'opposer les visées hédoniques aux visées pragmatiques de la conduite des actions, y compris dans le domaine des sciences hédonologiques (cf. Alba et Williams, 2013, p.3), il s'avère dans les faits qu'il existe peu d'expériences humaines dont la poursuite soit absolument dépourvue de toute dimension hédonique que ce soit, et peu d'activités à visée principalement hédonique qui soient complètement dépourvues de toute utilité²⁶⁰. Toutefois, certaines pratiques culturelles se démarquent en se démettant *en principe* de la fonction utilitaire, et ce, malgré leur fréquente instrumentalisation pragmatique, si bien qu'on les ait à un moment qualifié de « technologies du plaisir » (Pinker, 1997/2009, p.525, notre traduction). Celles-ci incluraient, d'après Steven Pinker, le jeu, l'art et la pornographie, des pratiques qu'il estime être à vocation principalement

²⁶⁰ Peut-être à l'exception par exemple des situations à conséquence destructive ou dites « pathologiques » telles que celles où certains comportements se détériorent en addictions.

hédonique ²⁶¹. L'attribution, sous l'influence de Kant (1790/1993, p.73), au phénomène esthétique d'un caractère essentiellement « désintéressé » demeure quant à elle encore largement répandue parmi les théories de l'art.

La très grande affinité entre l'art et le jeu aurait, pour sa part, été constatée dès l'Antiquité, si bien que la catégorie même de « jeu » englobait, dans les travaux tardifs de Platon, « tous les “arts” tel qu'entendu au sens moderne – la peinture, la sculpture, la musique, la poésie, le théâtre et ainsi de suite –, tant dans leurs formes mimétiques que non mimétiques » (Kidd, 2019, p.143, notre traduction). La présence d'importantes zones d'intersection entre les champs sémantiques respectivement couverts par la notion d'art et de jeu continue de se refléter dans le lexique de multiples langues modernes désignant comme « jouer » le fait par exemple de s'adonner à l'exécution musicale ou théâtrale²⁶². Un philosophe contemporain tel que Kendall Walton soulignera pour sa part l'affinité entre le fonctionnement expérientiel du jeu et de l'art en abordant ce dernier à titre de *jeu de se faire accroire* (« game of

²⁶¹ Ainsi, Pinker ne reconnaissait pas lui-même de vertu pragmatique forcément inhérente à ces soi-disant « technologies du plaisir » outre celle du divertissement qu'elles sont en mesure de procurer. Il alla jusqu'à affirmer que « music could vanish from our species and the rest of our lifestyle would be virtually unchanged. Music appears to be a pure pleasure technology, a cocktail of recreational drugs that we ingest through the ear to stimulate a mass of pleasure circuits at once » (Pinker, 1997/2009, p.528). À l'encontre de ceci, Joseph Carroll insiste que « it seems very likely that people raised with no exposure to music, art, or literature would be psychologically and emotionally stunted, that they would be only marginally capable of developing in normal ways. They would probably have great difficulty learning to deal with their own emotions or to relate to other people with any sensitivity and flexibility » (Carroll, 1998, p.481). En outre d'un tel apport imputé à la conduite esthétique quant au développement empathique et émotif humain, l'art s'avère dans les faits revêtir une multiplicité d'autres fonctions extraesthétiques et plus généralement extrahédoniques que Pinker exclut de sa caractérisation, comme en témoigne son instrumentalisation fréquente à des fins pouvant être notamment cérémonielles, éducatives, thérapeutiques, propagandistes, identitaires ou autres.

²⁶² P. ex. « spille » (danois), « spielen » (allemand), « chwarae » (gallois), « bermain » (indonésien et malais), « grac » (polonais), « spela » (suédois), « kucheza » (swahili), etc. Dans la langue toki pona (une idéolange), le terme « musi » signifie quant à lui à la fois l'amusement, le jeu et l'art, mais aussi la frivolité.

make-believe »), bien que Walton vise avec son analyse davantage le paramètre de la fictionnalité que celui de la ludicité²⁶³. D'autres postures issues notamment de la ludologie contemporaine abordent à l'inverse le jeu en tant que produit de l'art, tel que soutenu par Greg Costikyan, pour qui « [a] game is *a form of art* in which participants, termed players, make decisions in order to manage resources through game tokens in the pursuit of a goal » (Costikyan, 1994; les italiques sont les nôtres).

Loin de procéder, pour notre part, à une réduction des pratiques sémiotiques expérimentiellement et parfois socialement complexes que sont la production et la consommation de l'art à la seule fonction hédonique de sa dimension esthétique, la mise au point d'un cadre analytique permettant de rendre compte des nombreuses manières par lesquelles cette fonction caractérisante se trouve néanmoins réalisée à travers le geste artistique et à travers l'acte cognitif d'appréhension esthétique tel que manifeste dans les pratiques entourant un corpus d'artefacts présentant certaines régularités génériques viendra, nous croyons, enrichir la compréhension d'une part de leur fonctionnement expérimentiel et d'autre part de leur signification culturelle.

Gardant donc à l'esprit toutes les nuances qui s'imposent dans la caractérisation générale de la conduite artistique et des pratiques qui lui sont afférentes, nous explorons dans ce chapitre la manière dont un cadre analytique issu de la théorisation du fonctionnement procédural et expérimentiel du jeu est en mesure de fournir des concepts pouvant être opérationnalisés dans la mise au point d'un cadre servant à l'analyse du fonctionnement hédonologique des œuvres d'art. La perspective proposée ici ne réduisant pas plus le fait artistique aux caractères ludiques qu'il puisse comporter que de réduire déjà le fait artistique à ses dimensions hédoniques ou

²⁶³ « Appreciating paintings and novels is largely a matter of playing games of make-believe with them of the sort it is their function to be props in » (Walton, 1990, p.53).

mêmes esthétiques, nous estimons toutefois que les zones d'intersection de la structure phénoménologique de la conduite ludique et de la conduite esthétique sont assez importantes pour que leur étude respective puisse bénéficier de certaines mutualisations conceptuelles, théoriques et méthodologiques.

Dans l'optique de se pourvoir d'un ensemble d'outils conceptuels servant à analyser le fonctionnement hédonologique de notre corpus d'artefacts à vocation ludico-esthétique, nous envisageons en particulier de considérer l'applicabilité des catégories ludologiques identifiées par Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* (1958). Cet ouvrage retient particulièrement notre attention en ce qu'il constitue à notre avis un véritable travail de ludologie descriptive, c'est-à-dire un travail qui fait du jeu même un véritable objet d'étude en soi, plutôt que d'y recourir simplement comme variable opératoire servant par exemple à des fins d'analyse anthropologique (e.g. Huizinga, 1951)²⁶⁴, ou encore comme pratique à aborder selon les termes d'une téléologie eudémonique (e.g. Schiller 1795/1943)²⁶⁵.

Ainsi, nous proposons d'explorer dans ce chapitre comment Caillois (1958) définit le champ ludique et dans quelle mesure les principes ludologiques qu'il identifie peuvent procurer des outils conceptuels utiles en vue de l'analyse de l'hédonicité participant à la phénoménologie de l'œuvre d'art. Pour ce faire, nous aborderons d'abord la manière dont Caillois délimite le champ couvert par la notion de *ludicité*, et ce, en vertu des deux modalités fondamentales qu'il identifie régir le champ des

²⁶⁴ Celui-ci ayant plutôt instrumentalisé le fait du jeu à titre d'indicateur de développement civilisationnel.

²⁶⁵ Celui-ci ayant abordé l'« instinct de jeu » (Schiller, 1795/1943) à titre de mécanisme par lequel exercer les facultés permettant à l'homme de concilier ses natures antagonistes, de sorte à porter l'humanité d'abord de l'état primitif à l'état esthétique et, ultimement, à l'état moral (cf. Roux, 2008, p.15-17).

pratiques ludiques. Ensuite, nous présenterons les quatre principes ludologiques sur la base desquels il fonde sa typologie générale des jeux. Finalement, nous supplémenterons la liste des principes ludologiques traités par Caillois de quelques principes supplémentaires que nous estimons utiles pour décrire plus exhaustivement tout le spectre des phénomènes de l'expérience ludo-esthétique suscitée par l'ensemble des stratégies artistiques mises en œuvre dans la figuration des objets traités par la présente.

4.1 Délimitation cailloisienne du champ ludique : entre *ludus* et *paidia*

Prenant appui sur la définition du jeu proposée par Huizinga dans son œuvre séminale *Homo ludens* (1951), Caillois en souligne entre autres le caractère fictif en soutenant sa séparation de la vie courante, en outre d'en souligner notamment l'improductivité²⁶⁶, caractéristique le distinguant d'une autre sphère primordiale de l'activité humaine, soit celle du travail. L'on notera à cet effet que, d'une part, la présence d'une dimension fictionnelle a pu être considérée chez Aristote comme étant essentielle à la définition de la poétique²⁶⁷, et que, d'autre part, la transgression de l'ordre du travail que réalise par définition le jeu compte, similairement, parmi les

²⁶⁶ Non pas, préciserions-nous, que le jeu ne puisse pas être pratiqué par le joueur en vue d'un objectif parfaitement utilitaire, que ce soit dans l'espoir de remporter un prix monétaire, pour réaliser un gain réputationnel ou statutaire, ou simplement pour parvenir par son biais à un gain en adresse physique ou intellectuelle – autant de dimensions extraludiques pouvant contribuer à motiver la pratique individuelle et sociale du jeu.

²⁶⁷ Aristote (v. 335 av. J.-C. / 2006). Genette résume : « ce qui fait le poète [selon la poétique aristotélicienne], ce n'est pas la diction [c.-à-d. la dimension esthétique formelle de la production linguistique], c'est la fiction [soit la simulation par mimesis de choses imaginaires] » (Genette, 1991, p.17).

caractéristiques formant l'essence de l'érotisme identifiées par Bataille (1957)²⁶⁸ – un état de choses pouvant naturellement conduire à contempler quelle puisse être la part de jeu dans l'art, la part d'art dans le jeu, la part de jeu et d'art dans l'érotisme, et inversement.

Notre perspective hédonologique, quant à elle, s'intéressant en particulier à la phénoménologie de l'art, nous soulignons d'abord le fait que la typologie de Caillois propose deux modalités distinctes par lesquelles caractériser la conduite ludique, deux modalités dont la pondération relative peut varier selon la nature du jeu en question, et pouvant assumer une variété de configurations dont la multiplicité reflète le très vaste répertoire des pratiques couvertes par l'appellation « jeu ». D'une part, Caillois identifie une modalité qu'il désigne par le terme *ludus*, une modalité se rapportant au besoin, pour qu'il puisse y avoir « jeu », de règles et de contraintes (Caillois, 1958, p.28), et d'autre part, il identifie une modalité de *paidia*, qu'il décrit comme correspondant à la turbulence, à la fantaisie incontrôlée, à l'exubérance espiègle et primesautière inhérente à la conduite ludique (p.27). Alors que ces deux concepts vont dans le sens de la définition du jeu proposée par Huizinga comme étant une activité à la fois *libre et circonscrite* (*libre et réglée*, dans les termes de Caillois), le lecteur sera sans doute frappé par leur apparenté aux principes apollinien et dionysiaque de l'art identifiés par Nietzsche dans *La naissance de la tragédie* (1872/1994). D'intérêt particulier pour nous est la tension que leur opération simultanée se trouve en mesure d'insuffler à l'activité ludo-esthétique, la modulation tensionnelle étant, tel que nous le verrons, un mécanisme clé au fondement du plaisir

²⁶⁸ Selon la conception bataillienne de l'érotisme, l'instauration de l'ordre du travail fut fondamentale à la délimitation des sphères opposées de l'humanité et de la bestialité, du sacré et du profane, de la raison et de la violence de la nature, et ainsi à la mise en place des frontières que l'exubérance sexuelle humaine se trouve en mesure d'enfreindre de sorte à donner lieu au phénomène érotique (cf. Bataille, 1957).

esthétique. En termes méthodologiques, l'identification de la présence d'éléments de *ludus* et de *paidia* à même la structure constitutive de l'œuvre permettra d'en dégager une part de son mode d'opération hédonologique²⁶⁹.

4.2 Les quatre grands principes ludologiques cailloisiens : l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* et l'*ilinx*

En outre de sa mise en évidence des modalités de *ludus* et de *paidia*, Caillois proposa une classification des jeux en vertu de quatre principes gouvernants, soit l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* et l'*ilinx*. L'*agôn*, tel que formulé par Caillois, caractériserait les jeux de compétition par lesquels l'on établit des conditions parfaites pour permettre une manifestation *pure* du mérite personnel (Caillois, 1958, p.32) conduisant à l'exaltation de l'adresse physique ou de la virtuosité intellectuelle du participant victorieux. Selon le sens que Caillois développe pour cette catégorie, l'*agôn* ne caractériserait que les activités où la lutte à laquelle elles donnent lieu s'établit entre concurrents, et non entre un individu et un obstacle quelconque²⁷⁰, qu'il rapporte plutôt à la modalité du *ludus*, bien qu'il apparaisse que même les anciens faisaient usage, au moins par métaphore, du terme *agôn* pour désigner des situations de lutte autres qu'entre rivaux mis en compétition, comme par exemple pour désigner la lutte à

²⁶⁹ Par exemple, en abordant la ludicité de jeux relativement pauvres en règles tels le jeu de poupée ou du soldat, Caillois souligne que dans ces cas, « la fiction, le sentiment du *comme si* remplace la règle et remplit exactement la même fonction » (Caillois, 1958, p.21). Walton (1990), pour sa part, envisage ce sentiment du « faire comme si » (*make-believe*) comme étant inhérente à l'opération de toute expérience de l'art représentatif.

²⁷⁰ Toutefois, et bien qu'il eût cité notamment en exemple les jeux du bilboquet et du yoyo comme se rapportant plutôt au principe de *ludus* (Caillois, 1958, p.56), il semble ne pas exclure entièrement que le principe d'*agôn* ne puisse pas du moins « influencer » la nature des jeux où l'on s'affaire à « vaincre une difficulté arbitraire » (p.60), l'*agôn* en tel cas venant selon Caillois « colore[r] l'atmosphère du plaisir [ainsi] pris » (p.59).

laquelle se soumet le philosophe dans sa quête de perfection²⁷¹. Selon Debra Hawhee, en revanche, le concept d'*agôn* désignerait moins le résultat du triomphe à l'issue de la lutte (*athlios*) que la rencontre elle-même, soit la réunion que la lutte implique (Hawhee, 2002, p.185-186). Connexe au principe de l'exaltation de l'aptitude humaine qu'identifie Caillois dans la mise en jeu de l'*agôn*, nous pourrions aussi mentionner le principe de l'*aretê*, souvent traduit par « vertu » – non pas dans le sens que le christianisme confère en particulier à ce dernier, mais plutôt dans celui de l'éclat, de la brillance, c'est-à-dire de l'excellence²⁷² procédant du parachèvement par une entité de sa nature propre²⁷³. La notion d'*aretê*, entendue comme poursuite de l'excellence, constitue – possiblement dû à sa conception antique à titre de phénomène « performatif, incarné »²⁷⁴, et donc à son indissociabilité de l'action –, un concept resté central à la théorisation du sport, alors que la ségrégation de ce dernier

²⁷¹ Tel que défendu par Barnes (2009, p.51-52), qui souligne ce passage du *Gorgias* où Platon rapporte les propos de Socrate : « παρακαλῶ δὲ καὶ τοὺς ἄλλους πάντας ἀνθρώπους, καθ' ὅσον δύναμαι, καὶ δὴ καὶ σὲ ἀντιπαρακαλῶ ἐπὶ τοῦτον τὸν βίον καὶ τὸν ἀγῶνα τοῦτον, ὃν ἐγὼ φημι ἀντὶ πάντων τῶν ἐνθάδε ἀγῶνων εἶναι » (Platon, c.380 av. J.-C. / 1900, 526e; les gras sont les nôtres). Selon la traduction d'Émile Chambry, qui rendit « agôn » par « combat » : « J'exhorte aussi tous les autres hommes, autant que je le puis, et je t'exhorte toi-même, Calliclès, contrairement à tes conseils, à suivre ce genre de vie et à t'exercer à ce combat [celle de la recherche de la vérité et de l'atteinte de la plus grande perfection] qui vaut, je te l'assure, tous les combats de ce bas monde » (Platon, c.380 av. J.-C. / 2006, p.166).

²⁷² Brian Donovan (1992) caractérise la vertu de l'*aretê* à l'aide non pas de la figure de « l'affable Jésus », mais plutôt de celle du « féroce et superbe Achille » (Donovan, 1992, p.2, nos traductions).

²⁷³ Celle-ci étant réalisée, par exemple, pour le marteau, à travers la qualité de sa dureté, ou pour le couteau, à travers celle de son affilage (Gunther et Bagna-Dulyachinda, 2020, p.16).

²⁷⁴ Voir Hawhee (2002, p.187). Mentionnons que cette dernière explore le concept d'*aretê* tel qu'instancié à travers la pratique antique de la rhétorique.

par rapport aux domaines des arts et de la philosophie serait, pour sa part, chose récente²⁷⁵.

Dans la phénoménologie de l'art, nous observons que l'une des formes prédominantes par lesquelles le principe de l'*aretê* impartit à l'expérience de l'œuvre une valeur hédonique se manifeste dans l'émerveillement et l'admiration qu'une perception de compétence ou d'excellence à même la réalisation de l'œuvre ou son exécution sont en mesure de susciter, celles-ci pouvant se manifester tant à travers le fait technique lié à la réalisation matérielle de l'objet d'art qu'à travers l'ingéniosité conceptuelle qui en sous-tend la création. Nous avons vu qu'Ingarden avait avec justesse identifié, du moins en réfléchissant au cas des arts plastiques, la lutte de l'artiste contre la résistance de la matière comme étant intégrale au processus créatif aboutissant sur la production de l'œuvre. Si, en effet, les arts plastiques s'instancient en productions portant la trace indicielle de la gesturalité potentiellement virtuose de l'artiste-exécutant²⁷⁶, la matière sur laquelle les artistes interprètes du domaine du spectacle sont portés à exercer une maîtrise est, quant à elle, celle du corps propre – l'atteinte de l'excellence en tels cas nous rapprochant maximale de la conception antique du principe d'*aretê*. Toutefois, l'on soulignera néanmoins que l'ingéniosité et la richesse des idées pouvant sous-tendre la structuration de la matière réalisée par l'œuvre d'art ou encore pouvant être portées par la fonction sémantique de l'artefact peuvent également constituer la manifestation d'une compétence parachevée, au-delà

²⁷⁵ Stephen Miller nous rappelle par ailleurs que « education in antiquity was set in the gymnasium, [and] that the Akademy of Plato was first and foremost a place of exercise of the body » (Miller, 2004, p.XV).

²⁷⁶ Pour emprunter les mots de Basso Fossali : « *Il segno dell'originale diviene talvolta persino traccia delle proprie origini, in quanto i valoi esemplificati afferiscono in modo cogente al gesto che li ha istanzati* » [Le signe de l'original devient parfois même une trace de ses propres origines, dans la mesure où les valeurs exemplifiées se rapportent de manière convaincante au geste qui les a instanciées] (Basso Fossali, 2002, p.184).

de la compétence technique liée au geste manuel ou de l'habileté physique de l'exécutant.

Pour les cas où le principe d'*agôn* se trouverait à opérer à la première personne au cours du déroulement phénoménologique de la rencontre avec l'œuvre, cela reflète généralement la présence d'un élément ludique au sein des constituants de l'expérience esthétique (p. ex. le plaisir associé à la résolution d'un « puzzle » herméneutique posé par l'œuvre envisagé indépendamment du plaisir du contenu comme tel qui se rend, une fois le décodage herméneutique réussi, accessible²⁷⁷). En somme, et bien que cela ne soit pas essentiel à la survenue d'un fait esthétique (ou même artistique²⁷⁸), l'admiration et le sentiment d'éblouissement devant le triomphe de la compétence physique ou intellectuelle (y compris en termes d'excellence stylistique et en matière de goût) est susceptible dans bien des cas d'accompagner, voire d'amplifier l'euphorie produite par l'objet qui en porte la trace indicielle, et c'est pourquoi une hédonologie de l'art se doit d'en tenir compte parmi ses variables.

Le second principe ludique qu'identifie Caillois est celui de l'*alea*. Celui-ci se trouve en opposition diamétrale au principe de l'*agôn*, en ce qu'il implique « un abandon au destin » qui « apparaît comme une insolente et souveraine dérision du mérite »

²⁷⁷ À cet effet, Ishikawa *et al.* (2019) démontrent que le décodage d'un stimulus visuel ambigu s'accompagne d'un plaisir plus intense lorsque celui-ci procède de l'exercice de la compétence propre du sujet, s'agissant en tel cas d'un phénomène hédonique constitué d'un plaisir gnosique (cf. *infra*, section 4.3) décuplé par la mise en œuvre concomitante du principe ludique de l'*agôn* expérimenté à la première personne.

²⁷⁸ Gérard Genette aborde la problématique de la définition ontologique de l'art et de la littérature sur la base de critères de qualité esthétique, celle-ci reposant sur des jugements de valeur qu'il qualifie de « non pertinent[s] » (Genette, 1991, p.44). Il remarque plutôt, dans la foulée de Nelson Goodman, que « si l'on exclut du champ de l'art les mauvaises œuvres d'art, il risque fort de n'y pas rester grand-chose [...] car la plupart des œuvres sont mauvaises – ce qui ne les empêche nullement d'être des œuvres » (p.42, note 2).

(Caillois, 1958, p.36). Si de nombreuses œuvres d'art peuvent incorporer, parmi leurs éléments constitutifs, des processus aléatoires, ceux-ci se trouvent néanmoins encapsulés par une structure d'objet qui, elle, est la source d'une intention délibérée donnant lieu à l'exercice d'un contrôle (*ludus*, dans les termes de Caillois), tout comme l'est, par ailleurs, la mise au point de la structure régulant le déroulement du jeu de hasard. Même si, parmi les objets de notre corpus, le principe d'*aléa* se trouve instancié de manière moins ubiquitaire que ne l'est le principe de l'*agôn*, il demeure néanmoins apte, lorsque présent, à contribuer significativement à la phorie de l'objet.

Le troisième principe ludique identifié par Caillois se rapporte à celui qui a probablement été le plus théorisé dans son import eu égard au concept d'art, et ce, depuis l'Antiquité, soit le principe de *mimesis*²⁷⁹. Caillois, toutefois, préfère plutôt employer l'anglicisme *mimicry*, d'une part lui permettant de se libérer dans une certaine mesure du poids de toute la charge sémantique que peut revêtir le terme antique de *mimesis* et, d'autre part, insiste-t-il, afin de « souligner la nature fondamentale et élémentaire, quasi organique, de l'impulsion qui le suscite » (Caillois, 1958, p.39). Dans la ludologie de Caillois, la *mimicry* désigne « le plaisir d'être autre ou de se faire passer pour un autre » sans qu'il soit toutefois « question de tromper le spectateur »²⁸⁰ (p.42). Dans son acception la plus générale, le concept de mimétisme décrit en somme le fait de la représentation analogique, ce qui lui confère d'emblée

²⁷⁹ Le terme de *mimesis* s'agissant de l'un des « plus anciens termes de la théorie littéraire et de l'art » (Potolsky, 2006, notre traduction), la notion antique de *mimesis* ayant été présente déjà chez Aristophane (Pappas, 1999).

²⁸⁰ Ce critère se rapportant à la spécification, tant par Huizinga (1951, p.34-35) que par Caillois (1958, p.23), du jeu comme une activité à caractère fictif, bien que ce dernier avance, tel que mentionné précédemment, que le rôle joué par le paramètre de la fictionnalité relève de la même fonction que celle jouée par la règle, à laquelle elle peut se substituer (Caillois, 1958, p.21-22).

une relation au concept plus tardif de représentation iconique²⁸¹. Il s'agit, parmi les principes ludiques répertoriés par Caillois dans *Les jeux et les hommes*, de celui qui soit apte à se faire véhicule de la plus forte densité sémantique. Sa potence hédonologique procède quant à elle à la fois de son aptitude à générer des objets potentiellement complexes (par sédimentation de l'objectalité de la figure représentée à celle de l'entité servant de substrat à la représentation, ou encore de celle de multiples cibles mimétiques sur un même substrat, réalisant potentiellement une synthèse inédite d'attributs) ainsi que de son potentiel en tant qu'outil de transgression (de la finitude du corps, de la séparation entre les catégories, voire entre les modes ontologiques), aptitudes qu'exploitent sans réserve les objets formant notre corpus, tel que nous le verrons.

Finalement, Caillois identifie le principe ludique de l'*ilinx*, soit la « poursuite du vertige », qui manifeste une « tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse » (Caillois, 1958, p.45). Appliquant ce concept au domaine de l'art, l'on serait tenté d'affirmer que la danse et la musique seraient des formes où prédomine le principe d'*ilinx*, mais tous les procédés artistiques qui visent l'éblouissement des sens, y compris par simulation perceptuelle, relèveraient, selon notre application, de cette catégorie²⁸². En ce qui concerne la qualité de l'euphorie que produit l'*ilinx*, Caillois préfère parler de « jouissance » plutôt que de « distraction » car, selon l'auteur, le

²⁸¹ Voir Parker (2017).

²⁸² Le fonctionnement hédonologique du principe de l'*ilinx* peut se dérouler à la troisième personne – chose que Caillois, sans toutefois analyser le phénomène en profondeur, a noté être à l'œuvre tant dans la spectature des sports de combat tels la boxe, le catch et les combats de gladiateurs que dans les parcs d'attraction où l'on fait payer des spectateurs pour le privilège de pouvoir regarder d'autres visiteurs subir les affres des machines à vertige (Caillois, 1958, p.50-51). Nous postulons qu'il s'agit par ailleurs de l'un des multiples mécanismes pouvant contribuer à la survenue du phénomène érotique pouvant participer ou non à la phénoménologie des œuvres relevant notamment du genre pornographique.

transport de l'*ilinx* « s'apparente plus au spasme qu'au divertissement » (p.50). Nous avancerions, pour notre part, que transposé sur le plan des concepts, le principe d'*ilinx* puisse servir à décrire le saisissement qu'entraîne le contact avec des idées qui bouleversent les attentes, les habitudes, voire les valeurs et même le système de croyances du sujet – non pas la transformation (*catharsis*) ou l'apprentissage (*mathesis*) auxquels de tels bouleversements peuvent donner lieu, mais le vertigineux état de déstabilisation morale, conceptuelle ou idéologique que peut susciter le contact avec le contenu des œuvres et pouvant précéder telle catharsis ou mathesis.

Ces quatre principes ludiques identifiés par Caillois que sont l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* et l'*ilinx*, conjugués aux deux modalités que sont la *paidia* et le *ludus*, fournissent certainement des outils très propices pour la mise au point d'un cadre servant à l'analyse du fonctionnement hédonologique d'un corpus d'artefacts à vocation artistique, mais à eux seuls, ils pourraient s'avérer insuffisants pour couvrir tout l'éventail des mécanismes que nous visons ici à expliciter. Ainsi, nous indiquons quelques principes supplémentaires que nous estimons jouer un rôle important dans le fonctionnement hédonologique des objets visés par la présente, et ce, sans prétention de décrire exhaustivement toute la palette des modalités que peut emprunter l'expérience esthétique.

4.3 Paramètres hédonologiques supplémentaires

D'abord, nous compléterons l'ensemble des principes hédonologiques transposés depuis la ludologie de Caillois avec celui que nous identifions comme étant celui de la *gnosie*²⁸³, soit celui se rapportant au fait même de l'acquisition mentale d'un objet

²⁸³ À ne pas confondre avec la « gnose » du gnosticisme.

(prise de « connaissance »), par l'intermédiaire des sens ou par le biais du simple intellect. Bien qu'il soit possible de rapprocher cette dernière de notre conception élargie du principe d'*agôn* (en ce que la gnosie puisse notamment se concevoir dans certains cas à titre de triomphe sur l'inconnu, sur le néant, voire sur le chaos du divers phénoménal), nous croyons utile de traiter le principe de la gnosie de manière spécifique, celui-ci s'agissant peut-être du principe le plus fondamental à tout acte d'appréhension hédonologique, que ce dernier soit ludique, esthétique ou érotique, étant à la base de l'acte même d'appréhension de l'objet indépendamment de la modalité que peut revêtir telle appréhension²⁸⁴. Le principe de gnosie, selon la perspective que nous proposons ici, traverserait toute l'étendue des niveaux d'abstraction pouvant opérer lors de l'appréhension de l'objet, allant de la simple extraction d'une forme signifiante²⁸⁵ jusqu'à la saisie d'un contenu abstrait échappant même à la descriptibilité verbale. Dans le cadre d'une analyse hédonologique de l'art, celle-ci peut s'articuler, tel que suggéré plus tôt, bien sûr au principe de l'*agôn* (triomphe cognitif sur le divers phénoménal par le dégagement de formes signifiantes et du contenu sémantique porté par celles-ci), mais également au principe de l'*ilinx* (par l'éblouissement ou le vertige issu de la présentation de ces formes et de ces contenus à la conscience).

²⁸⁴ Telles modalités ayant été spécifiées par Meinong en fonction des classes d'objet auxquelles s'appliquent l'acte de saisie objectuelle en question : la « représentation » pour les *Objekta* (réels ou idéels), la « pensée » pour les *Objektivs* (les états de choses), le « ressenti » (*feeling*) pour les *Dignitativs* (objets du souhaitable), et le désir pour les *Desiderativs* (objets du désir) (cf. Raspa, 2006, p.50; Simons, 2017).

²⁸⁵ Biederman et Vessel (2006) soulignent à cet égard que les aires cérébrales mobilisées par les processus de reconnaissance visuelle, organisées en structures hiérarchisées, comportent des récepteurs opiacés μ dont la densité augmente lorsque l'on passe de celles activées plus tôt dans le traitement du stimulus vers celles activées plus tardivement (Biederman et Vessel, 2006, p.251) – en d'autres termes, plus le sujet progresse vers la réussite de l'acte d'interprétation du stimulus, plus intense devient le niveau d'activation du système de récompense neuronal.

De plus, nous ajouterions le principe du *transport narratif*, tel que théorisé par Richard Gerrig (1993) qui utilise la métaphore du voyage pour décrire en l'occurrence certains des processus cognitifs mis en œuvre lors de l'expérience de la lecture. La perspective qu'engendre la prise en compte du phénomène de transport narratif est d'intérêt particulier en ce que celle-ci va au-delà de la simple caractérisation de l'acte de lecture à titre de processus herméneutique, Gerrig soulignant que la psychologie cognitive n'eût jusque-là mis l'emphase « que sur la manière dont le lecteur construit le monde narratif plutôt que sur la manière dont le monde narratif reconstruit le lecteur » (Gerrig, 1993, p.11-12, notre traduction). Par « reconstruction du lecteur », il est ici entendu la manière dont le texte appelle le lecteur à modifier ses états mentaux, à s'ajuster, voire à se transformer afin de faire interface avec l'objet du texte, cela ayant en quelque sorte valeur de « performance » (p.17), le texte appliquant, ajouterions-nous, un certain « formatage » au corps phénoménologique du lecteur, tant par l'orientation attentionnelle de celui-ci que par la mise en œuvre de processus de simulation perceptuelle. La métaphore du « transport » vise à décrire ce en quoi l'œuvre est apte à extraire, nous dit Gerrig, le lecteur de sa réalité quotidienne (p.1), à le *captiver* (p.3), c'est-à-dire à le conduire à s'y perdre (p.3), y compris en lui permettant dans certains cas d'oublier momentanément ses soucis de la vie quotidienne (p.8). En ce sens, la situation de transport narratif identifiée par Gerrig, en plus de présenter certaines caractéristiques la rapprochant du principe caillloisien d'*ilinx*, s'apparente dans une grande mesure aux situations liminales décrites par van Genep (1909/1981, p.28), que nous aborderons au prochain chapitre.

Connexe à ce concept de transport narratif est celui du « transport émotif », s'agissant d'un facteur faisant notamment intervenir « l'engagement émotif » et « l'identification aux personnages » (Bal et Veltkamp, 2013, p.3). L'on observera la présence d'une certaine affinité entre le développement qui firent Bal et Veltkamp de ce concept de transport émotif et celui de la *mimicry* caillloisienne en raison de la

dimension identificatoire qu'il fait intervenir. Il est possible, de surcroît, d'entrevoir une parenté certaine entre le concept moderne de « transport émotif » et le concept antique de *pathos*, soit l'aptitude que peut avoir une œuvre à susciter l'émotion – en particulier face à la contemplation de la souffrance, mais non exclusivement. Bien que l'on rapportera, de surcroît, le *pathos* au principe d'*ilinx* lorsque ce dernier opère dans le registre des émotions, le *pathos*, qui indubitablement comporte un élément d'*ilinx*, désigne un phénomène complexe reposant sur les aptitudes présentes chez le spectateur à se laisser émouvoir. Dans le contexte de la rhétorique aristotélicienne, le *pathos* est dit constituer l'un des modes de la persuasion, c'est-à-dire qu'il s'agirait d'une qualité dont le rhéteur usera pour conduire l'auditeur « à modifier [son] jugement » (cf. Rapp, 2010, notre traduction). De manière analogue, le concept de transport émotif a lui aussi été envisagé par Green et Brock (2000) comme relevant de la rhétorique, les deux chercheurs en psychologie sociale s'intéressant notamment aux effets de la conduite fictionnelle sur les attitudes et croyances adoptées par les sujets dans la vie réelle, tandis que Bal et Veltkamp (2013) se sont penchés quant à eux sur la manière dont le « transport émotif » en contexte de contact avec l'œuvre de fiction peut être apte à modifier à travers le temps les habiletés empathiques générales du lecteur. Pour notre part, nous nous intéresserons en particulier à la manière dont le phénomène de transport émotif puisse participer à l'hédonicité de l'œuvre qui le suscite et à la manière dont la présence d'un élément de *pathos* soit susceptible d'intensifier la réaction empathique du sujet face à l'œuvre et à ses objets, voire d'en amplifier le retentissement à la fois viscéral et idéal, sans toutefois exclure du domaine hédonologique les fonctions eudémoniques auxquelles le *pathos* peut se voir instrumentalisé.

Au-delà de l'effectivité des objets à induire des effets de transport narratif et émotif, il convient, plus généralement, de tenir compte de l'ensemble des affordances découlant des qualités particulières que puissent instancier les œuvres et les objets qu'elles instituent. Le concept d'affordance, tirant son étymologie du verbe anglais

« to afford », verbe désignant le fait de laisser droit à quelque chose ou de permettre la réalisation d'une action, voire d'en fournir le moyen²⁸⁶, aurait vu sa forme nominale se répandre suite à son emploi par Gibson pour décrire l'usage que l'environnement (ou une niche dans celui-ci) est apte à rendre disponible à l'animal, ce dernier se trouvant en outre conduit à modifier cet environnement et les ressources qui s'y trouvent afin que ceux-ci répondent davantage à ses besoins spécifiques (Gibson, 1979). Alors que l'aptitude, attribuée par Gerrig (1993) à tous les narratifs, à donner lieu à des phénomènes de « transport » en constitue une affordance primordiale, nous tiendrons compte en particulier de la manière dont la présence de qualités liminales dans les objets institués par les artefacts formant le corpus les rendent entre autres plus propices à accommoder un plus large spectre de projections identitaires, à se faire véhicules de la mise en œuvre de rapports de parasocialité, ainsi qu'à stimuler, voire à favoriser l'appropriation créative des contenus qu'ils recèlent. Non seulement estimons-nous d'abord que l'œuvre d'art et les objets que celui-ci est en mesure d'instituer soient aptes à se doter d'une fonction prothétique par laquelle le sujet puisse accroître l'étendue de son vécu expérientiel par le concours d'une multiplicité de mécanismes de représentation et de simulation perceptuelle, mais nous avancerions que l'affordance identificatoire de l'objet de fiction puisse également s'instrumentaliser aux fins du façonnement et du développement de l'identité subjective du spectateur ou lecteur. En outre, nous prenons acte du fait que les pratiques sémiotiques afférentes à l'œuvre d'art et à ses objets sont en mesure de se faire le support d'une socialité dont le niveau de médiation s'étend de l'intersubjectivité avatarisée (soit entre individualités unitaires ou entre individualités agrégées dans le cas de l'avatarisme collectivisé) jusqu'à celle du rapport

²⁸⁶ E.g. *to afford someone the luxury of something, to afford someone a view upon something, to afford someone the opportunity to do something.*

stygmérique, où les actions portées sur l'objet ont valeur communicationnelle et orientent les actions futures sans toutefois que celles-ci soient adressées à des destinataires spécifiques (cf. Heylighen, 2016), en passant par toute une gradation de fonctions vicariantes (fonctions *proxy*) affordant une socialité par procuration.

Finalement, nous faisons mention du facteur hédonologique de la transgression, le caractère fondamental de l'opération de celle-ci ayant été reconnu tant par Caillois que par Bataille dans leurs domaines de théorisation respectifs. S'agissant d'un facteur tributaire du fait de la liminalité, nous aborderons celui-ci plus en profondeur au prochain chapitre.

Conclusion

Ce chapitre visait à préciser un cadre d'analyse hédonologique adapté à l'étude de la constitution sémiotique et de la phénoménologie des artefacts formant notre corpus et des objets instanciés par ceux-ci. Pour ce faire, nous avons emprunté à la ludologie de Caillois de nombreux concepts pouvant être opérationnalisés à des fins d'analyse hédonologique de l'art, emprunts que nous complétons d'un certain nombre de principes supplémentaires que nous estimons jouer un rôle important dans le fonctionnement expérientiel des objets ici traités. Le prochain chapitre sera, quant à lui, dévoué à la présentation du concept de liminalité, et ce, dans son import au regard de la sémiotique objectualiste d'une part et, d'autre part, au regard de l'analyse hédonologique, y compris appliqué à l'analyse d'un corpus d'objets à vocation artistique.

CHAPITRE V

LIMINALITÉ : FONDEMENTS CONCEPTUELS ET ENJEUX HÉDONOLOGIQUES

Introduction

Au cours des chapitres précédents, nous avons envisagé les fondements théoriques qui nous permettront de mieux appréhender les pratiques d'objectivation esthétique et ludique que l'on trouve appliquées, via la fonction sémiotique, aux artefacts formant le corpus à l'étude dans le cadre de la présente recherche. Le présent chapitre, prenant appui sur le cadre théorique multivolet préalablement élaboré, examinera le concept de liminalité, postulé comme constituant un important facteur de l'hédonicité des pratiques sémiotiques auxquelles nous nous intéressons ici. Afin de bien saisir toute la portée de l'application de ce concept fertile, nous introduirons d'abord le rôle fondamental que joue celui-ci au regard de la perspective offerte par la sémiotique d'orientation objectualiste ici préconisée. Par la suite, nous présenterons le rôle que joue la limite tant dans la ludologie cailloisienne que dans la phénoménologie érotique de Bataille, ce qui permettra d'établir quelques précurseurs historiques à l'hédonologie de la liminalité ici proposée. Cela nous conduira à la mise au point, dans le chapitre subséquent, d'une déclinaison tripartite des niveaux d'application du concept de liminalité, laquelle sera utile pour analyser les dimensions multiples en

lesquelles les objets formant le corpus exhibent des caractéristiques pouvant y être rapportées, et ce, dans toute la diversité de leur présentation.

5.1 Le concept de liminalité comme donnée de la sémiotique objectualiste

Le concept de liminalité, ayant une désignation étymologiquement liée au concept topologique de frontière, a fait l'objet d'une instrumentalisation théorique au sein d'une multiplicité de domaines allant notamment de celui de la théorie queer (e.g. Sedgwick, 1990, p.1) à celui, d'intérêt particulier ici, des recherches sur la sous-culture *otaku* (e.g. McLelland, 2003, p.10; Jacobs, 2013, p.29). Afin de préciser les notions de limite et de frontière, le géographe suisse Claude Raffestin, dans un travail de limologie²⁸⁷ publié en 1986, retraça le parcours de l'évolution sémantique du terme *limes* depuis ses origines latines. Selon Raffestin, le terme, initialement utilisé pour désigner le chemin bordant un champ (Raffestin, 1986, p.3), en vint à désigner, dans le cadre de l'expansionnisme impérial romain, « la limite de l'occupation militaire » (p.7), concept qui fut éventuellement assimilé à la matérialisation de cette limite en une frontière, voire en une muraille. L'emploi métaphorique du concept de liminalité dans le domaine des sciences sociales, quant à lui, est souvent retracé aux travaux de l'ethnologue Arnold van Gennep qui l'introduisit dans son étude des rites de passage pour désigner une situation de « marge *idéale* et matérielle » (van Gennep, 1909/1981, p.28; nous soulignons). Les travaux de van Gennep s'étant fait connaître plus largement vers la fin des années 1960 grâce à leur redécouverte par l'anthropologue Victor Turner (Turner, 1967), les références directes à ceux-ci continuent d'être nombreuses parmi les recherches réalisées dans une grande variété

²⁸⁷ Terme pouvant être retracé aux écrits du géographe québécois Henri Dorion (1963) et désignant le domaine de recherche ayant pour objet l'étude des frontières et de la frontalité.

de domaines, celles-ci allant de l'anthropologie médicale (e.g. Thompson, 2007) aux études sur le sport (e.g. Lee *et al.*, 2015). Cette profusion de références directes malgré l'âge des travaux de van Gennep peut certainement être attribuée à la fertilité des outils conceptuels que procure l'extension du concept de liminalité au-delà des domaines de la géographie physique et politique, une fertilité de laquelle la présente recherche entend certainement enrichir l'analyse des pratiques d'objectivation mises en œuvre par la fonction sémiotique. Notre application du concept limologique aura, quant à elle, pour effet de mettre en évidence que l'opération de la limite constitue non seulement un corollaire immédiat du fait de l'objectivation sémiotique, mais en outre, qu'elle s'avère constituer un élément clé de la structure de la phénoménalité hédonologique des artefacts dont traite la présente.

5.1.1 Liminalité et objectivation sémiotique

Dans le chapitre que nous avons dévoué à esquisser les grandes lignes de notre sémiotique à orientation objectualiste, nous avons pris acte de faits d'objectivation (perceptuelle et sémiotique) tributaires de l'opération d'un acte de découpage (processus de discrétisation) appliqué à des phénomènes potentiellement multidimensionnels ou continus. À cet effet, tant les travaux issus du domaine de la psychologie de la perception (Bregman, 1994) que ceux issus de la linguistique structuraliste (Saussure, 1916/1989) soulignent la centralité des processus différenciateurs (ou ségrégatifs) dans la détermination des objets de la perception ou du langage.

Figure 5.1 Mécanisme perceptuel de ségrégation figure-fond



Le type de mise en œuvre du mécanisme perceptuel de ségrégation figure-fond présenté ci-contre illustre bien la codépendance entre forme émergente et arrière-plan ainsi que l’ambivalence des frontières délimitant en l’occurrence les figures formées par les zones noires et blanches, ces délimitations pouvant être assignées à l’une ou à l’autre de ces figures selon l’orientation momentanée de l’attention.

Source : Tillman, P. D. (2016). *Man and crane, Mangas/Mimbres pot. Mattocks site, ex-Janss Foundation collection* [Photographie]. Flickr. (<https://www.flickr.com/photos/29050464@N06/28846092481>). CC BY-SA 2.0

Si, dans le domaine de la perception, une grande proportion des actes de ségrégation d’objet se fondent sur des mécanismes psychoperceptuels inéluctables ayant évolué dans une grande mesure de manière à refléter les saillances matérielles présentes dans l’environnement²⁸⁸, du moins telles qu’elles se présentent à l’échelle de la perception humaine, dans le domaine du langage, la segmentation du divers phénoménal et la production de systèmes découlant de cette segmentation est davantage susceptible de

²⁸⁸ Cf. Rosch *et al.* (1976).

refléter, dans une certaine mesure, la répartition sociale du pouvoir de détermination des conventions entourant les signes et leur usage, autant de conventions pouvant, à tour, avoir un impact sur l'organisation matérielle que l'être humain appliquera au monde et aux corps qui l'habitent. Ainsi, dans le domaine linguistique, pour rapporter les mots de Saussure, « [e]xister pour un élément linguistique, c'est être délimité d'avant en arrière ou inversement avec une valeur (<le sens net>) que lui attribue le sujet parlant » (Saussure, 1916/1989, p.416). Cette observation illustrant la dépendance ontologique de l'élément linguistique sur le fait de la liminalité appuie l'idée que la liminalité constitue la donnée fondamentale au fait de l'objectivation – y compris linguistique. Le fait de la délimitation, pour Saussure, se trouve à être indissociable de l'acte d'assignation de la valeur linguistique, acte par lequel l'élément se trouve discrétisé contre l'arrière-plan duquel il se dégage par opposition de valeur. Ainsi, selon le structuralisme linguistique, l'acte que nous désignons à titre d'acte d'objectivation n'opérerait pas sur un vide, mais toute modification à la délimitation de l'objet entraînerait une modification de sa contrepartie, de manière analogue à ce qui se produit au niveau perceptuel (cf. *supra*, fig. 5.1), puisque « [u]n système de langue (qui est un système toujours momentané) se trouve de moment en moment compris en un certain nombre de valeurs, lesquelles valent uniquement par leur différence, oppositions et relations » (Saussure, 1894, p.337).

La consubstantialité du fait de la liminalité et du processus ségréatif, si elle s'envisage certes comme donnée de base rendant possible l'émergence de structures, peut également l'être à titre de vecteur d'exclusion, et ce, tel qu'en témoignent tant les réflexions issues du champ de la géographie (Balduk, 2008) que celles provenant des critiques des modèles identitaires imposés par le pouvoir (Andler, 2017).

Néanmoins – et il s'agit là de l'un des plus grands apports des travaux sémiotiques de Yuri Lotman –, et reflétant la nature du frontalier à titre d'interface, la limite, ou la frontière, peut également être abordée en tant que lieu de foisonnement (Lotman,

1999, p.37), voire de rassemblement. Les frontières, que ce soit entre objets ou entre systèmes, sont susceptibles, tel qu'envisagé avec justesse par Lotman, d'être en flux, d'être mouvants, de présenter un certain niveau de porosité, et d'avoir une certaine « épaisseur », en faisant, potentiellement, des lieux à investir qui soient riches des propriétés des altérités entre lesquelles elles font interface.

La sémiotique objectualiste que nous préconisons s'intéresse à la limite non seulement en sa fonction de détermination des objets, mais aussi en tant qu'objet elle-même. En outre, la dialectique qu'opère la limite entre ségrégation et continuité, et entre séclusion et inclusion, qui se trouve inhérente à son fonctionnement, en fait certainement un haut lieu de concentration tensionnelle, tensions aptes à conférer un grand potentiel hédonique à l'objectivation de la frontière elle-même, voire à son effraction. Que ce soit sous la forme du jeu visant à se dérober imaginativement de l'oppression des frontières géopolitiques (Casey, 2021), de la division des classes (Bakhtin, 1970), de l'ordre du travail (Caillois, 1958; Bataille, 1957) ou de la discontinuité entre les corps (Bataille, 1957), la mise en déroute de la limite dans toutes ses formes alimente une grande part des aspirations humaines, un fait s'exprimant à travers une multiplicité de pratiques culturelles des plus variées.

5.2 Hédonique de la liminalité

Nous sommes donc naturellement conduits à assujettir le concept même de liminalité à analyse hédonologique. Celle que nous proposons ici, dans l'objectif de produire une explication de la récurrence d'un certain nombre de tropes au sein d'un corpus formé d'artefacts à vocation artistique et/ou ludique, emprunte fortement à la ludologie de Caillois que nous avons présentée au chapitre 4, ainsi que de se référer au concept d'érotisme proposé par Georges Bataille, lui-même fortement articulé sur la base des dynamiques limologiques. Ayant restreint notre répertoire à un ensemble

de masculinités artefactuelles, nous examinerons également l'hédonique de la masculinité liminale en tenant compte des conditions culturelles et sociales dans lesquelles les œuvres les instanciant sont produites, disséminées et consommées.

5.2.1 Ludologie et liminalité

Dans le domaine de la ludologie, la séparation du jeu de la vie ordinaire en constitue l'un des principes définitoires clés, tant chez Huizinga (1951, p.35) que chez Caillois (1958, p.23). Ainsi, le jeu se trouve défini par Huizinga en tant qu'action « libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante [...] qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits » (Huizinga, 1951, p.57-58, cité dans Caillois, 1958, p.14), et qualifiée par Caillois comme étant « essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence » (Caillois, 1958, p.18), se déroulant en un temps et un espace lui revenant en propre.

Dans la pratique, toutefois, il pourra arriver que la délimitation du domaine du jeu et sa circonscription spatio-temporelle ne fasse pas l'objet d'un consensus unanime, signalant alors un échec de la pleine consécration ludique de telle parcelle de l'espace-temps. Par exemple, il surviendra des instances de pratiques ludiques où la séparation du jeu de l'ordinaire ne sera pas nette, et où la qualification du jeu comme jeu ne sera pas partagée par tous ceux qui s'y trouvent exposés.

Parmi les artefacts mettant précisément en spectacle une telle opposition entre le ludique et le mondain, nous trouvons, à titre d'exemple, la vidéo de *larping* (live action role-playing)²⁸⁹ où les membres fondateurs du collectif Mega64 (2009)²⁹⁰,

²⁸⁹ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=UXZGzhsS-5I>

²⁹⁰ Dont la mission consiste à faire converger les mondes du jeu vidéo et de la réalité (« to bring video games and the real world together ») (Mega64, n.d.).

personnifiant les *Elite Beat Agents* (protagonistes du jeu vidéo éponyme dirigé et conçu par Yano Keiichi), s’immiscent en cosplay dans les lieux ordinaires de la vie quotidienne, sans avertissement, incorporant dans leur jeu divers lieux publics et les gens qui s’y trouvent à mener leur petit train-train et qui, pour la plupart, semblent plutôt perplexés par le bouleversement inopiné de la fonction attendue de ces lieux.

Au-delà de la fonction de séparation que revêt la limite permettant de définir ce qui relève du jeu en tant que jeu, nous trouvons que celle-ci peut également être dite opérer, dans la théorisation du jeu proposée par Caillois, dans chacun des principes sur la base desquels ce dernier a établi sa typologie ludologique, soit l’*agôn*, l’*aretê*, l’*aléa* et la *mimicry*, dont nous avons présenté les grandes lignes au chapitre 4. Ainsi, il est aisé de constater que le principe de l’*agôn* met à l’épreuve, ultimement en vue de la poursuite de l’*aretê* (cf. section 4.3), les limites des aptitudes et compétences des participants. Le principe d’*aléa*, quant à lui, met en jeu les limites de la responsabilité personnelle et de l’exercice de l’agentivité et du contrôle. La *mimicry*, tel que nous l’avons vu, permet d’outrepasser temporairement les limites de l’identité en permettant de se faire « autre ». L’*ilinx*, pour sa part, met à l’épreuve les limites des états d’homéostasie physique et idéale du sujet par la provocation de leur bouleversement. Nous avons vu, par ailleurs, que selon l’analyse de Caillois, le jeu sera qualifié par sa mise en œuvre d’une dynamique de règle (*ludus*) ou d’affranchissement de la règle (*paidia*) (Caillois, 1958). Il en découle que la notion de limite remplit une fonction clé dans le déroulement du fait ludique et par conséquent du phénomène hédonique pouvant y être associé.

5.2.2 Érotique de la liminalité

En abordant la question de l’hédonique de la liminalité, il nous est impossible de ne pas faire mention de l’ouvrage qui, à ce jour, s’illustra le plus prodigieusement en raison de la place fondamentale qu’il accorda au concept de transgression liminale dans la survenue du phénomène érotique. Publié en 1957 aux Éditions de Minuit,

L'Érotisme de Georges Bataille, qui abordait entre autres les thèmes de la passion, de la nostalgie d'un état primordial de continuité et de la fascination de la mort, proposait une phénoménologie de l'érotisme fondée sur le fait de l'effraction liminale. Qu'il s'agisse de la transgression de la division entre le profane et le sacré, ou encore de celle de l'ordre du travail dans la fête ou dans le jeu²⁹¹, la capacité de transgression et l'aptitude à en jouir constituerait, selon Bataille, un trait distinctif proprement humain. Avec une vision de l'érotisme demeurant cependant fortement ancrée dans un système de pensée judéo-chrétien, le concept de liminalité se trouvait ainsi décliné, chez Bataille, en de multiples niveaux d'application, pouvant désigner tant les frontières du corps préservant les individus dans un état de discontinuité matérielle les uns par rapport aux autres, la frontière distinguant l'espèce humaine de l'animal dont il conserve, néanmoins, certains aspects, ou encore, que les contraintes morales imposées par la notion d'interdit – autant de limites dont la transgression serait, selon Bataille, porteuse de jouissance et au fondement de la survenue du phénomène érotique.

Portée dans le domaine sexuel, que Bataille désigne par l'expression « érotisme des corps », la transgression liminale entendue opérer durant l'acte copulatoire procéderait d'une conception métaphysique postulant une essence discontinue des êtres, ces derniers étant passionnellement mus par les élans d'une nostalgie d'un état primordial de continuité. Dressant une séparation entre ce qui relève de la phénoménologie érotique et ce qui relève de la simple mécanique de reproduction de l'espèce, Bataille proposa que le colmatage de l'abîme vertigineux séparant les individus serait poursuivi, dans l'érotisme des corps, au prix de la destruction de la

²⁹¹ Il est à noter que Georges Bataille était fortement influencé par son contemporain et collègue Roger Caillois, bien que les points de vue respectifs des deux penseurs pussent s'opposer à de nombreux égards.

structure fermée de l'être, c'est-à-dire, via une dissolution de la frontière individuelle du corps, telle fusion pouvant toutefois se prolonger dans le domaine de la sympathie morale (Bataille, 1957, p.26).

Décrivant, d'une manière assurément apte à susciter une certaine mesure de perplexité chez le lecteur contemporain, la géométrie de l'érotisme des corps en jeu durant l'acte sexuel conformément à une répartition binaire de rôles dyadiques hétérogenrés en vertu de laquelle une femme, s'offrant passivement en objet à désirer par une contrepartie masculine active, se trouverait « dissoute en tant qu'être constitué » (Bataille, 1957, p.24), s'agissant là d'un « premier acte de destruction » (p.25) indispensable à la fusion ultime des deux êtres « parvenant au même point de dissolution » (*idem*), Bataille dresse une analogie entre l'acte sexuel et le sacrifice, bien que telle équivalence demeurerait « vague » (*idem*)²⁹², la discontinuité ne pouvant réellement disparaître, mais seulement « être mise en question [...] troublée, dérangée » (*idem*), sauf dans la mort, portant en tel cas l'érotisme jusqu'à l'aberration sadienne (p.26). Ainsi, en dépit de toute promesse de félicité qu'offrirait le prospect fusionnel, celui-ci entraînerait inévitablement, nous dira Bataille, le trouble, le dérangement, voire le désordre violent, revêtant par là même un caractère de souffrance devant l'ultime inaccessibilité de l'état de continuité dont il n'est que possible d'effleurer la frontière, d'où le caractère sinistre (*idem*) de l'érotisme des corps tel que conçu par Bataille.

²⁹² Il faut noter encore une fois l'arrière-plan du christianisme et la prégnance des modèles fournis par celui-ci sur les conceptions de la sexualité entretenues par Bataille. Aussi, d'un point de vue de la description phénoménologique – et même dussions-nous nous limiter, comme il le fait dans ces passages, à la description d'un modèle hétéroérotique coïto-centré –, déjà, en adoptant une perspective opposée à celle que semble prendre Georges Bataille, il serait parfaitement envisageable de décrire le principe actif en question comme étant moins celui de l'opération d'un acte de bris que celui d'un acte d'incorporation.

En dépit des limitations évidentes d'une théorisation obliquée par une sélectivité étroite opérée sur toute la variété des pratiques sexuelles humaines et rapportant celles-ci à un cadre de référents culturels qui déjà qualifient l'érotisme en des termes hautement péjoratifs qui, d'emblée, sembleraient lui conférer un caractère en effet plutôt sinistre, la jouissance impartie par la transgression de la limite observée par Bataille constitue néanmoins, nous croyons, une intuition valide d'un cas particulier de la mise en œuvre de l'hédonicité liminale, celle-ci se devant bien sûr d'être théorisée depuis une perspective beaucoup plus générale que ne le fait Bataille dans *L'Érotisme*, et ce, en particulier, pour parer à sa dépendance sur un concept moral d'interdit s'avérant plus culturellement variable que ne semble l'admettre le philosophe et écrivain. Ceci n'entend évidemment pas nier qu'il existe certainement une hédonicité intrinsèque au fait de la transgression normative, mais plutôt de reconnaître que l'hédonicité liminale, y compris celle de l'érotisme, surpasse le seul domaine de la transgression de l'interdit, pouvant opérer de manière parfaitement amoral, c'est-à-dire de manière neutre par rapport à tout système normatif pouvant se trouver en effet. En d'autres mots, la transgression de l'interdit à laquelle s'attarde Georges Bataille peut certainement contribuer s'il y a lieu à la survenue du phénomène hédonique à caractère érotique, mais celui-ci n'en est ni réductible ni dépendant, procédant simplement, de un, du fait structurel d'une tension accrue au seuil, de deux, de la résistance que son franchissement doit surmonter, franchissement s'accompagnant forcément d'une modulation tensionnelle et, de trois, de sa fonction d'interface qui font de l'éprouvance de la limite une situation qui soit phénoménologiquement – et sémiotiquement, nous dirait Lotman (1999) – dense.

5.2.3 Hédonologie de la masculinité artefactuelle liminale

Tel qu'indiqué dans l'introduction à cette thèse, nous choisissons de nous pencher sur un corpus artistique notamment en raison du fait que les pratiques de production, de spectature et de réappropriation créative des artefacts à vocation artistique – faisant

intervenir un large éventail de processus d'objectivation sémiotique allant de la genèse objectuelle jusqu'à la dérive phylogénétique en passant par la production d'un corps phénoménologique interfaciel émergeant de l'acte même de spectature –, sont particulièrement propices à mettre en évidence les éclairages particuliers que peut procurer l'élaboration d'une sémiotique à orientation objectualiste. Bien que nous estimons, en ligne avec la théorie des assomptions de Meinong (cf. section 1.1), qu'il y ait processus d'objectivation intrinsèque à tout acte intellectif de quelque nature que ce soit, la conduite esthétique, que nous envisageons, à la suite de Schaeffer, à titre de modalité de la « conduite cognitive » (Schaeffer, 1996a, p.160), constitue un cas exemplaire de conduite se trouvant à être fortement modelée par les phénomènes hédoniques (le plaisir esthétique) qui la sous-tendent (Schaeffer, 2015, p.177-250) et dont nous espérons éclairer certains des déterminants. Ainsi, l'analyse d'un corpus d'artefacts à vocation artistique, soit des artefacts abstraits reposant positivement pour leur subsistance ontologique sur les actions et intentions humaines (cf. section 1.3), favorisera la mise en évidence des stratégies sémiotiques privilégiées dans les pratiques d'objectivation hédonologique qui sont celles de la valorisation esthétique.

Notre choix de nous pencher en particulier sur un corpus axé sur les représentations d'une masculinité puisant ses déterminations stylistiques et sémantiques au sein de sous-cultures ou contre-cultures à prédominance féminine découle d'une part de leur dérogação de nombreuses traditions de la répartition culturelle des rôles spectatoriels en fonction du genre tel qu'elles ont pu prévaloir dans de nombreuses sociétés. Alors que la question de « l'objectivation » historique au sein de la culture visuelle de la figure en particulier féminine demeure une question politiquement chargée, les développements technologiques plus récents ayant trait à la production-reproduction et diffusion des contenus ont favorisé l'émergence de sous-cultures formées autour de pratiques sémiotiques non seulement inversant dans une large mesure la prédétermination genrée de l'attribution des rôles spectatoriels, mais également procurant des modèles identitaires alternatifs, faisant circuler des représentations se

heurtant bien souvent aux constructions hégémoniques pouvant prévaloir au sein de plusieurs sociétés (Chang et Tian, 2021; Oryn, 2020) et faisant de l'image de la figure masculine le théâtre d'une véritable lutte sociale (cf. Song, 2022). Compte tenu de ces conditions systémiques sous-jacentes aux pratiques d'objectivation dont nous traitons, la « mise en jeu » de la masculinité même – entendue ici dans le double sens de sa subversion symbolique et de sa ludification –, revêt en soi une qualité de transgression apte à contribuer à la teneur hédonologique des pratiques qui la réalisent.

Conclusion

Nous avons, dans ce chapitre, présenté le concept de liminalité en retraçant ses origines comme concept géographique jusqu'à en présenter les applications plus récentes à titre de concept opératoire tel qu'avéré dans une variété de domaines de recherche. Nous avons par la suite introduit une application du concept de liminalité en soulignant la nature fondamentale de l'opération limologique dans le fait même de l'objectivation sémiotique, suite à quoi nous avons présenté quelques applications hédonologiques du concept, en particulier en rapportant celui-ci aux principes ludologiques de Caillois et à la phénoménologie érotique de Bataille, avant d'introduire les motifs nous ayant conduit à nous intéresser en particulier à la masculinité artefactuelle liminale telle qu'instanciée à travers un corpus d'artefacts à vocation artistique et/ou ludique. La prochaine étape ayant pour but de présenter, à travers une série d'exemples tirés du répertoire, notre opérationnalisation du concept de liminalité par sa déclinaison en trois niveaux d'application qui nous permettront de rendre compte d'un vaste pan des déterminants formels et expérientiels de la teneur hédonologique des représentations auxquelles nous nous intéressons ici, nous avons, finalement, introduit quelques-uns des facteurs motivant la délimitation du corpus parmi lequel nous puisons nos exemples, corpus auquel le lecteur sera introduit dès les pages qui suivent.

PARTIE 2 – Div. 2 : Trois niveaux analytiques d’application du concept de liminalité

INTRODUCTION AU CORPUS

Si nous nous intéressons en particulier à un corpus de masculinités liminales figurées dans les arts populaires est-asiatiques, c'est en partie en raison de l'écart ostensible entre ces représentations – tirant en grande partie leurs conventions d'un imaginaire féminin cultivé au sein d'un écosystème culturel aux marges de l'industrie de l'art et de la publication sanctionnés et disposant de la plus grande liberté de subversion symbolique²⁹³ –, et les constructions sociales en matière de rôles de genre dominant l'univers civil mondain des sociétés hautement patriarcales desquelles telles constructions sont issues²⁹⁴. Bien que la relation entre le contenu des représentations de la masculinité artefactuelle et les conditions sociales entourant leur production, leur circulation et leur consommation, d'une part, et d'autre part, leur potentiel à alimenter une transformation des normes entourant la masculinité civile présentera un intérêt particulier pour la sociologie, nous en prenons ici acte dans la mesure où ces dynamiques auront une incidence sur la valeur hédonologique des pratiques sémiotiques dont elles font l'objet, en ce que ces dernières ouvrent, potentiellement,

²⁹³ Ce qui n'a pas empêché que celles-ci aient fait et puissent encore faire, dans certains cas et circonstances, l'objet de censures et de répression politique, en particulier en contexte de réception transnationale.

²⁹⁴ Non pas que les masculinités fictionnelles ne puissent pas jouer un rôle d'influence sur la formation des identités masculines civiles parmi les sociétés d'où elles émergent (cf. Ito rapporté par Galbraith, 2014), ou encore à travers leur consommation transnationale (cf. Vicars et Senior, 2010; Kang-Nguyen, 2019).

des espaces d'expérimentation, de questionnement, voire de transgression symbolique eux-mêmes impartis d'une valeur hédonique.

Ainsi, nous faisons face à un ensemble particulier de conditions historiques, sociologiques et culturelles ayant conduit en Asie de l'Est à l'émergence d'une dynamique régionale de circulation de représentations de la masculinité dont les conventions furent le produit de l'imaginaire d'agents issus de segments de population marginalisés. La circulation régionale de ces représentations, d'abord depuis le Japon vers la Chine et la Corée et ensuite inversement, aura donné lieu à des successions d'appropriations transformatives de celles-ci sous l'effet des orientations culturelles et esthétiques locales, aboutissant sur l'émergence de dynamiques régionales d'influences réciproques. Parallèlement, la circulation mondiale de ces masculinités de confection, d'abord au sein de sous-cultures *otaku* internationales, puis ensuite dans une certaine mesure auprès d'un public plus large, aura eu pour effet de permettre, tel que nous le verrons, à ces publics d'en prendre connaissance et de s'en approprier créativement, voire identitairement, selon une modalité généralement ludique.

Le corpus d'artefacts auquel nous nous intéressons, traversant une grande étendue de médias et de genres, trouve donc son unité dans le fait que les représentations que ceux-ci mettent en scène puisent directement ou indirectement nombreuses de leurs conventions stylistiques et thématiques auprès de certaines sources généalogiques communes et se trouvent à avoir naturalisé les constructions de la masculinité idéalisée développée au sein des sous-cultures féminines, en particulier celle entourant la *shōjo* japonaise, soit le genre destiné aux jeunes filles et d'abord diffusé à travers les mangas.

En ce qui concerne la diversité des médias de diffusion et des formes artistiques par lesquels nos objets se déploient, il nous paraît insensé de restreindre notre analyse à

un seul média ou forme puisque la quasi-totalité des objets dont nous traitons se diffusent de manière transmédiate et que cette transmédialité participe à leur nature même en plus de participer à l'établissement des conditions de leur réception. Le statut ontologique particulier des entités de fiction transmédiatiquement constituées se trouve conceptuellement capturé par la notion de « *kyara* » proposée par le critique littéraire Ito Go pour décrire l'existence d'une entité de fiction « hors d[']une] histoire [particulière] » (Galbraith, 2014, p.162, notre traduction). En contraste, Ito réserve le terme « *kyarakutaa* » pour décrire l'instanciation de l'entité de fiction de manière cloisonnée et restreinte à un seul médium (Lamarre, 2011, p.129, notre traduction). Pour Ito, le concept de *kyara* désigne donc une entité non seulement plus large mais ayant aussi « préséance ontologique » sur l'instanciation restreinte sous forme de *kyarakutaa* (Lamarre, 2011, p.129, notre traduction). Conformément à ceci, la détermination de notre corpus vise à saisir la nature pluritopique et multiforme des objets visés de sorte à rendre compte de la multiplicité de leurs niveaux d'instanciation telle que le spectateur en fait naturellement l'expérience, et ce, en suivant les observations d'Ito sur l'existence médiatiquement diffuse des entités de fiction peuplant l'imaginaire *otaku* et les hiérarchies ontologiques s'établissant parmi les différents niveaux d'appréhension objective disponibles²⁹⁵.

Alors que les objets traités relèvent d'une diversité de médias et de genres artistiques, avec des médias s'étendant de l'imprimé au cosplay et avec des objets s'étendant des *gijinka* (anthropomorphisations) aux *aidoru* (idoles) – y compris virtuelles –, le répertoire qu'ils constituent, alors qu'ils puisent une part déterminante de leurs attributs caractéristiques auprès d'un précurseur stylistique commun, se trouve à

²⁹⁵ Cf. la section 1.1 sur la théorie de l'objet de Meinong pour une introduction à un concept d'objectalité fondée sur des critères d'appréhensibilité intellectuelle.

former un théâtre de dynamiques d'influence réciproque pouvant prendre une multiplicité de formes, allant d'une circulation transgénérique des tropes jusqu'à la performance des rôles associés aux uns par les autres, brouillant quelque peu les sphères d'activité considérées appartenir à chacun. À ce jour et à notre connaissance, aucune recherche d'envergure n'a encore traité à partir d'une démarche d'analyse cohésive l'ensemble des figurations formant l'étendue de notre corpus. Une tentative de délimiter les catégories de pratiques entourant ces objets révélera que celles-ci ne sont absolument pas étanches les unes aux autres, et la continuité entre elles se manifeste même parfois de manière parfaitement matérielle, que ce soit par la circulation d'individus qui contribuent une part de leur propre matérialité à la constitution de multiples objets répartis à travers de multiples domaines (p. ex. lorsque des acteurs de doublage d'*anime* font des représentations théâtrales en cosplay ou que des chanteurs célèbres prolongent leur corporéité dans des entités à identité distincte telles que les Vocaloids auxquels ils fournissent une substance vocale), ou par le déploiement simultané d'entités sous de multiples formes ou à travers de multiples médias (« *transmedia storytelling* », cf. Jenkins, 2007).

En nous intéressant à un répertoire qui s'étend des détournements subversifs réalisés par les fans jusqu'aux productions issues des industries culturelles de masse qui en auront coopté dans une large mesure les conventions stylistiques et formelles, d'où l'importance de les étudier de pair, nous examinerons une diversité de stratégies artistiques par lesquelles les masculinités artefactuelles intéressées par la présente se trouvent à s'enrichir de l'hédonicité inhérente à l'investissement de la limite – que ce soit par la mise en jeu de celle déterminant l'appartenance catégorielle (liminalité catégorielle), en éprouvant les frontières de l'objet lui-même en tant qu'objet (liminalité objectuelle), ou encore, par sa mise en état transitoire ou en situation de marge (liminalité situationnelle).

CHAPITRE VI

LIMINALITÉ CATÉGORIELLE

Introduction

Pour aborder notre déclinaison analytique du paramètre de la liminalité en trois niveaux d'application, nous commençons par présenter le concept de liminalité catégorielle, puisqu'il s'agit de celui le plus fréquemment rencontré dans le discours académique sur les représentations sociales, en particulier dans le discours sur le genre²⁹⁶, mais s'appliquant à toute forme de catégorialité d'objet, et désignant donc toute représentation transcendant les typologies habituellement admises de sorte à constituer un objet transcatégoriel (en termes positifs : présence simultanée de propriétés faisant office de critères d'appartenance à différentes catégories) ou extracatégoriel (en termes négatifs : absence de propriétés catégoriellement déterminantes). La teneur hédonique des représentations dites catégoriellement liminales peut découler d'une part de facteurs cognitifs tels que l'intérêt naturel pour l'élément de nouveauté, longuement reconnu par les sciences cognitives comme constituant un important facteur d'hédonicité, et se trouvant généralement présent

²⁹⁶ Le concept de liminalité catégorielle est essentiellement celui que vise Sedgwick (1990) lorsqu'elle emploie le terme pour décrire l'un des schèmes par lesquels comprendre les identités queer, soit celui qui souligne une transitivité entre les genres par opposition à celui qui applique un niveau de séparation supplémentaire à l'intérieur même de chaque catégorie de genre.

dans les représentations catégoriellement liminales qui présentent une combinaison inouïe de propriétés²⁹⁷. En outre, l'hédonicité de la liminalité catégorielle peut dans certains cas relever plutôt de facteurs psychosociaux, par exemple dans le fait qu'il y ait certainement un élément de catharsis à la transgression, voire à la transformation ou même à l'évanouissement – ne serait-ce que symbolique –, de catégories socialement imposées mais vécues comme opprimantes. La teneur hédonique des représentations catégoriellement liminales peut également découler de phénomènes affectifs, dans la mesure où elles élargissent le potentiel de réponse empathique de la part du spectateur en accommodant un plus vaste spectre de projections identitaires. Articulé en termes pragmatiques, l'interfaçage au cours de l'acte de spectature avec l'entité catégoriellement liminale permet, grâce à la fonction prothétique réalisée par le site d'interfaçage du sujet avec l'artefact, d'étendre la palette expérientielle de ce sujet par corporéité phénoménologique d'emprunt. Notons au passage que ces différents facteurs d'hédonicité que nous identifions pour les représentations catégoriellement liminales se rapportent prestement aux trois formes de la créativité identifiées par Boden (2003), soit la créativité combinatoire (produire des amalgames nouveaux à partir d'éléments connus), la créativité transformationnelle (dans la subversion des modèles dominants et la proposition de modèles alternatifs), et la créativité exploratoire (fonction prothétique permettant d'étendre la palette expérientielle accessible au sujet).

Parmi le répertoire d'artefacts auxquels nous nous intéressons dans la présente, nous rencontrons de multiples instances de représentations catégoriellement liminales

²⁹⁷ Saunders (2002) souligne l'existence d'un niveau hédonologiquement optimal dans le rapport entre la nouveauté et la familiarité, correspondant à l'intérêt que suscite un stimulus et qui est mesurable, en suivant Berlyne (1971), à l'aide d'une courbe de Wundt : « Interest can be considered a special case of "hedonic value" associated with the pleasure associated with heightened states of learning » (Saunders, 2002, p.14).

pouvant pour la plupart être réparties en trois grandes classes, telles représentations étant par ailleurs suffisamment répandues pour que l'on puisse parler de tropes. Ces trois grandes classes se déclinent en liminalité d'espèce, de genre, et en celles se rapportant à la culture ou au concept de « race ». Nous présentons des exemples de chacune de ces classes typologiques en indiquant certains des procédés sémiotiques par lesquels ces liminalités catégorielles sont obtenues.

6.1 L'espèce

La première classe d'effractions catégorielles que nous présentons est celle de la transspéciation. Celle-ci peut se présenter à l'un ou à l'autre de deux niveaux d'appréhension objectuelle : soit au niveau de la représentation objectivée, c'est-à-dire par l'institution d'un representamen lui-même catégoriellement liminal (soit de manière synchrone lorsque les propriétés consignant l'objet à de multiples catégories se présentent simultanément, soit de manière asynchrone par oscillation entre états distincts où ces propriétés sont présentées tour à tour), ou encore, au niveau de l'interprétant objectivé (par exemple, par l'institution d'un signe présentant un écart iconique par rapport à son objet tel que dans le cas de l'allégorie picturale). La production de représentations liminales à caractère transspécifique comporte *de facto* une dimension ludique relevant de la catégorie cailloisienne de la *mimicry*, soit celle consistant à « se faire autre » (cf. section 5.2.1), par laquelle la production de représentations fictives permet d'outrepasser, du moins dans la dimension de l'expérience qui est celle de l'imaginaire, les limites imposées par la nature ou la technique.

Par exemple, les figures légendaires dont la physionomie est basée sur la combinaison de traits humains et animaliers (transspécificité synchrone), fort nombreuses dans les récits fantastiques du monde entier, exercent depuis longue date

une fascination certaine, et il est donc peu étonnant de retrouver celles-ci au centre des récits de nombreux mangas, *anime* ou autres. En tels cas, l'on parlera d'une hybridité de forme, dans la mesure où la liminalité d'espèce que ces figures présentent désigne celle qui sous-tend leur corporéité fictionnelle, alors qu'ils instancient une seule espèce fictionnelle à proprement parler.

À titre d'illustration, un exemple de ceci est à trouver dans la série *Orenchi no Furo Jijō* (litt. « Les circonstances de la baignoire de chez moi » ou, selon la traduction anglaise officielle, « *Merman in My Tub* »), qui met en scène des figures légendaires dont la forme est basée sur la combinaison de traits humains et de traits d'animaux marins (transspéciation par hybridation formelle synchrone), tel que dans le cas du personnage de Takasu, réalisé en figure 6.1 par le cosplayeur thaïlandais Jiakidarkness.

Figure 6.1 Transspéciation par hybridation formelle synchrone



L'hybridité formelle de personnages tels que Takasu entraîne d'importants défis de réalisation pour les cosplayeurs, ceux-ci pouvant néanmoins tirer avantage du médium photographique tel que dans le cas présenté ci-dessus.

Source :

Jiakidarkness. (2014, 22 décembre). *Orenchi no furo jijou Takasu Cosplay* [Photographie de cosplay; cosplay par JiakiDarkness FC; costume par JiakiDarkness FC et Yuki Godbless FC; photo par Yuki Godbless FC]. DeviantArt. (<https://www.deviantart.com/jiakidarkness/art/Orenchi-no-furo-jijou-Takasu-Cosplay-501811076>). CC BY-NC-ND 3.0

En revanche, l'on retrouve, non seulement dans le folklore japonais, mais également dans de nombreux mangas et *anime* contemporains, des hybrides diégétiquement transspécifiques, par exemple sous la forme de *hanyô*, soit des hybrides humains-*yôkai* issus d'une conception transspécifique, parfois dotés de pouvoirs métamorphiques. Cela est le cas par exemple du célèbre *Inuyasha* (litt. « démon-chien », cf. fig. 6.2), dont l'hybridité humain-*yôkai* lui confère des habiletés, des allégeances et un destin uniques.

Figure 6.2 Transspéciation narrativisée



Le bipédisme et les traits relativement humanisés de Inuyasha, lorsqu'il se trouve dans son état ordinaire, facilite sa réalisation en cosplay, du moins sur le plan strictement technique. Cela étant, le vif attachement que suscite généralement ce personnage en assure une présence importante sur la scène du cosplay et dans son répertoire photographique.

Source : Johnson, R. (2007). *Cosplay of Inuyasha, with Tessaiga, 2007 Pittsburgh Comicon (476356475)* [Photographie de cosplay]. Wikimedia Commons. (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cosplay_of_Inuyasha,_with_Tessaiga,_2007_Pittsburgh_Comicon_%28476356475%29.jpg).
CC BY-SA 2.0

Les chimères représentent elles aussi des figures répandues présentant une qualité de liminalité d'espèce, celles-ci étant des créatures issues de l'amalgamation non naturelle de parties de corps provenant d'entités appartenant à différentes espèces vivantes. Les chimères sont souvent dotées d'un caractère tragique en raison de leur enfreinte des lois de la nature et sont, dans le répertoire qui nous intéresse, beaucoup plus souvent frappées d'un tabou que ne le sont les transspéciations obtenues par exemple par augmentation électronique du corps humain (*cyborgs*).

Figure 6.3 Transspéciation chimérique



Kaneki Ken, protagoniste de la série *Tokyo Ghoul*, représente pour sa part une chimère créée suite à sa réception d'organes ghoules par transplantation médicale. La transspécificité du personnage et les multiples transformations qu'il subit au cours de son évolution en démultiplient les formes par lesquelles l'instancier visuellement, tel que démontré par les trois cosplays présentés ci-dessus.

Sources :

Farhan Ahmad Tajuddin. (2014, 9 août). #AMG14 Day 1 Cosplay: 058 [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://flickr.com/photos/fat8893/15153144352>). CC BY 2.0

Farhan Ahmad Tajuddin. (2015, 24 mars). Kuantan CosWalk 2015 Cosplay: 010 [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://flickr.com/photos/fat8893/16913607835>). CC BY 2.0

Farhan Ahmad Tajuddin. (2015, 31 mars). #ACMY2015 Day 1 Cosplay: 008 [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://flickr.com/photos/fat8893/16799806938>). CC BY 2.0

Les métamorphes, quant à eux, instancient une forme d'hybridité transspécifique asynchrone. La métamorphose bestiale, par exemple, sera souvent exploitée pour sa valeur de *pathos* lorsque encodée comme procédant d'une malédiction, bien que l'atteinte par le métamorphe d'un état de réconciliation avec la nature bestiale qu'il abrite aboutira dans bien des cas au déverrouillage d'une puissance inouïe pouvant être mise au service de l'accomplissement d'actes d'héroïsme pour le bénéfice d'une société préalablement ostracisante. Parfois, il s'agira d'une figure abritant une nature duale dont l'aspect transhumain peut parvenir à manifestation physique partielle ou complète, tandis que dans d'autres cas, il s'agira de deux entités habitant le même corps, pouvant soit être en lutte l'une contre l'autre pour le contrôle sur celui-ci, ou encore, cohabiter de manière harmonieuse et agir de manière coopérative.

Figure 6.4 Transspéciation métamorphique



Atsushi Nakajima (ci-contre), protagoniste de la série *Bungo Stray Dogs*, accepte et apprivoise peu à peu sa nature de métamorphe bestial (tigre blanc), ce qui permet au jeune homme de s'intégrer à un groupe d'excentriques détectives dotés de pouvoirs surnaturels. Nombreuses sont les *fanarts* parmi le répertoire qui soulignent à la fois la bestialité et l'émotivité très humaine de ce personnage complexe.

Source :

AlexSandman. (2017, 4 mars). *Atsushi Nakajima* [Photographie de cosplay]. DeviantArt. (<https://www.deviantart.com/alexsandman/art/Atsushi-Nakajima-667035588>). CC BY-NC-ND 3.0

* Miakanayuri * dans le rôle de Atsushi Nakajima * worldcosplay.net/member/miakanayuri ; photo par [AlexSandman](https://www.instagram.com/alexsandman) ; éditée par Esispadion www.instagram.com/esispadion/ Moscou, Russie

* Retrouver [AlexSandman](https://alexsandman.deviantart.com) [<https://alexsandman.deviantart.com>] sur : Instagram www.instagram.com/ssandman/ / Tumblr alexsandman.tumblr.com/

© Prière d'inclure toutes les attributions et tous les liens lors du partage de cette œuvre.

Les symbiotes temporaires peuvent également être dits constituer des cas limites de transspéciation, comme par exemple dans le cas de la figure du *mecha* piloté qui constitue un cas de transspéciation synchrone transitoire de second ordre, s'agissant d'un corps combattant temporairement formé de l'amalgame d'un pilote habituellement humain et d'une armure mécanisée souvent elle-même dotée d'une personnalité, voire d'une agentivité pouvant, dans certains cas, même faire dissension avec celle du pilote.

Figure 6.5 L'unité *mecha*-pilote comme symbiote hétérospécifique transitoire

Le *mecha* Gurren Lagann (de *Tengen Toppa Gurren Lagann* de Studio Gainax, en deuxième plan de chacune des illustrations ci-haut) résulte de l'articulation de deux *mecha* distincts, soit de Gurren, constituant le corps du composite Gurren Lagann et initialement piloté par Kamina (en bas à droite), et de Lagann, formant la tête du composite et piloté par Simon (en bas à gauche). La cohésion de l'unité de combat hétérospécifique ainsi formé de l'amalgamation de multiples *mecha* et de leurs pilotes respectifs se reflète, tel que réitéré dans les deux *fanarts* ci-haut, jusque dans l'apparence et dans l'attitude physique des *mecha* et de leurs pilotes, ces derniers ayant également dû eux-mêmes, afin de parfaire leur effectivité au combat, parvenir à atteindre un haut niveau de cohésion en situation de crise, chose favorisée par l'approfondissement de leurs rapports de socialité à qualité fraternelle.

Sources :

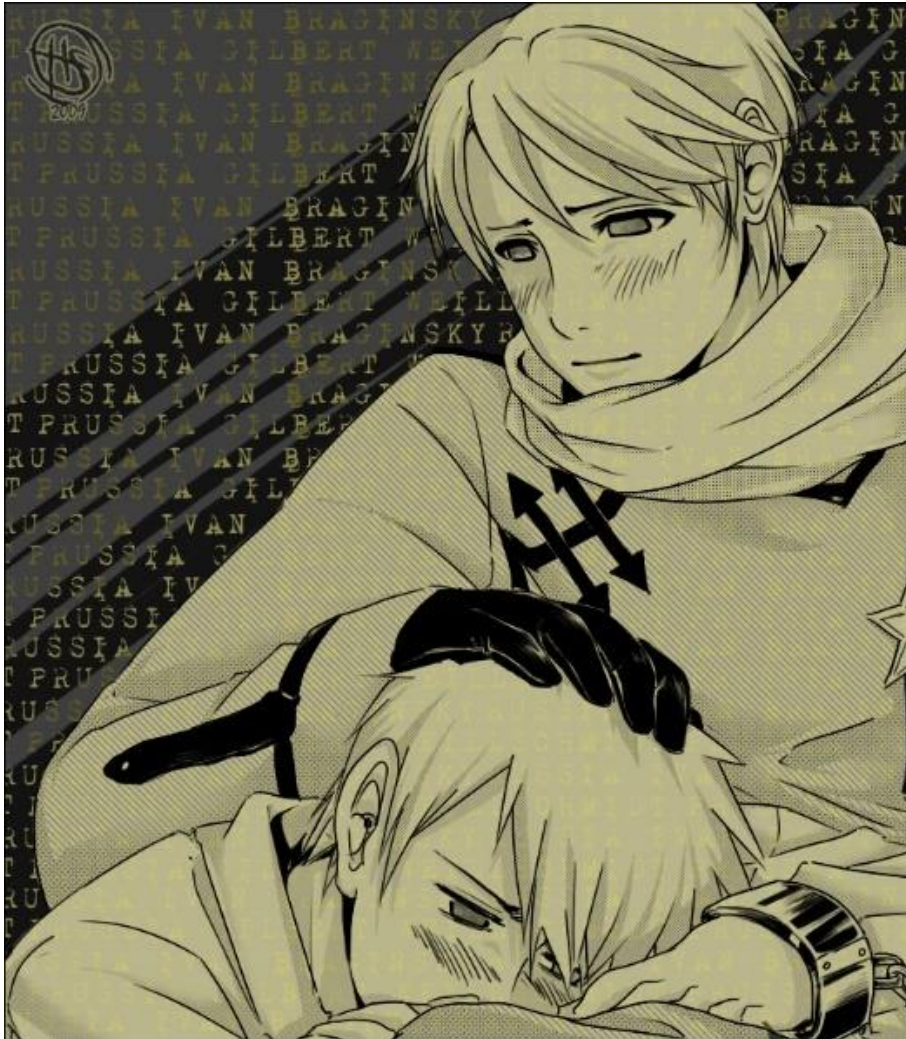
Image de gauche : jkim910. (2014, 29 septembre). *GURREN LAGANN - Who the hell do you think I am?* [Illustration; Tengen Toppa Gurren Lagann et Simon © Gainax]. DeviantArt. (<https://www.deviantart.com/jkim910/art/GURREN-LAGANN-Who-the-hell-do-you-think-I-am-485380443>). CC BY-NC-ND 3.0

Image de droite : Blazbaros. (2012, 19 avril). *Paragon of Masculinity* [Illustration; Kamina, Gurren Lagann © Gainax]. DeviantArt. (<https://www.deviantart.com/blazbaros/art/Paragon-of-Masculinity-297333524>). CC BY-NC-ND 3.0

Nous avons mentionné, dans l'introduction à cette sous-section, que l'instanciation objectuelle de la liminalité transspécifique pouvait s'opérer au niveau de l'interprétant objectivé. Cela est exemplairement le cas des *gijinka*, soit les représentations anthropomorphisées d'entités non-humaines, qui opèrent une transspéciation virtuelle par écart iconique du representamen par rapport à son objet (procédé translatif, cf. sous-section 2.5.3). L'acquisition de traits anthropomorphes par ces entités non-humaines se trouve alors susceptible d'instaurer tout un registre d'affordances nouvelles pour l'objet grâce à la translation de ce dernier vers un registre d'objectalité potentiellement plus propice par exemple à l'identification empathique ou encore à l'objectivation érotique.

À titre d'illustration, le recours aux *gijinka* par la série *Hetalia: Axis Powers* de Himaruya Hidekazu (2006), une série comédique dans laquelle les différents pays du monde se trouvent anthropomorphisés dans la plupart des cas sous forme de jeunes hommes séduisants, permet la translation des rapports politiques sous forme de rapports interpersonnels, ces derniers ayant été massivement appropriés par les fans dans la dérivation d'œuvres à caractère pornographique ainsi aptes à exploiter toute la charge tensionnelle rattachée à l'histoire géopolitique humaine – ce qui ne fut pas sans soulever parfois de vives controverses même au sein des *fandoms* de manga et d'*anime*.

Figure 6.6 Liminalité transspécifique instanciée au niveau de l'interprétant objectif



Allégorie de l'occupation soviétique de l'Allemagne de l'Est utilisant les anthropomorphisations originant dans la série *Hetalia: Axis Powers* de Himaruya Hidekazu (2006), soit, respectivement, les *gijinka* Russie (main gantée) et Prusse (main enchaînée).

Source : artAlais. (2009, 22 mars). *APH:RussiAxPrussia* [Illustration; Prusse et Russie (c) Himaruya]. DeviantArt. (<https://www.deviantart.com/artalais/art/APH-RussiAxPrussia-116723448>). CC BY-NC-ND 3.0

Une autre figure de la liminalité transspécifique pouvant s’instancier au niveau de l’interprétant objectif est celle produite par assimilation métaphorique, soit celle où la production d’hybrides transspécifiques virtuels découlera de la mise en œuvre de procédés métaphoriques créant un objet de synthèse intégrant les qualités relevant des multiples espèces sources. L’on observera, par exemple, que dans le répertoire formé par les arts populaires d’Asie, nombreuses sont les métaphores bestiales ayant pour fonction de mettre en exergue les qualités des sujets qui s’en trouvent qualifiés, qu’il s’agisse de symboliser la force physique (e.g. les assimilations bovines), l’intelligence ou l’espièglerie (e.g. les assimilations simiesques), la fierté de l’insubordination et de la résilience de caractère (e.g. les assimilations au chien féroce), la pureté de l’âme et la noblesse d’esprit (e.g. les assimilations à des fauves tels les lions et les tigres), la loyauté et le dévouement au groupe (e.g. les assimilations à des loups de meute), ou encore, la docilité et la domesticité (e.g. les assimilations à des animaux de compagnie).

De telles applications peuvent être trouvées au cinéma, dans la littérature, dans les arts picturaux, ou encore dans la musique, la danse, la chanson ou le vidéoclip. À titre d’exemple, dans le vidéoclip pour la pièce *I’m Him* de Song Mino (WINNER, 2014)²⁹⁸, le protagoniste se trouve assimilé au chien féroce grâce à l’application d’une multiplicité de procédés sémiotiques incluant les effets de juxtaposition, l’augmentation de l’image, la *mimicry* posturale et par l’établissement de la substitutivité paradigmatique du protagoniste et des bêtes (e.g. par les équivalences de positionnement spatial), puis par projection bijective des propriétés relevant respectivement de l’une et de l’autre des catégories-sources (e.g. le collier du jeune homme et la laisse du chien, les mains humaines et les pattes avant, etc.).

²⁹⁸ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=iQnAL-f2grI>

6.2 Le genre

La deuxième classe de transgressions catégorielles souvent observées parmi les représentations figurées dans le répertoire est celle où s’instancie la liminalité de genre. Il s’agit de l’un des aspects les plus fortement commentés dans les travaux portant sur le *slash* et sur le *yaoi*, en outre d’être à la source d’une bonne quantité de discussions sur la signification culturelle et sociale des modèles de la masculinité véhiculés par les idoles J-pop, K-pop et C-pop qui en héritent une large partie des conventions stylistiques²⁹⁹.

Afin de bien comprendre les origines de la prédominance au sein de la culture *shōjo* des représentations de masculinités brouillant les attentes habituelles en matière de présentation de genre, il convient de mettre celles-ci en relation avec les contextes sociaux, culturels et historiques dans lesquels elles se sont développées. Nous présentons à cet effet dans ce qui suit trois figures-type de la masculinité à qualité androgyne telle que prédomine dans les produits issus de l’industrie de la culture populaire est-asiatique destinés à un public présumé majoritairement féminin, en les situant par rapport à certains antécédents historiques pouvant leur être associés.

La figure japonaise du *bishōnen* (litt. garçon joli : 美少年), prédominant dans les genres *shōjo*, dans le BL, dans la stylisation des *aidoru* (idoles J-Pop), ainsi que dans le *yaoi* à caractère pornographique et qui, depuis quelques décennies maintenant, se trouve profusément représenté dans les productions appartenant au genre *shōnen* en

²⁹⁹ Pour une discussion sur la masculinité liminale des idoles J-pop, nous référons le lecteur à Glasspool (2012). Pour une discussion sur celle véhiculée par les idoles K-pop, nous référons à l’ouvrage de Jung (2011). Pour ce qui est des débats particulièrement vifs récemment soulevés autour de la question de la masculinité divergente figurée par les idoles C-pop, voir Keegan (2018), Gao (2019), Song (2022) et Williams (2021).

réponse à la croissance importante de la proportion de lectrices de ce genre à prime abord adressé aux garçons³⁰⁰, est souvent envisagé à titre de contrepartie contemporaine de la figure du *wakashū*, les jeunes hommes androgynes particulièrement prisés dans le *kabuki* de la période Edo, et analysés par Mostow (2003) comme relevant d'un troisième sexe³⁰¹.

³⁰⁰ Tony Yao (2012), en constatant les résultats surprenants d'un sondage réalisé en 2012 par le magazine de prépublication *Shonen Jump* visant à établir la composition démographique du lectorat de la revue, déclare que « if 50% of Weekly Shonen Jump readers are female, one can consider the magazine to be the most gender-neutral manga magazine out there today » (Yao, 2012).

³⁰¹ Bien que les récits littéraires qui nous soient parvenus de la période Edo mettant en scène des *wakashū* auraient été principalement écrits par des hommes en vue d'un lectorat masculin, contrairement au *BL* et au *shōnen-ai* des années 1970 produits par des femmes en vue d'un lectorat féminin (McLelland, 2006, p.2), ces hommes à la beauté exaltée exerçaient certainement, tel que mis en évidence par Mostow (2003), une attractivité à large spectre, attractivité par ailleurs consommée à travers la prostitution fréquente des *wakashū* œuvrant dans le domaine du théâtre auprès d'une clientèle mixte constituée d'hommes et de femmes (Frost, 2020).

Figure 6.7 Les *wakashū* du Japon prémoderne

À gauche, un *wakashū* tenant un mini-chariot à fleurs et à droite, une jeune femme observant un *wakashū* accroupi en train de lire.

Sources :

Image de gauche : Ishikawa, T. (n.d.). 花一とき 若衆さかりの日数かな [Illustration]. H. O. Havemeyer Collection, Bequest of Mrs. H. O. Havemeyer, 1929. (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MET_DP135510.jpg). Domaine public.

Image de droite : Suzuki, H. (c. 1770). 風俗四季歌仙 神無月 [Illustration]. Library of Congress. (<https://www.loc.gov/pictures/item/2008660742/>). Domaine public.

Le *bishōnen*, tel qu'il se présente dans les mangas, *anime* et jeux vidéo contemporains, se distingue graphiquement par ses traits d'aspect plutôt « féminisés » (forme élancée et gracieuse, menton plus triangulaire que carrée, etc.), tel qu'établi par les conventions stylistiques du manga *shōjo*. Le culte féminin, tant dans le genre *shōjo* que BL et *yaoi*, de la figure androgyne du *bishōnen* semble refléter, d'une part

et suivant Freud, le narcissisme féminin pouvant être envisagé à titre de mécanisme de « défense face aux restrictions patriarcales de la société » (Lunning, 2011, p.75, notre traduction), et d'autre part, reflèterait selon certains observateurs une prédilection pour une masculinité en divergence des normes de la masculinité hégémonique (cf. Welker, 2006, p.855), en outre de refléter un culte certain de la beauté. L'ambivalence de la figure du *bishōnen* sur le plan du genre en permet des lectures multiples susceptibles de donner lieu à des dynamiques d'identification et d'objectification complexes³⁰², et les recherches qui lui sont consacrées soulignent notamment son aptitude à servir de laboratoire d'exploration sexuelle d'orientations non-normatives diverses et à répondre à des désirs tant hétérosexuels (féminins ou masculins), gais, lesbiens, bisexuels, ou autres³⁰³, jusqu'à potentiellement éroder l'adéquation, si ce n'est la pertinence, dans l'analyse de la sexualité performée à travers l'identification et l'objectivation fictionnelles, du concept même d'orientation sexuelle, d'autant plus en tel cas où la catégorialité de genre de l'objet du regard échappe elle-même à la fixation. Par ailleurs, l'on soulignera de plus que la figure contemporaine du *bishōnen*, de par son formatage à même l'incubateur de l'imaginaire féminin en contexte de société hautement patriarcale, aura eu pour effet de procurer des modèles alternatifs de la masculinité suscitant l'adhésion d'hommes eux-mêmes aliénés des normes de la masculinité hégémonique et en quête de modèles identitaires renouvelés (cf. Ito Kimio, rapporté par Galbraith, 2014).

Concernant l'ambiguïté sexuelle et de genre de la figure du *bishōnen* prévalant dans le *shōjo*, le BL et le *yaoi*, il est également intéressant de noter qu'une part des

³⁰² Voir à cet effet Nagaike (2004) et Welker (2006).

³⁰³ Voir en particulier Nagaike (2004), Mizoguchi (2008), Vicars et Senior (2010) et puis Brenner et Wildsmith (2011).

origines des conventions stylistiques contemporaines le caractérisant peut être retracée non seulement dans les mangas *shōjo* créés par des femmes au cours des années 70, mais jusque dans les productions de la Takarazuka kagekidan, le célèbre théâtre musical entièrement féminin ayant vu le jour en 1913 dans la ville de Takarazuka, et ce, par l'intermédiaire de l'influence qu'exerça celui-ci sur nul autre que Tezuka Osamu, sans conteste l'artiste historiquement le plus influent sur le développement des conventions esthétiques du manga contemporain et de l'*anime*.

Tel que souligné par Welker :

Shōjo manga's lithe beautiful boy characters [...] evolved out of a tradition of cross-dressing and transgender performance, both as the characters are drawn and as they perform on the page much of the sexual ambiguity that they represent. The seed that *mythically* spawned the broad genre of shōjo manga, as well as the subgenre of boys' love, was Princess Knight (*Ribon no kishi*)^[304], penned by the revered (and male) manga artist Tezuka Osamu. (Welker, 2006, p.846, l'emphase est la nôtre³⁰⁵)

Tezuka Osamu, dont la mère était une adepte de la Takarazuka kagekidan, aurait été exposé, nous dit Yamanashi, dès un jeune âge à l'univers de ces femmes performant théâtralement la masculinité, étant déménagé dans la ville de Takarazuka tout juste

³⁰⁴ *Ribon no kishi*, de Tezuka Osamu, était le récit d'une princesse ayant été dotée de non pas un, mais de deux cœurs, l'un féminin, l'autre masculin. Étant fille unique, son père, afin de s'assurer d'un héritier direct pour assumer le trône après lui, l'éleva comme un garçon. Ainsi fut né l'archétype de la princesse élevée comme un garçon en réponse à la dominance de normes patriarcales, tel que repris dans le célèbre *Berusaïyu no Bara* (*La Rose de Versailles*, également connu sous le nom de *Lady Oscar*), adapté par ailleurs par le Takarazuka dès 1974.

³⁰⁵ Car il s'agit davantage d'une origine mythique qu'historique, Tezuka n'étant certainement pas le seul artiste à qui l'on doive l'entièreté de la genèse du *shōjo*, nonobstant l'influence considérable de *Ribon no kishi* (cf. Shamooin, 2012, p.8).

avant de célébrer ses cinq ans et où il se lia même d'amitié avec les Takarasiennes, qu'il côtoyait (Yamanashi, 2012, p.171).

Les *bishōnen* contemporains, ainsi héritiers à la fois d'une tradition prémoderne de la masculinité androgyne et d'une tradition moderne de la féminité performant théâtralement la masculinité, continuent d'offrir des espaces de subversion ludique des constructions sociales du genre et de constituer des objets versatiles affordant des possibilités d'identification multiples et exerçant une attractivité à large spectre.

Pour leur part, les *kkonminam* (꽃미남 – hanja : 꽃美男, litt. hommes-fleurs-jolis ou « hommes de beauté florale », que l'on traduit souvent par *flower boys*), ayant pris leur essor dans la culture visuelle coréenne depuis les années 1990 (Miyose et Engstrom, 2015, p.4), en particulier dans les *kdrama*, les *manhwa*, la K-pop et les publicités de cosmétiques (y compris destinées aux femmes), sont souvent présentés comme les contreparties coréennes des *bishōnen* japonais desquels leur présentation serait grandement influencée (Jung, 2011, p.58)³⁰⁶. Les *kkonminam* contemporains de la culture populaire sont certes souvent décrits en tant que masculinités « féminisées » (Shin, 2013, p.98), bien qu'il soit possible d'arguer qu'il s'agit, compte tenu du contexte culturel coréen, davantage d'une féminisation appropriative que d'hybridation (Tavassoli, 2020), et ce, en dépit des nombreuses instrumentalisation féministes et queer qui en sont faites à l'échelle internationale à travers une multitude de pratiques sémiotiques (voir entre autres : Hong-Mercier, 2012; Oh, 2015; Kang-Nguyen, 2019).

³⁰⁶ Ceci reflète certainement l'influence qu'ait pu y exercer la culture pop japonaise, le terme ayant présumément étendu son utilisation suite à la diffusion de l'adaptation télévisuelle coréenne du manga japonais intitulé *Hana yori dango*, de Kamio Yōko, soit *Kkotboda Namja* (*Boys Over Flowers*), probablement la plus populaire parmi les nombreuses adaptations télévisuelles de ce manga (Wade, 2020).

Il est intéressant de remarquer que l'emploi de la métaphore florale pour décrire la beauté masculine en Corée n'est absolument pas nouvelle, mais qu'elle a, plutôt, des antécédents millénaires. Un coup d'œil jeté à l'histoire rappellera que le Royaume de Silla, sous le règne du roi Jinheung, instaura l'ordre des « chevaliers florissants » que furent les *Hwarang* (花郎), une appellation formée du caractère chinois pour « fleur » et d'un caractère aujourd'hui désuet pour désigner un homme issu de la noblesse³⁰⁷ et que Richard Rutt traduisit en anglais par « flower boys » (Rutt, 1961). Ainsi nommés présumément en raison de la grâce de leur beauté, cette dernière ayant par ailleurs fait une impression notable sur les commentateurs chinois de l'époque qui soulignèrent entre autres leur emploi des cosmétiques et des jolis costumes³⁰⁸, les *Hwarang*, bien que réinterprétés à travers les prismes idéologiques et référents culturels ayant prévalu au cours des périodes historiques leur ayant succédé, constituent une figure de la masculinité parfaitement assimilable, telle que reconstruite historiquement, à l'idéologie militariste, classiste et masculiniste ayant pu prévaloir subséquentement au sein de la culture coréenne³⁰⁹, où l'excellence en termes de beauté et de sensibilité artistique est apte à s'interpréter à titre de signifiant de la qualité d'élite. Similairement, la masculinité « soft » performée par les *kkonminam* de la K-pop et des *kdrama*, circonscrite à la sphère de l'image et de l'imaginaire, semble susciter en Corée relativement peu d'anxiété par rapport à l'hégémonie de la culture masculiniste et patriarcaliste³¹⁰, celles-ci étant fortement ancrées et appuyées tant par les

³⁰⁷ Wiktionary (2020).

³⁰⁸ Que le commentateur japonais du 20^e siècle Mishina Shōei (1943) interprète sous l'angle du costume féminin, bien que rien, selon Rutt (1961, p.22-23), ne démontrerait qu'il s'agissait effectivement de costumes féminins.

³⁰⁹ Cf. Lee (2005).

³¹⁰ Cf. Hwang (2018) pour une discussion du rapport de la question militaire à celle de la culture masculiniste sud-coréenne.

hiérarchisations sociales rigides que par le formatage institutionnel de tous les hommes par leur passage obligé par l'armée³¹¹. Néanmoins, le bouleversement des rôles de genre *spectatoriels* traditionnels entraîné par l'émergence des *kkonminam* au sein de l'iconographie de la culture pop sud-coréenne et des pratiques de consommation de l'image qui les entourent demeure manifeste, y compris dans leur réception transculturelle. À ce titre, et s'intéressant en particulier aux *fangirls* françaises et lituaniennes de *kdrاما*, Seok-Kyeong Hong-Mercier rapproche le mode de consommation des images des *kkonminam* de certaines spectatrices à celui de la consommation de la pornographie, traditionnellement réservée aux hommes (Hong-Mercier, 2012, p.215). Reconnaisant l'ambiguïté de genre des « flower boys » des *kdrاما*, elle rapporte que ces derniers conduisent à la mise en place de postures spectatorielles similaires à celles disponibles aux lecteurs de BL, c'est-à-dire offrant une diversité de possibilités d'identification genrée en vertu de « l'ambiguïté sexuelle de personnages graphiquement efféminés » (p.215). En ce qui concerne la signification sociologique de la réception transculturelle des *kkonminam* des *dramas* coréens, elle interprète celle-ci à travers le prisme de la contre-culture, ces représentations instaurant, affirme-t-elle, « une situation inédite en Occident : celle d'une masculinité sans dominance phallique » (p.216).

³¹¹ À quelques rares exemptions près (exemptions médicales, etc.).

Figure 6.8 Les *Hwarang* de Silla



Représentation contemporaine d'un *Hwarang* (« chevalier florissant ») du Royaume de Silla, tel que réimaginé dans la culture populaire.

Source :

Jahnlund. (2018, 16 juin). *Hwarang*: Park Hyung-sik [Illustration]. DeviantArt.
(<https://www.deviantart.com/jahnlund/art/Hwarang-Park-Hyung-sik-750015004>). CC BY-NC 3.0.

Du côté de la Chine, l'engouement pour les représentations de masculinités brisant avec les attentes sociales en matière de présentation de genre a également connu un essor fulgurant au cours des dernières décennies, notamment avec le développement dans ce pays du *danmei* (耽美)³¹², dans une grande mesure grâce au développement d'Internet et aux capacités de production, de diffusion et de formation de communautés de fans que celui-ci rendit possibles (Yang et Xu, 2017, p.4), et plus récemment avec l'essor des idoles androgynes de la C-pop, principalement sous l'impulsion de l'influence de la K-pop, du retour en Chine d'artistes chinois ayant fait leurs débuts en Corée à titre de membres de *boybands* K-pop, ainsi que suite au développement, à partir de 2018, des compétitions télévisées d'idoles selon le format coréen, bien que celles-ci semblent au moment où nous écrivons être désormais chose du passé suite à la récente directive émise par l'autorité chinoise de régulation de l'audiovisuel proscrivant la diffusion de telles émissions³¹³. En outre, la passion que soulève la présentation de ces idoles chez leurs fans, dont le comportement chaotique constituait par ailleurs l'un des motifs des nouvelles restrictions récemment formulées par les autorités³¹⁴, mais dont le pouvoir économique demeure une force non négligeable, complexifie les enjeux sociaux existant autour de la régulation de l'image de la masculinité dans les médias.

³¹² Terme signifiant littéralement « céder à la beauté » et correspondant à l'appellation chinoise du BL (*Boys Love* japonais), les fans chinois utilisant souvent les termes *danmei* et BL de manière interchangeable (Yang et Xu, 2017, p.16). Toutefois, nous soulignerions que le *danmei* chinois, comparativement au BL japonais, se trouve caractérisé par certaines orientations esthétiques qui lui sont propres et qui en font, à notre avis, un genre distinct bien que généalogiquement lié au BL avec lequel il continue de partager de nombreuses caractéristiques et dont il continue de subir l'influence, celle-ci étant néanmoins possiblement en voie de devenir réciproque.

³¹³ Cf. kb/wmr; AFP, Reuters, (2021) et New Delhi Television Ltd (2021).

³¹⁴ Cf. Ni (2021).

Contrairement à la célébration nationale dont font l'objet, en Corée, les *kkonminam* de la culture populaire contemporaine, la prolifération en Chine de représentations de masculinités estimées « efféminées »³¹⁵ est souvent associée à une « crise » de celle-ci, la circulation de telles représentations étant crainte non seulement pour leur mise de l'avant d'une esthétique qualifiée par les autorités d'« anormale » (Law, 2021), mais également dans une grande mesure pour l'effet délétère sur le tempérament des garçons de la nation qu'on leur impute – la « féminisation » présumée des garçons, sous l'influence combinée de leur exposition à des idoles masculines présentant une ambiguïté de genre et à un système d'éducation où prédomine, durant les premiers stages de leur scolarisation, un corps professoral féminin (May, 2021), étant décrite, dans les mots de Si Zefu, membre du Comité national de la Conférence consultative politique du peuple chinois, comme étant cause chez eux de « faiblesse, d'infériorité et de timidité » (Si, rapporté par May, 2021, notre traduction)³¹⁶ et comme menaçant de mettre à risque, si laissée sans intervention, le développement, voire la survie de la nation chinoise³¹⁷.

Il est également à noter qu'en ce qui concerne les représentations de la sexualité, dans un contexte où les représentations de sexualités queer dans les médias font

³¹⁵ Les jeunes célébrités masculines « incarnant une beauté féminine » (Song, 2022, p.69) étant communément désignés, y compris par différents médias, à l'aide du terme *xiao xian rou* (小鲜肉, litt. « petites viandes fraîches »), un terme qui aurait, selon Wang Hailin (dont les propos furent rapportés dans le tabloïde *Global Times*), originalement été employé pour désigner les prostitués masculins desservant les femmes de l'affluente Hong Kong (Büchenbacher, 2018).

³¹⁶ Selon les propos rapportés par May, « the prevalence of female teachers in kindergartens and elementary schools and the popularity of “pretty boys” in pop culture had made boys “weak, inferior and timid” » (May, 2021).

³¹⁷ Allen (2021) rapporte que selon Si Zefu, « There was a trend among young Chinese males towards “feminisation”, [...] which “would inevitably endanger the survival and development of the Chinese nation” unless it was “effectively managed” » (Si, rapporté dans Allen, 2021).

certainement l'objet de limitations croissantes (Kain, 2021), le *danmei* constitue en Chine un genre particulièrement controversé, puisque « women's obsession with danmei is treacherous to both the state and the patriarchy, as it touches on "all possible taboo[s] in current China": homosexuality, the objectification of men, pornography, and infertility » (Li, 2020, p.59, citée dans Song, 2022, p.78).

En dépit de cela, le genre s'est toutefois fortement développé au cours des dernières années, y compris dans le secteur de l'industrie de la culture *mainstream*, plusieurs adaptations de romans *danmei* ayant connu des succès fulgurants, celles-ci ayant dû, néanmoins, éliminer toute représentation explicite d'homosexualité pour se conformer aux normes de la censure, reléguant les signifiants de la romance entre les personnages au non-dit, cela n'engendrant cependant aucunement un désistement des fans du genre si l'on s'en tient au succès des adaptations désexualisées pour l'écran de *danmei* tels que *The Untamed* et *Word of Honor*³¹⁸.

³¹⁸ À cet effet, une fan de *dramas* de genre *danmei* fit remarquer, à propos de la série *Word of Honor*, que « the drama is not allowed to show explicit love, so everyone has to look for the hints » (Zhou et Ewe, 2021), chose qui, dans la pratique, prend presque l'aspect d'un jeu.

Figure 6.9 *Danmei* chinois

Illustration inspirée du roman *Mo Dao Zu Shi*, un *danmei* immensément populaire en Chine ayant reçu des adaptations multiples et ayant également connu un rayonnement à l'internationale au sein de certaines sous-cultures.

Source : EnaMei. (2018, 24 décembre). .. MDZS :. *SpoopyKings* [Illustration]. DeviantArt. (<https://www.deviantart.com/enamei/art/MDZS-SpoopyKings-778113788>). CC BY-NC-ND 3.0

Lorsque questionnées sur les raisons de leur engouement pour le *danmei*, des fans ont souligné leur aliénation des modèles de la féminité tels qu'ils prévalent dans les productions hétéronormatives de genre BG (*boy-girl*), préférant le plein épanouissement dont peuvent jouir les personnages masculins des *danmei* et l'égalitarisme des rapports pouvant s'établir entre eux (Zhou, 2021). Par exemple,

Britney Chen, une adapte de *danmei* originaire de la province de Fujian, déclare ne pas aimer les romans à propos de romances hétérosexuelles, ces derniers étant centrés sur l'apparence plutôt que sur les accomplissements des femmes (Zhou et Ewe, 2021), mais que « Reading boys' love is more enjoyable [...] Two people are on equal grounds. They respect each other, fight shoulder to shoulder, and spend their lives together » (Chen, rapportée dans Zhou et Ewe, 2021).

En plus de constituer un symptôme de l'aliénation identitaire face à la construction dominante des rôles de genre hétéronormés, cette attitude démontre l'aptitude des personnages de *danmei* à engendrer des identifications souples, manifeste lorsque les spectatrices y projettent leurs propres idéaux féminins à l'égard de la sexualité et des rapports romantiques, dans un rapport empathique transcendant les grandes catégories identitaires telles que le genre. En outre, les archétypes de la masculinité prévalant dans le BL japonais, le *danmei* chinois, et ceux de la masculinité *soft* performée par les *kkonminam* sud-coréens, bien qu'ayant émergé historiquement dans des contextes culturels spécifiques, ont démontré leur potentiel à susciter des adhésions transculturelles, jusqu'à même exercer une influence sur la formation des identités sexuelles et de genre hors de l'Asie (Vicars et Senior, 2010; Strapagiel, 2019), bien que dans certains cas, l'activation d'un sentiment de distance culturelle au cours de consommation spectatorielle transnationale d'une masculinité exotisée puisse cependant avoir pour effet de neutraliser son potentiel déstabilisateur, voire servir à la réaffirmation de la masculinité hégémonique localement prédominante (Song et Velding, 2020; Lee, Lee et Park, 2020), attestant du pouvoir déterminatif crucial des dispositions attitudinales et idéologiques du spectateur au cours de l'acte de réception de l'objet.

6.3 La race et la culture

Si la déconstruction des catégories de genre à travers les pratiques fictionnelles peut être source de jeu ou même faire office de laboratoire d'exploration ou de consolidation identitaire, la transgression artistique des impératifs sociaux imposés par la culture au sein de laquelle évolue le sujet ou encore l'affranchissement qu'elle réalise face aux déterminismes imposés par l'appartenance ethnique ou raciale peut, dans certains cas, ouvrir tout autant de possibilités ludiques et procurer une route d'évasion imaginative. Le jeu sur la catégorialité raciale, ethnique ou culturelle, pouvant emprunter la forme d'une variété de pratiques sémiotiques, dont certaines ne sont pas toutefois exemptes de controverse, permet notamment d'aboutir sur des représentations catégoriellement liminales pouvant donner lieu dans certains cas à des dynamiques d'objectivation ou d'identification complexes.

D'abord, l'instanciation de la figure de l'étranger, figure reposant logiquement sur l'existence de frontières géopolitiques et sur le fait de la ségrégation identitaire, est susceptible, lorsque déployée narrativement, de faire office d'élément dynamique au potentiel déstabilisateur et même, dans certains cas, de vecteur de subversion.

Un exemple de recours à la figure de l'étranger en tant que symbole du dynamisme de la déstabilisation et de l'imprévisibilité peut être observé dans l'une des aguiches réalisées par Roh Sang Yoon (filmbyteam) pour le vidéoclip de la chanson *Take Off* (WayV, 2019)³¹⁹ du *boyband* WayV (module sinophone du groupe K-pop NCT), dont le clip principal fut réalisé par Oui Kim (SMTOWN, 2019, 9 mai)³²⁰. Cette

³¹⁹ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=HPxCddzc8nE>

³²⁰ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=irXZve4QRos>

aguiche, construite principalement autour du principe de la liminalité situationnelle (soit celle caractérisant l'état précédant le décollage aéronautique, et celle plus abstraite mais non moins symboliquement chargée de la suspension aérienne du corps; cf. *infra*, section 8.2), et faisant tour à tour l'introduction des personnages instanciés dans le clip par chacun des membres du groupe, termine sa présentation sur le personnage incarné par le Thaïlandais Chittaphon Leechaiyapornkul (alias Ten, nommé de manière éponyme dans le clip), jouant le rôle du « *Stranger* ». Tandis que les personnages joués par chacun des autres membres se trouvent affublés en voix-off de descriptifs permettant d'en établir sommairement la personnalité (e.g. « *sleek and chic* », « *narcissistic* », « *wild and extreme* », etc.), le personnage de l'étranger se trouve simplement décrit comme étant « *unidentified* », contrariant la possibilité pour le spectateur d'exercer une pleine maîtrise sur le récit qui s'initie dans les aguiches. Il s'avérera que dans le clip, le personnage de l'étranger introduira un élément de chaos déstabilisant l'ordre qui s'y trouve autrement établi : tandis que l'on voit chacun des autres personnages « piloter » des véhicules de diverses natures³²¹, le personnage de l'étranger, dont les scènes sont davantage affublées de qualités bestialisées que le sont celles des autres (postures du corps, vêtements à imprimés animaliers, yeux qui s'illuminent dans la noirceur, etc.), s'affaire plutôt à réaliser des actes de « prédation » sur un véhicule, subvertissant la fonction attendue de ce dernier en procédant plutôt à son « défaçage » matériel.

Au-delà de son potentiel déstabilisateur, l'on observe que la figure de l'étranger se trouve également parfois à servir, narrativement, à titre d'adjuvant à la transgression réalisée par un autre actant. Par exemple, dans le manga *yaoi* intitulé *Hyakujitsu no*

³²¹ Moto, drone, voiture de course, planche à roulette, avion... et l'imagination présentée comme dispositif permettant l'envol de l'esprit.

Bara d’Inariya Fusanosuke³²², l’altérité du deutéragoniste (Klaus von Wolfstadt) compte parmi les facteurs permettant au protagoniste (Taki Reizen) de transgresser les tabous sexuels découlant de la fonction cérémonielle qui lui incombent de statut. Taki ne pouvant lui-même accéder de son propre gré à la sexualité en raison des exigences liées à sa fonction à titre de *Shinka* (« fleur de l’empereur », une fonction à la fois cérémonielle et militaire), Klaus, en tant que transfuge ayant abdiqué son titre de noblesse et tous ses droits de citoyen afin de suivre Taki et n’étant pour sa part aucunement contraint par le poids de l’interdit régissant les rapports sociaux des membres de la société hôte, lui ouvrira, selon une logique parfaitement tordue, la route vers une sexualité qui serait en temps normal de l’ordre de la transgression du sacré. L’on notera aussi que plusieurs parmi les récits originaux créés par Inariya sont centrés sur la transgression des normes sexuelles en situation de guerre, mettant en scène des protagonistes issus de camps ennemis animés par des désirs souvent excessivement troubles et s’assouvissant dans de nombreux cas à travers la violence sexuelle³²³.

En contraste, dans les relations (para)sociales entre idoles et fans, la présence de membres étrangers au sein d’un groupe peut dans certaines situations servir positivement de valve d’échappement face aux normes culturelles rigides régissant usuellement les rapports sociaux au sein de la culture hôte. Une manifestation explicite de la mise en œuvre du pouvoir de contournement normatif que recèle la figure de l’étranger eût notamment lieu au cours d’une séance VLIVE où une fan, s’adressant à Lucas (Wong Yuk-hei), idole de l’agence sud-coréenne

³²² Également publié en version française chez Taifu Comics sous le titre de *Maiden Rose*.

³²³ Cf. Frennea (2012).

SM Entertainment et d'origine métisse thaïlandaise/hongkongaise³²⁴, exprima sa déception de ne pouvoir l'appeler *oppa* en raison des conventions régissant les rapports entre locuteurs en vertu de leurs âges relatifs³²⁵. La réplique de Lucas, désormais célèbre, de « M'en fous, man. [...] Moi étranger! Ha! » (VPICK!, 2018; notre traduction du coréen et de l'anglais)³²⁶, où celui-ci autorisa donc une communication exempte des protocoles hiérarchiques usuels sous prétexte de son statut d'étranger, illustre le phénomène par lequel l'étranger se trouve plus aisément en mesure de se soustraire des normes régissant habituellement les rapports interpersonnels et ainsi faciliter la prise de libertés autrement moins accessibles durant la conduite des interactions sociales.

L'échappatoire imaginaire introduit par le potentiel de défamiliarisation que recèle la figure de l'étranger représente quant à lui le principe ayant été à la base de la popularité de BUTLERS, un café de majordomes³²⁷ autrefois situé dans l'arrondissement tokyoïte de Shibuya qui se distinguait par son personnel de service constitué entièrement serveurs *gaijin* (lui valant le surnom de « White Man café ») et dont l'attrait répondait, selon les témoignages, notamment à des sentiments d'aliénation face à la masculinité hégémonique japonaise. Dans les mots de la propriétaire, Hirohata Yuki, « being a gentleman in Japanese culture is embarrassing for Japanese men [...] Women are exhausted by the traditional rules of Japanese society » (Lah, 2008). En contraste, la distance culturelle pouvant exister entre les

³²⁴ Et ayant été membre des groupes NCT U, WayV et SuperM.

³²⁵ La langue coréenne prévoit une répartition stricte des rôles assumés par les locuteurs en fonction de l'âge, du sexe, du statut, de la distance sociale et du contexte de l'échange.

³²⁶ Réplique originale : « I don't care man. [...] Me 외국인! Ha! » (VPICK!, 2018).

³²⁷ Type de *cosplay café* où le personnel de service, en costumes de majordomes, performe typiquement une masculinité déférente.

clientes et les masculinités exotiques du personnel de service en cosplay favorisait la mise en retrait de la masculinité réelle de ces derniers de sorte à rendre plus aisée sa substitution par celle, plus rassurante, de la construction imaginaire. Le café constituait en lui-même un espace liminal où, dans les mots de la journaliste Kyung Lah, « dream life meets real life » (Lah, 2008), et représentant, selon Brendan Lee, employé du café et originaire de Chicago, l'un de ces lieux « where the rules are a little different » (Lah, 2008).

Si les quelques exemples que nous venons de présenter partagent la caractéristique de tirer leur efficacité hédonique du fait de leur édification d'une distance interculturelle, l'on notera toutefois, en revanche, que dans d'autres cas, ce qui sera recherché dans la mise en jeu de l'altérité donnera plutôt lieu à un mouvement de rapprochement, voire de dissipation des altérités ou même de métissage.

Par exemple, l'assimilation de l'étranger peut, dans certains cas, se trouver mise en spectacle en ce qu'elle valorise la culture assimilatrice en se faisant la preuve manifeste de l'attractivité de cette dernière. Par exemple, et bien que cela servît en parallèle la fonction seconde de cibler un public davantage globalisé, la deuxième saison de l'émission chinoise de survie musicale Produce Camp 2021 (CHUANG 2021) incorporait un nombre important de candidats étrangers (principalement japonais, russes et thaïs), si bien que 5 des 11 candidats sélectionnés pour former le *boyband* final (INTO1) étaient d'origine non chinoise. À ce titre, une bonne proportion des vidéos diffusées tout au long de la compétition mettant en spectacle des « tranches » de la vie en commun des candidats, séquestrés pour l'occasion sur l'île de Hainan, consistaient à faire étalage de leurs activités de partage des connaissances et de transmission du savoir entre pairs. Alors que ces diffusions permettaient d'instaurer l'image d'un environnement où régnaient la socialité harmonieuse, l'esprit de corps et la bienveillance cordiale entre individus pourtant en compétition les uns contre les autres (*agôn*), celles-ci permettaient également de

souligner l'attractivité et le pouvoir assimilateur de la culture chinoise, nombreuses d'entre elles étant axées sur les activités d'apprentissage de la langue chinoise par les candidats étrangers, de leur familiarisation avec le riche répertoire formé par les danses de ses nombreuses minorités ethniques, avec ses techniques vocales opératiques, ses impressionnantes spécialités culinaires, etc.³²⁸

En contexte de mondialisation économique, et ce, en particulier dans le domaine de l'industrie coréenne de l'idole, l'on observe la mise en œuvre de tout un éventail de stratégies visant à cibler les marchés internationaux par la localisation des contenus. Les méthodes pour y parvenir sont nombreuses et variées, mais celles-ci incluent une rigoureuse formation des idoles en langues étrangères³²⁹, non seulement en vue de la production de matériel musical multilingue, mais également pour favoriser la communication directe et renforcer le lien affectif avec les fans internationaux par l'établissement de la perception d'un d'effort de rapprochement culturel, une aptitude clé pour la réussite dans le contexte d'une industrie axée sur la marchandisation de l'intimité (para)sociale³³⁰.

Par exemple, les membres du groupe B.I.G., un *boyband* K-pop sous la direction de l'agence GH Entertainment, se distinguant non seulement pour avoir produit

³²⁸ Voir par exemple le Vlog où l'on voit Hashizume Mika, candidat de CHUANG 2021 d'origine étrangère (et membre du *boyband* japonais INTERSECTION) qui, ayant exprimé une fascination particulière pour la culture sichuanaise, nous est montré apprenant une danse traditionnelle de celle-ci auprès de l'un de ses pairs à la compétition, soit Wu Hai, originaire de la municipalité de Chongqing. CHUANG2021 (2021, 15 avril), disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=rsHqPxi8-ml>

³²⁹ Supplémentée de notions d'étiquette (Roche, 2021).

³³⁰ Telle intimité s'agissant du « produit principal » mis en marché par les agences de K-pop, souligne Choi (2020, p.68, notre traduction), qui aborde les idoles masculines de K-pop à titre de « celebrity figures but also as service workers who sell intimacy to and construct unique social relations with female consumers » (Choi, 2020, p.16).

plusieurs reprises de chansons populaires de langue arabe, mais également pour avoir produit des versions en langue arabe de certaines de leurs propres chansons, se sont attirés de la part de plusieurs *fans* arabophones des expressions de ravissement devant l'effort qu'ils déployèrent pour s'exprimer dans cette langue. En outre de leurs efforts d'assimilation d'éléments de la culture linguistique arabe, le rapprochement parasocial entre ce groupe et le segment arabophone de leur *fandom* aura pris une multiplicité d'autres formes, dont leur acculturation aux spécialités culinaires nord-africaines, notamment communiquée lors de la diffusion d'un *mukbang* qu'ils réalisèrent en 2019 (B.I.G Official, 2019)³³¹.

De manière analogue, lors d'un Vlog diffusé en janvier 2021 (fig. 6.10, rangée du haut), Lee Sungho (alias Rie) du groupe K-pop OnlyOneOf, fortement orienté vers le marché japonais, démontra comment l'apprentissage assidu de la langue de ce pays faisait désormais partie intégrante de son quotidien. Lors d'un autre Vlog, tourné cette fois en 2022 et diffusé depuis le Japon (fig. 6.10, rangée du bas), il se filme en *mukbang*, se délectant des spécialités culinaires locales (soba froides et tempuras), tout en saisissant l'occasion de s'adresser en langue japonaise à ses fans.

³³¹ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=y25Eic-KB7w>

Figure 6.10 L'effort d'acculturation comme stratégie de renforcement des liens parasociaux en contexte de diffusion mondialisée



Rangée du haut : OnlyOneOf official. (2021, 5 janvier). [Vlog] OnlyOneOf Dailrie #1 | 노래 하고 운동하고 🇯🇵 일본어 공부하는 📖 온리원오브 리드 댄서의 일상 🌟 [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=cxkTw42I4Pw>). CC BY 3.0

Rangée du bas : OnlyOneOf official. (2022, 25 mai). [Vlog] OnlyOneOf Dailrie #11 | 고독한 리식가 (일본에서 먹은 냉소바 편) [Vidéo]. YouTube. (https://www.youtube.com/watch?v=lgsaXmUM_18). CC BY 3.0

En outre, certaines agences disposent de suffisamment de ressources pour entretenir un vaste programme de recrutement à l'étranger (p. ex. le programme mondial d'auditions de SM Entertainment), chose qui permet non seulement de se doter potentiellement des meilleurs talents à l'échelle mondiale, mais également de profiter des aptitudes polyglottes préexistantes chez les diasporiques de sorte à favoriser la pénétration des marchés internationaux. Il est fréquent de voir l'industrie coréenne de l'idole recruter des membres étrangers provenant de cultures constituant un marché cible à développer. Par exemple, les sinophones Zhou Mi (originaire de Wuhan) et Henry Lau (originaire de Toronto) furent incorporés en 2008 au groupe Super Junior M, une sous-unité du *boyband* K-pop Super Junior de SM Entertainment mise sur pied précisément dans le but de cibler le marché chinois, portant le nombre total de membres chinois parmi le groupe à trois (avec Han Geng, originaire de Mudanjiang). Il est à noter que les Super Junior M produisaient aussi des versions alternatives de leurs albums en langue coréenne. Le groupe principal Super Junior a quant à lui également émis de nombreuses parutions en japonais ainsi que quelques chansons en anglais. Il aura toutefois fallu attendre la formation de NCT pour l'incorporation de membres ethniquement japonais à un groupe de chez SM, le premier parmi ceux-ci ayant été Nakamoto Yuta (NCT 127, NCT U), suivi quelques années plus tard de Osaki Shotaro (NCT U, avant d'être réaffecté à RIIZE).

La transnationalisation des groupes K-pop, soit par le recrutement de membres étrangers ou par la formation intensive des recrues domestiques en langues³³², cultures et étiquette étrangères s'analyse très aptement à travers le concept de « masculinité versatile de confection » (*manufactured versatile masculinity*) employé par Sun Jung (2011) pour décrire d'une part la versatilité développée par les idoles

³³² Cf. Oh et Rhee (2016).

K-pop à performer une masculinité tantôt « *soft* », voire féminisée ou infantile (Jung, 2011, p.116; p.165), tantôt bestialisée (*jimseungnam*; Jung, 2011, p.165), et, d'autre part, pour décrire leur versatilité à performer l'hybridité culturelle soit panasiatique ou mondialisée (*mugukjeok*³³³; Jung, 2011, p.3; p.163; e.g. fig. 6.11) ou, en contrepartie, à performer une masculinité projetant la spécificité coréenne au-delà de ses frontières (*chogukjeok*; Jung, 2011, p.163; e.g. fig. 6.12).

³³³ Un terme inspiré de l'expression japonaise *mukokuseki* (Jung, 2011, p.3) utilisée pour décrire « the unembedded expression of race, ethnicity, and culture » (Iwabuchi, 2002, p.33).

Figure 6.11 Masculinités *mugukjeok*

Masculinités *mugukjeok* performées par le groupe OnlyOneOf.

Rangée du haut : OnlyOneOf official. (2020, 5 août). *Official Guide to OnlyOneOf (One&)* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=uAPGx0-cww0>). CC BY 3.0

Rangée du bas : OnlyOneOf official. (2020, 31 août). *[JPTW] OnlyOneOf Produced by [] Part2 ID* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=i3Nfcq-ETZ8>). CC BY 3.0

Figure 6.12 Masculinités *chogukjeok*

Masculinités *chogukjeok* également performées par le groupe OnlyOneOf.

En haut : OnlyOneOf official. (2021, 21 septembre). *간 어떻게 하나고요? 그냥 묻히면 돼! | 추석 맞이 송편 빚었전* 🐉🍴 | *Happy Chuseok* [Vidéo]. YouTube.

(<https://www.youtube.com/watch?v=GfY0FnZ-d1s>). CC BY 3.0

En bas : OnlyOneOf official. (2021, 13 février). *우리가1 등 할 관상인가 🏮 | OnlyOneOf 의 운명은?* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=HOMgrATGNKY>). CC BY 3.0

En outre de la confection par l'industrie des idoles pop de masculinités transnationalisables au moyen du recrutement à l'étranger et de la formation des recrues en langues et étiquette étrangères, le recrutement d'individus issus d'un métissage ethnique, en contexte de société qui tend à se représenter comme étant ethniquement homogène tel qu'il est le cas pour le Japon et la Corée, peut se trouver valorisé en contexte de production artistique, voire dans certains cas être lui-même thématiqué. Par exemple, le groupe japonais INTERSECTION, signé auprès de l'agence Avex, fut, pour sa part, entièrement constitué de métis japonais-américains³³⁴ maîtrisant la langue anglaise et recrutés expressément dans l'objectif de cibler à la fois les marchés domestique et international (St. Michel, 2020).

L'appréciation de ces multiples expressions de la transnationalité ou de l'hybridité culturelle ou ethnique se manifestant notamment à travers tout un répertoire de pratiques *fanniques*³³⁵, le déploiement stratégique de masculinités dénationalisées, transnationalisées ou exotiques peut, cependant, courir le risque de se heurter à certaines résistances, celles-ci pouvant être dans certains cas rapportées à la subsistance de certains racismes latents. Par ailleurs, les relations politiques entre les pays d'origine des différents artistes pouvant être sujettes à tension au gré de l'évolution des relations diplomatiques, il existe une pression pour que les acteurs de l'industrie de l'idole adoptent une posture aussi apolitisée que possible³³⁶. À cela

³³⁴ Noter que l'un d'entre eux, Caelan Moriarty, issu d'une mère japonaise et d'un père américain de descendance irlandaise, est né sur une base militaire américaine à Cuba.

³³⁵ À cet effet, il y a certainement un principe d'*agôn* qui sous-tend le plaisir devant le spectacle du triomphe des aptitudes transculturelles ou au contraire des difficultés avec lesquelles nombreux de ces artistes doivent composer vis-à-vis les coutumes ou les langues étrangères, tel qu'en témoignent les nombreuses compilations réalisées par les fans où l'on voit les idoles se heurter répétitivement aux difficultés des langues étrangères qu'ils doivent pratiquer.

³³⁶ Voir p. ex. Xi (2021).

s'ajoute le fait que les orientations culturelles et idéologiques peuvent varier significativement entre les différents segments du public international formant le marché global³³⁷, complexifiant la tâche pour les efforts d'évitement de la controverse.

En outre, un certain nombre de membres du *fandom* international se sont avérés recevoir assez mal l'incorporation d'idoles réputées « non asiatiques » dans les productions se réclamant du genre K-pop. Dans leur grande réactivité très passionnée à « protéger » des formes culturelles qui leur sont chères sans forcément prendre la mesure des tendances appropriatives pouvant dans certains cas elles-mêmes se dissimuler sous certains gestes de soi-disant défense contre l'appropriation culturelle³³⁸, ces fans, principalement américains selon le journaliste Lee Adams, « feel this need to protect K-pop even though it's not really theirs to protect » (Adams, 2018). Toutefois, compte tenu du fait que ces mêmes fans contestent très rarement l'incorporation d'idoles non coréennes mais racialement catégorisées comme « asiatiques »³³⁹, et ce, même si ces dernières sont nées en sol étranger et n'eurent aucune connaissance préalable de la langue coréenne, indique plutôt chez certains le concours, dans leur appréciation de la K-pop, d'un facteur d'exotisme fondée sur la perception subjective de la race. Une telle tendance à essentialiser la K-pop autour de critères raciaux fut qualifiée de « exoticizing and demeaning and [...] orientalist » par

³³⁷ Par exemple, les différences idéologiques entre les *fandoms* des *boybands* K-pop domestique (réputée être idéologiquement conservatrice) et internationale (composée d'une importante proportion de personnes de couleur et de personnes s'identifiant comme queer et réputée être idéologiquement progressiste) est apte à donner lieu à toutes sortes de différends, voire à des conflits d'orientation politique.

³³⁸ Des gestes qui, en suivant les observations de certains commentateurs, pourraient être rapportés à l'exercice d'une certaine forme de néo-colonialisme (cf. Hansikhouse, 2018; Sobu, 2020).

³³⁹ À entendre dans le sens de « présentant un phénotype est-asiatique ».

Bora Kim (rapportée dans Adams, 2018), fondatrice du groupe controversé EXP Edition³⁴⁰, un groupe s'étant attiré, en ne comportant aucun membre ethniquement coréen, l'ire de fans internationaux, contrairement à la réception beaucoup plus positive qu'ils connurent auprès du public coréen.

Par ailleurs, et d'intérêt particulier lorsque l'on réfléchit à la question des liminalités raciales et ethniques, est le fait de la présence, au sein de EXP Edition, d'un métis japonais-allemand né à Hong-Kong (Koki Tomlinson) qui, dans le contexte de son inclusion au sein du groupe EXP Edition, se trouve dépréciativement caractérisé en tant qu'homme « blanc »³⁴¹ – un geste qui réalise un effacement discursif de la multiracialité de l'individu par acte de généralisation à visée délégitimante opérée sur la base de la race attribuée à l'ensemble auquel il appartient³⁴². Tel que mentionné plus tôt, la présence d'individus multiraciaux n'est pas sans précédent dans la K-pop, et ce, sans forcément susciter de mouvement passionné de rejet, illustrant l'ambivalence du métis et le basculement potentiel de sa caractérisation raciale en vertu des attentes découlant du contexte spécifique à partir duquel il est appréhendé.

³⁴⁰ Groupe initialement mis sur pied à titre de laboratoire d'expérimentation visant à dégager l'essence de ce qui caractérise la K-pop en tant que genre.

³⁴¹ Selon sa fiche d'acteur apparaissant sur la plateforme de casting de backstage.com, indicative de son potentiel de caractérisation au cinéma ou à la télé, son profil ethnique est détaillé plutôt comme suit : « Asian, Ethnically Ambiguous / Multiracial, White / European Descent » (« Koki Tomlinson - Professional Profile », 2022).

³⁴² Cf. la section 1.1 sur la théorie de l'objet de Meinong pour une introduction au concept de polystratification des structures objectuelles.

Figure 6.13 Lectures divergentes face à l'ambivalence raciale du métis



Koki Tomlinson, métis japonais-allemand dont la pratique à titre d'idole K-pop fut reçue avec controverse par certains membres du public occidental en raison de son assimilation raciale par ces derniers à « un homme blanc » et de leur adhésion à des critères « d'authenticité » fondés sur un concept de « race » appliqué de manière fluctuante selon le contexte.

Source : EXP EDITION 이엑스피 에디션 [@exp_edition]. (2020, 3 février). *Hi Bbs~~~!! How are you? Today is our lil maknae Koki's birthday!!!!* [Gazouillis; photographie de Yang Hyun-Mo]. Twitter. (https://twitter.com/exp_edition/status/1224545637540225027). © IMMABB Entertainment. Reproduit avec permission

Tel que nous avons vu, le jeu sur la liminalité ethnique et/ou culturelle fait l'objet de mesures déployées par l'industrie de l'idole pour confectionner des groupes à dessein multiculturels aisément transnationalisables afin de répondre à des impératifs de marché. En outre, cependant, il arrive que ce soit plutôt aux mains créatives des fans que ces masculinités reçoivent une recharacterisation culturelle ou ethnique, et ce, de manière parfaitement ludique, par application de procédés sémiotiques translatifs. De telles pratiques ludiques de translation culturelle ou ethnique se verront réaliser à

l'aide d'un éventail de procédés sémiotiques dont les modifications graphiques appliquées directement à l'image des idoles (édition photographique, *fanarts* mettant en œuvre des procédés de *racebending*, etc.) ou encore par procédés narratifs (attribution textuelle ou verbale de propriétés culturellement identifiantes, narration graphique par mise en contexte ou par association de symboles, etc.).

En portant notre attention plus spécifiquement sur les pratiques créatives de *racebending* parmi les fans d'*anime*, de mangas et de jeux vidéo, l'on observe que celles-ci tendent généralement à susciter davantage de controverse que ne le font leurs pratiques de *genderbending*, même lorsque cela s'effectue au bénéfice de la représentation de groupes de personnes d'emblée sous-représentées dans les médias. Toutefois, de nombreux artistes et *fanartistes*, en pratiquant créativement le *racebending*, décuplent, par translation phénotypique, l'extension des imaginations possibles d'un personnage donné, voire enrichissent l'espace visuel de la fictionnalité d'une plus grande diversité de sorte à mieux y refléter les identités pouvant être sous-représentées et favoriser notamment l'identification et la projection de soi à travers le personnage fictif tout en valorisant les phénotypes sous-représentés³⁴³. Parallèlement à ceci, la pratique du cosplay par les personnes non blanches du *fandom* international est apte à s'enrichir d'une dimension politique, où le *racebending* est délibérément poursuivi en tant que forme d'activisme³⁴⁴.

³⁴³ Dans les mots de Cristian Hines, cosplayeuse et activiste : « Racism infects fiction and fantasy multiple ways. I was painfully aware of the deficit of prominent Black characters in pop culture forms: movies, cartoons, and comic books » (Hines, 2020, p.219).

³⁴⁴ Sur le *racebending* en tant qu'activisme, voir Hines (2020) et Kirkpatrick (2019).

Figure 6.14 *Racebending* par translation phénotypique



Fanart proposée par Tsunade Thee Sannin réalisant un *racebending* du personnage d’Asuma Sarutobi de la série *Naruto*, se substituant directement à l’image figurant sur une page du manga original³⁴⁵.

Source : Tsunade Thee Sannin. (2020, 10 avril). Sans titre [Illustration]. Tumblr. (<https://blksasuke.tumblr.com/post/615014531097395200>). Reproduit avec permission.

³⁴⁵ Pouvant être visionné à : https://naruto.fandom.com/wiki/The_Creeping_Threat!!?file=Chapter_312.jpg

Pour sa part, la signification culturelle des pratiques de cosplay transraciale se complique, quant à elle, du fait que l'attribution de la race aux personnages d'*anime* ou de manga se trouve au départ à être ambivalente en raison des conventions stylistiques qui caractérisent le genre. Selon Amy Lu (2009), « coupled with unique (and sometimes unrealistic) visual characteristics such as big eyes and vibrant hair color, the lack of salient racial details in anime characters may create confusion among audiences » (Lu, 2009, p.174). Bien que la majorité des personnages d'*anime* soient écrits sans intention, à moins d'avis contraire, que ceux-ci représentent des étrangers (*gaikokujin*), il existe certainement une certaine tendance, chez les publics internationaux, à ne pas forcément les percevoir comme japonais. Les raisons de ceci sont multiples.

D'abord, il y a l'origine culturellement hybride des conventions esthétiques du manga, en particulier celles formées sous l'influence de Tezuka Osamu, qui apprit à dessiner notamment « en émulant [...] des dessinateurs américains tels que ceux à l'emploi de Max Fleischer et de Walt Disney » (Schodt, 2007, p.127, notre traduction)³⁴⁶.

Ensuite, il y a la poursuite délibérée de la mise au point de produits affichant une neutralité ethnoculturelle en vue de l'exportation de la culture pop japonaise à des fins d'accroissement de la *soft power* sous la bannière de la politique de la « *Cool Japan* » (cf. Iwabuchi, 2015).

Finalement, il y a le phénomène cognitif par lesquels les spectateurs, en situation de visionnement de personnages d'*anime*, souvent d'apparence racialement ambiguë,

³⁴⁶ En particulier, l'on rappellera que les yeux surdimensionnés emblématiques du style manga seraient directement inspirés du style graphique des personnages de Disney (Akşit et Nazlı, 2021, p.198), tout en gardant à l'esprit que l'influence exercée par Disney sur le développement du style de Tezuka ne se limitait nullement aux orientations stylistiques en matière de design des personnages (cf. Giga, 2017).

interprètent la caractérisation raciale de ces derniers en y projetant leur propre race, soit par le phénomène de la « Own Race Projection (ORP) », en vertu de laquelle « [...] given their unique differences from real human faces and caricatures, [anime characters] may have racially ambiguous faces that lead audiences to project their own races onto them » (Lu, 2009, p.174)³⁴⁷.

Un phénomène observé par les cosplayers racialement caractérisés comme « *black or brown* » qui font des cosplays de personnages d'*anime* non noirs ou bruns est qu'ils seraient souvent accusés de « dénaturer » les personnages, davantage que cela semble être le cas pour les cosplayers d'*anime* caucasiens qui, eux aussi, pourtant effectuent plus souvent qu'autrement du cosplay transracial³⁴⁸, chose indiquant que l'espace culturel de la pratique du cosplay hors-Japon soit un espace dominé par le regard blanc³⁴⁹.

Aussi, il incombe de souligner que le cosplay transracial se trouve souvent affublé d'une charge supplémentaire lorsqu'il est performé par des personnes de couleur plutôt que caucasiennes, soit celle présument une intention de créer des « versions » alternatives des personnages alors que la poursuite ludique ne serait que de simplement les incarner, de les instancier comme tels sur le substrat du corps propre.

³⁴⁷ Ainsi, lors d'une expérience où les sujets devaient deviner la « race » de personnages d'*anime* qui leur étaient présentés sans autre indicateur que leur visage et cheveux, « Asian perceivers saw more characters as Asian (38.3%); Caucasian perceivers saw more characters as Caucasian (53.7%); Other perceivers saw more characters as Other races (20.8%) » (Lu, 2009, p.181).

³⁴⁸ Voir entre autres l'entretien avec la cosplayeuse @litdesu (dans Greenspan et Haasch, 2020).

³⁴⁹ Ce que corroborent les témoignages de multiples cosplayers racialisés. Par exemple, dans les mots de Kendra Beltran, contributrice à Cosplay Central, « [w]ith the geek realm being more than a little white-centric, it's easy for those of us with a range of complexions to get called whitewashed when we do like things such as anime, tabletop games, and whatnot. Hell, I've been called "Oreo" enough to know that it stings when your interests don't match up to what society expects based solely on your skin tone » (Beltran, 2020).

À cet effet, le cosplayer Todd Wayy témoigne : « Surprisingly it happens way too often...being categorized as the “Black version” of a character when I should just be said character, and not racially categorized » (Todd Wayy, rapporté dans Beltran, 2021).

Figure 6.15 Cosplay sans dérivation phylogénétique d’objet



Todd Wayy, actualisant Midoriya Izuku (*My Hero Academia*) par la performance du cosplay.

Source : Todd Wayy. (2021, 18 février). *Day 18 of 28 Days of Cosplay* [Photo de cosplay]. Facebook. (<https://m.facebook.com/ToddWayyCosplay/photos/a.413671382519326/844629999423460/>)

© Todd Wayy. Reproduit avec permission.

Cette emphase sur la conformité évaluée selon des critères de perception et de catégorisation raciale agit comme une force d'exclusion, en particulier pour les personnes dont la spécificité raciale se trouve peu souvent attribuée canoniquement aux personnages. Par exemple, Caden Estrada (@Mysticmadness.cos), cosplayeur d'héritage mixte mexicaine/irlandaise, dit à propos des difficultés rencontrées par les personnes au profil interracial : « I was floating around the middle. I wasn't "white enough" or "Mexican" enough for either [character] » (Estrada rapporté dans Beltran, 2020).

Ainsi, les enjeux liés au cosplay transracial performé par des personnes racialement caractérisées comme noires, brunes ou racialement ambiguës concernent non seulement la sous-représentation de certains groupes démographiques dans la culture visuelle prise de manière plus large, mais également la question de l'asymétrie de l'application des critères de conformité raciale aux profils canoniques des personnages incarnés.

Ayant présenté le concept de liminalité catégorielle et quelques-unes de ses applications pour analyser le jeu autour des catégories d'espèce, de genre, de culture et de race, nous présenterons, dans le prochain chapitre, un deuxième niveau d'application du concept de liminalité, soit celui de la liminalité objectuelle.

CHAPITRE VII

LIMINALITÉ OBJECTUELLE

Introduction

Nous utilisons le concept de liminalité objectuelle pour désigner ce qui se rapporte généralement aux frontières de l'objet *qua* objet, qu'il s'agisse de ses frontières matérielles naturelles ou d'emprunt (enveloppe³⁵⁰), des bornes de son registre ou de son domaine praxéologique (soit de son extension physique, de son domaine sémantique, ou de son champ d'action et de ses affordances), ou du seuil de la qualité de laquelle il tire son statut même d'objet (cohésion/unicité). Tel qu'affirmé par Paul Schilder à propos de l'image du corps (1935/2017), et applicable à celle de tous les types d'objet, celle-ci peut « être labile et changeante. Elle peut se dilater et se rétrécir; elle peut abandonner certains de ses éléments au monde extérieur; elle peut en

³⁵⁰ Le concept d'enveloppe auquel nous référons ici est analogue à celui de la physique ondulatoire. Dans le domaine de la psychologie, Didier Anzieu a célèbrement transféré métaphoriquement le concept d'enveloppe du corps physique, identifiée comme étant la « peau », à celui de la psyché avec la désignation du « moi-peau », enveloppe de la psyché qui, selon Anzieu, notamment la contient et la délimite (Anzieu, 1985). Ainsi, non seulement le concept d'enveloppe ne préclut-il pas que des éléments prothétiques puissent être incorporés au schéma constituant l'objet matériel, mais il peut tout autant être appliqué à la dimension incorporelle de l'objectalité.

incorporer d'autres » (p.164). L'éprouvance³⁵¹ de l'objet à travers la mise en jeu de ses frontières, de l'extension de son champ et de son objectalité même se trouvant souvent à être thématifiée dans le cadre de la représentation artistique, il convient d'examiner les procédés sémiotiques par lesquels une telle éprouvance est apte à se réaliser, chose que nous ferons en portant une attention particulière à la représentation du corps à l'aide d'exemples tirés du répertoire.

7.1 La frontière matérielle

En abordant les procédés de dérivation d'objet à la sous-section 2.5, nous avons soulevé la question des procédés différentiateurs (soustractifs). Ceux-ci, dans leur forme la plus primitive, lorsque mobilisés en vue de la cognition d'un objet physique proximale accessible, impliquent habituellement la détermination d'une surface visuellement ou haptiquement saisissable³⁵². Si, dans le cas du corps humain, cette surface peut, dans la nature, correspondre somme toute à l'organe épidermique, suivant les propos de Schilder, le dispositif alloplastique qui est le vêtement, avec sa capacité d'intégration à l'image du corps³⁵³, en constitue, pour sa part, une réelle prothétique, soit « un moyen [technologique] de triompher des limitations corporelles » (Schilder, 1935/2017, p.167). Ainsi, il convient d'examiner la manière dont tant l'enveloppe épidermique que le costume, en leurs natures et fonctions, mais

³⁵¹ Entendu ici dans le double sens de la dimension phénoménologique du « faire expérience » de l'objet ainsi que dans celui de sa mise à l'épreuve.

³⁵² Dans le cas des personnes nées non voyantes, la préhension haptique jouera un rôle accru dans l'expérience immédiate de la matérialité des objets et dans la cognition de leur étendue.

³⁵³ Il précise : « Les vêtements deviennent partie de l'image du corps; le chapeau, par exemple, surélève le corps et augmente sa surface. [...] Dès que nous mettons un vêtement quelconque, il s'intègre immédiatement dans l'image du corps et se remplit de libido narcissique » (Schilder, 1935/2017, p.165).

également l'objet ou le corps interposé, sont aptes à servir d'interface par laquelle éprouver, en contexte d'exploitation artistique tel qu'avéré parmi le répertoire ici examiné, la limite de l'objet qu'ils enclouent matériellement.

7.1.1 Le costume

Le costume constitue un riche dispositif dont la versatilité et la variabilité en font un support sémiotique de première importance. Outre la fonction utilitaire du vêtement visant à protéger la fragilité du corps humain des intempéries de l'environnement, en se développant une fonction sémiotique, le costume s'est, historiquement, rapidement érigé notamment en outil de signalétique de la fonction sociale ou du statut. Par ailleurs, l'affect que le costume est apte à susciter fut rapidement exploité à une diversité de fins allant de la provocation de l'effroi chez les combattants ennemis jusqu'à se faire un adjuvant à la séduction. En accord avec Schilder (1935/2017), qui reconnut que le schéma du corps est « en perpétuelle auto-construction et autodestruction interne », voire qu'il « est vivant dans ce processus continu de différenciation et d'intégration » (p.163), et qui admit le vêtement comme faisant partie du schéma corporel, voire l'idée qu'il forme avec lui une gestalt (p.161-162), il convient, dans la modélisation de la frontière matérielle du corps-objet, de considérer le costume comme une couche de valence, faisant à la fois office d'enceinte et d'interface reconfigurable et reconfiguratrice à l'infini. Outre ses fonctions utilitaire, signalétique, et ses qualités purement plastiques, le costume, avec la diversité des emplois artistiques qu'on lui observe et sa fonction de délimitation et de détermination du corps, présente un intérêt particulier au regard de la sémiotique objectualiste.

Par exemple, de manière quelque peu illusionniste et en exploitant des mécanismes gestaltistes de bas niveau, le costume peut servir de schéma qui, appliqué à un corps unique ou à une multiplicité de corps, réalise un procédé soustractif par lequel

extraire et redéfinir le contour de l'objet formé par un certain volume de matière corporelle de sorte à former un corps virtuel transcendant le corps individuel unitaire.

Le recours à un tel mécanisme peut être identifié, par exemple, dans l'œuvre de Tony Testa, chorégraphe de renom international ayant notamment signé de nombreuses chorégraphies pour plusieurs groupes de l'agence de production sud-coréenne SM Entertainment et se distinguant entre autres par la qualité architecturale de ses emplois du corps. Celui-ci consiste, en exploitant les qualités plastiques du costume de pair avec la configuration des corps mis en articulation dans l'espace et dans le mouvement, à faire appel aux mécanismes gestaltistes de bas niveau de sorte à extraire et réassigner des parties de corps individuels et à faire émerger des figures transcendantes, ne serait-ce que pour former des figures éphémères. À ce titre, nous mentionnerions la chorégraphie créée par Tony Testa pour la chanson *Catch Me* du groupe TVXQ (SMTOWN, 2012)³⁵⁴, constituant un bel exemple d'exploitation, en conjugaison au mouvement et à la posture, des aptitudes du costume à délimiter des objets en agrégeant des matières physiquement discontinues (en l'occurrence, des objets virtuels et éphémères, tels que les semblances de boucle et de serpent ainsi que les célèbres « bras de Hulk »).

En outre de disposer d'une telle aptitude à mettre en œuvre des procédés soustractifs visant à créer des zones de saillance perceptuelle objectivant des agrégations de matières corporelles matériellement discontinues, le costume, par son pouvoir d'occultation, est également exploité par les artistes du spectacle afin de sélectivement retrancher certaines zones du corps de l'objet artistiquement déployé

³⁵⁴ Disponible à : <http://www.youtube.com/watch?v=PfUIE2LIGro>

dans l'espace public, c'est-à-dire, de les soustraire de la matière objectivable et du matériau formant le substrat de la représentation déployée.

Par exemple, les *utaite*, ces chanteurs fortement associés à la plateforme japonaise de diffusion vidéo Niconico³⁵⁵, s'illustrent par leur inclinaison, devenue l'un des marqueurs symboliques de la sous-culture artistique à laquelle ils appartiennent, à dérober leur visage de la capture photographique, habituellement par usage du masque ou sinon par objet interposé, voire par altération photographique³⁵⁶. Ainsi, et en contre-courant face à la croissante hégémonie de la visagéité³⁵⁷, particulièrement exacerbée en contexte de développement multimédiatique des réseaux sociaux, le costume, en sa capacité de reconfigurer le schéma corporel, est apte à retrancher, du moins en partie, l'identité faciale de l'artiste de l'objet constituant la persona projetée dans l'espace public que forme le répertoire des images photographiques en circulation sur Internet et dans les médias imprimés (mise à distance du *honne* par le déploiement du *tatema*³⁵⁸).

En revanche, et au-delà de son aptitude à délimiter les objets déployés ou formés virtuellement dans l'espace visuel, le costume, en particulier dans les arts de la scène

³⁵⁵ Site japonais de partage de vidéos ayant vu le jour le 12 décembre 2006 et fortement associé à la sous-culture *otaku*, voire, en particulier, à la sous-culture créative formée autour des Vocaloids.

³⁵⁶ Lorsqu'ils se produisent en concert, dans certains cas sans masque, les enregistrements qui en sont diffusés évitent alors de cadrer sur leur visage ou de montrer ce dernier sans qu'il soit dissipé par un flou ou bien caché par une ombre.

³⁵⁷ Ce qui évoque d'emblée les propos de Deleuze et Guattari dans *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie* : « Inhumain dans l'homme, le visage l'est dès le début [...] si l'homme a un destin ce sera plutôt d'échapper au visage, défaire le visage et les visagifications, devenir imperceptible, devenir clandestin » (Deleuze et Guattari, 1980, p.209).

³⁵⁸ Les concepts de *honne* et de *tatema* réfèrent à la distinction entre le soi authentique et le masque projeté lors des interactions sociales en contexte culturel japonais (cf. Doi, 1971/1973).

mais également dans les arts graphiques, sera souvent instrumentalisé à des fins de *mimicry*. Potentiellement, l'objet résultant d'une telle application sera multivalent, tel que dans les cas où le porteur du costume aura préalablement construit une persona objectivée autour de son identité artistique, l'autoprésentation du porteur se trouvant alors sédimentée à la persona supplémentaire dont il se fera temporairement le substrat via la pratique de la *mimicry*. Dans certains autres cas encore, la fonction de *mimicry* accordée par le costume peut en revanche exploiter et détourner vers le porteur la charge affective, voire l'attachement (para)social pouvant exister envers l'entité instanciée par le truchement du costume.

À ce titre, lors de la performance de leur pièce de lancement *Gorilla* vers la fin du mois d'octobre 2016 sur la chaîne KBS (KBS Kpop, 2016)³⁵⁹, les membres du groupe Pentagon se présentèrent sous forme de magnifiques Jack Skellington³⁶⁰, dont la reconnaissance était susceptible de déclencher de vives réponses affectives chez certains spectateurs, réponses aptes à être en partie réorientées vers les idoles donnant corps au personnage fictionnel en neuf instances incorporées simultanément présentes mais bien distinctes les unes des autres. Cet emploi du costume à des fins de *mimicry* porte ainsi, additivement, avec l'autoprésentation des idoles et avec la personnification bestiale constituant le thème de la chanson et de sa chorégraphie, le nombre d'objets élémentaires instanciés simultanément par chacun des artistes au nombre de trois, la frontière de l'objet appréhendé par le spectateur pouvant englober, de manière fluctuante, tout composite formé à partir des trois objets sémiotiques

³⁵⁹ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=6Kj-NxA0I-k>

³⁶⁰ Jack Skellington étant le protagoniste de la comédie musicale en animation par image (*stop motion*) *L'Étrange Noël de monsieur Jack* de Tim Burton.

élémentaires que constituent l'idole, le gorille métaphorique du texte et de la danse, puis le personnage externe à la chanson instancié par costume.

Parfois, le costume aura pour objectif premier de réaliser en lui-même, par procédé additif, la synthèse du multiple, dans certains cas en soulignant la qualité du porteur en tant que node central d'un réseau de signifiés, voire en tant que véhicule sémiotiquement agrégatif.

Par exemple, la retouche dessinée à la main que Caelan Moriarty (en Chine : Qing Lian), candidat à l'émission de survie musicale chinoise Produce Camp 2021 (CHUANG 2021)³⁶¹, appliqua à son image de profil publiée le quatrième jour avant la finale (CHUANG2021 [@CHUANG_Official], 2021, 20 avril)³⁶², réalisait une synthèse de différents costumes qu'il porta lors de ses diverses performances musicales au cours de la compétition³⁶³. Le compositage ainsi réalisé permit d'actualiser, par le biais d'une représentation unique, de multiples personas qu'il eût incarnées au cours de son parcours à CHUANG 2021 et d'activer chez le spectateur la mémoire de chacune des performances auxquelles les fragments de costume dessinés à la main étaient respectivement associés, ce qui eût pour effet d'impartir à l'image résultante une forte charge nostalgique.

³⁶¹ Et membre du *boyband* japonais INTERSECTION.

³⁶² Deuxième image de :
https://twitter.com/CHUANG_Official/status/1384361649419608067

³⁶³ En l'occurrence : *Love Bird* (CHUANG2021, 2021, 28 mars), disponible à <https://www.youtube.com/watch?v=mVjWWdFJhGE> ; *Satellite XL* (CHUANG2021, 2021, 12 avril), disponible à <https://www.youtube.com/watch?v=DYr91cm14W4> ; et *Radio* (CHUANG2021, 2021, 7 mars), disponible à <https://www.youtube.com/watch?v=A67HNiR5WBI>

De manière analogue, une cosplayeuse captée à Anime Expo 2015 réalisait, quant à elle, au moyen du costume mobilisé à titre de dispositif sémiotique agrégatif, la fusion objectuelle de deux personnages distincts relevant de l'univers de *Tengen Toppa Gurren Lagann*, soit de Kamina et de Yōko Littner (fig. 7.1).

Figure 7.1 Le costume comme dispositif de synthèse additive



À gauche, Kamina et Yōko dans leurs formes canoniques respectives. À droite, un amalgame Yōko-Kamina réalisé sémiotiquement grâce au pouvoir d'objectivation synthésique que possède le dispositif du costume.

Sources :

Image de gauche : Jim3535. (2011, 30 juillet). *Otakon 2011 - 0834.jpg* [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://www.flickr.com/photos/jim3535/6019656001>). CC BY-NC-ND 2.0

Image de droite : shotwhore photography. (2015, 13 juillet). *Anime Expo 2015 312* [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://www.flickr.com/photos/shotwhore/19666291525>). CC BY-NC-ND 2.0

Le résultat hybride gagne à être comparé à un simple *genderbend* (procédé translatif) de la même masculinité artefactuelle servant dans les deux cas de composant élémentaire source (fig. 7.2).

Figure 7.2 Le costume comme dispositif translatif



Kamina en forme canonique (gauche) et en *genderbend* (droite).

À gauche, détail de : Maxstew7's Cosplay Photography. (2012a, 29 juillet). *gurren lagann – kamina 1* [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://www.flickr.com/photos/118693063@N07/12910709133>). CC BY 2.0

À droite, détail de : Maxstew7's Cosplay Photography. (2012b, 29 juillet). *gurren lagann – kamina 2* [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://www.flickr.com/photos/118693063@N07/12910617525>). CC BY 2.0

En sa fonction de *mimicry*, le costume, en étant incorporé au schéma corporel du porteur, sera souvent employé afin de réaliser une translation du corps figuré depuis une catégorie de genre vers une autre, et ce, non pas uniquement par mimétisme iconique d'un spécimen de la catégorie visée, mais également de manière indirecte par présentation visuelle de symboles de celle-ci.

Par exemple, les oreilles de chat portées par des corps autrement anthropomorphes sont souvent estimées être imbues d'un caractère « féminisant »³⁶⁴, et puisqu'il arrive plus souvent de voir réaliser des personnifications chorégraphiques de félinité domestique par des *girlgroups* que par des *boybands*³⁶⁵, lorsque ces chorégraphies seront reprises par des danseurs, le recours aux oreilles de chat comme item de costume aura à la fois l'effet de réaliser la personnification transspécifique et celui de renforcer le geste de personnification féminine, telle pratique étant par ailleurs riche en termes de *fanservice*. Cela a été le cas lors de la performance par quatre membres du collectif brésilien K★NRG de la chorégraphie pour *Miss You* du *girlband* K-pop Tiny G (KNRGOfficial, 2013)³⁶⁶, durant laquelle les danseurs réalisaient une personnification à la fois animalière et féminine grâce à la stylisation des poses et des

³⁶⁴ À titre indicatif, et bien qu'il existe certes dans le répertoire des mangas et de l'*anime* des instances de personnages de type garçon-chat (leur incidence étant plus marquée dans les genres BL et *yaoi*), cela est comparativement rare. Une telle association genrée se trouve notamment reflétée dans le fait qu'une requête exécutée sur la version anglaise de Wikipédia avec le terme « catboy » redirige encore, en date où nous écrivons, vers la page *Catgirl* (« Catgirl », 2023).

³⁶⁵ Il existe bien sûr de nombreux cas de figuration masculine de la bestialité domestique par voie de personnification réalisée par les *boybands* K-pop ou autres, principalement dans les pièces à caractère « mignon » (e.g. *Cat and Dog* de TXT, *Do4Me* de EPEX), celles-ci constituant un moyen efficace d'instancier fictionnellement les qualités de la masculinité *soft* décrites par Jung (2011), cette dernière étant caractérisée notamment par son incorporation de qualités traditionnellement considérées être de l'ordre du féminin ou de l'infantile.

³⁶⁶ Avec introduction sur la pièce *Hello Kitty* de Avril Lavigne. Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=eD71QWuweNc>

mouvements de leurs corps, renforcé par le recours à des éléments de costume tels que des oreilles et queues de chat ainsi que des colliers et bracelets à grelots symbolisant la félinité domestique.

Parfois, la translation catégorielle que réalisera le costume s'effectuera en direction inverse à celle réalisée simultanément par d'autres modalités participant à la construction sémiotique multimodale de l'objet. Par exemple, lors du concert *Second Invasion – Evolution* donné le 1^{er} avril 2012 à Séoul par le groupe Infinite, Lee Sungjong, durant sa performance de la pièce *Coming of Age Ceremony* de Park Jiyeon (cf. DanalEntertainment, 2015)³⁶⁷, un « standard » du répertoire K-pop qui relate l'entrée en sexualité d'une jeune femme, exécute la chorégraphie en portant l'iconique jupe noire, longue, moulante et échancrée, immédiatement reconnaissable en contexte comme vecteur de personnification féminine et favorisant l'identification précise de la pièce en question. Simultanément, le texte que chante Sungjong dans un registre vocal relativement aigu aura plutôt, au niveau lexical, été masculinisé, substituant, par exemple dans le refrain, la phrase « 나 이제 그대 입맞춤에 여자가 돼요 » (maintenant en ton baiser je deviendrai une femme) par « 나 이제 그대 입맞춤에 남자가 돼요 » (maintenant en ton baiser je deviendrai un homme)³⁶⁸, créant une bivalence au niveau de la catégorialité de genre lorsque l'on appréhende la totalité que forme l'objet multimodal déployé par le corps costumé dansant et chantant, une tension méréologique s'instituant entre la modalité visuelle (costume et mouvements ostentatoirement genrés féminins) et textuel (narrateur à dessein genré masculin), et résultant en une sédimentation de translations catégorielles divergentes.

³⁶⁷ Le vidéoclip original pouvant être visionné à : <https://www.youtube.com/watch?v=Ceb499goxCM>

³⁶⁸ Ces traductions étant les nôtres.

En outre de la fonction prothétique du costume et de sa fonction de *mimicry*, il arrivera que l'objectalité du costume, en tant que telle, soit elle-même thématifiée, le costume pouvant, dans la fiction, se trouver même à être caractérisé en tant qu'entité douée de conscience et pourvue d'une agentivité propre, apte à entrer en relation proprement intersubjective avec son porteur. Par exemple, dans la série animée *Kill la Kill*, qui emprunte fortement aux genres *mecha* et *magical girl* tout en présentant toutes les caractéristiques du *nekketsu shōnen* en dépit d'être centrée sur les tribulations de protagonistes féminines³⁶⁹, le costume (*Kamui*) porté par l'héroïne principale (Matoi Ryūko), un étrange *seifuku* dénommé Senketsu, est présenté comme une telle entité, vivante, et douée d'agentivité et de parole (que seule sa porteuse entend). Ce n'est toutefois qu'au terme d'un échange de fluides corporels, soit par transfert de sang en provenance du corps de l'héroïne vers la fibre textile d'origine extra-terrestre, qu'il devient possible pour la jeune fille d'activer le pouvoir de son costume et ainsi parvenir à l'état symbiotique lui permettant de décupler sa force de manière inouïe. Ainsi, Senketsu, vêtement, mais personnage et personnalité à part entière, oscillera fonctionnellement, en tant que costume, entre un statut d'allié tenu à proximité du corps de l'héroïne et celui d'extension matérielle, voire celui de symbiote. En tant qu'allié doué de subjectivité, la relation d'amitié tissée entre le vêtement et son porteur, devenus frère et sœur d'armes aguerris³⁷⁰, sera instrumentale à l'épanouissement et à la réalisation du destin de chacun. L'impartition par sous-entendre d'une charge sexuelle à la relation entre Ryūko et Senketsu sert

³⁶⁹ Questionné sur cette décision quant à la distribution des rôles, le scénariste Nakashima Kazuki aurait affirmé que : « when you look at 70s manga, the principles are male and the ones fighting are men [...] I didn't think that would work now. I feel like women would be more aggressive and willing to fight, and stronger – so I decided to put the girls in all the male roles and relegate the guys to the sidelines » (Nakashima, rapporté par nharime, 2014).

³⁷⁰ Voire, selon certaines interprétations, frère et sœur littéraux puisque Senketsu a été créé par le père de Ryūko.

généralement dans la série une intention comédique, bien que la romantisation et la sexualisation de la relation entre les deux personnages compte un certain nombre d'adeptes parmi les fans. Selon les précisions du scénariste Nakashima Kazuki, toutefois, l'intention avec la série était de présenter « a form of intimacy that transcends love and species » (Nakashima, rapporté par nharime, 2014). Quoi qu'il en soit, la dissipation de la frontière séparant la substance matérielle de Senketsu du corps de Ryūko demeure centrale au dénouement du récit et a pour effet corollaire de mettre à l'épreuve la pudeur de l'héroïne en la dénudant à toutes fins pratiques aux yeux de tous³⁷¹, soulevant parmi l'auditoire de vifs débats quant à question de la possibilité d'une réappropriation féministe de la potence issue de l'affect produit par l'ostension du corps éblouissant.

³⁷¹ Lorsqu'il se trouve dans sa forme activée, Senketsu prend une forme terriblement « écourtée ».

Figure 7.3 Le costume comme actant diégétique et individu doté d'agentivité propre



Ci-haut, cosplay de Ryūko portant Senketsu, le vêtement doté d'intelligence et d'agentivité instrumental à l'épanouissement de la puissance héroïque de la jeune fille. En haut à droite, une *fanart* conférant à Senketsu une forme anthropomorphisée (*gijinka*). Ci-contre, cosplay de Ryūko portant Senketsu dans sa forme activée.

En sens horaire :

Tim White. (2020, 1er mars). *Ryuko Matoi - Kill La Kill* [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://www.flickr.com/photos/timw1/49623125788/in/photostream/>). CC BY-NC-SA 2.0

zettanoia. (2014, 28 juillet). *Senketsu* [Illustration]. Tumblr. (<https://zettanoia.tumblr.com/post/93184061574/finished-up-an-old-senketsu-doodle>).

© zettanoia. Reproduit avec permission

shotwore photography. (2016, 1er juillet). *Anime Expo 2016 061* [Photographie de cosplay]. Flickr. (<https://www.flickr.com/photos/shotwore/28139121336/>). CC BY-NC-ND 2.0

Le costume objectivé peut, en revanche, ne pas constituer un personnage en tant que tel, mais plutôt servir les fins d'une objectivation symbolique. Un tel exemple se trouve dans un *doujinshi* collectif intitulé *Throw Suits*, dirigé par enomoto du cercle de *doujinshika* BND, et ayant pour thème les images d'hommes en complets bombardés de projectiles formés par une variété de substances, généralement des liquides visqueux, mais pas toujours³⁷². Présentées comme étant le résultat d'un projet où les *doujinshika* « threw various items to their suit! [sic] » (enomoto 2004, endos), les illustrations, toutefois, dans la majorité des cas, prennent davantage pour cible la tête ou le visage des porteurs que de cibler leurs costumes. Ceci, rehaussant certainement la qualité pornographique des illustrations, opère le geste rhétorique d'une identification du porteur au costume porté, tel que souligné par le texte accompagnant l'image à la page 17, où l'on voit un homme en complet au regard fuyant persister à manger docilement son petit déjeuner en dépit d'avoir les cheveux et le visage tout dégoulinants du miel qu'on lui a versé sur la tête, accompagné du texte « Goodmorning Mr. Suitman [sic] ». Ce que cible la rhétorique visuelle déployée à travers cette collection relève moins, l'on soulignera, de l'incorporation du costume au schéma corporel d'un sujet que de relever de la subsomption de l'individu sous la charge symbolique du vêtement, un vêtement qui se trouve, en l'occurrence, à être le symbole emblématique du *salaryman* japonais, figure sous la double emprise de l'ordre japonais du travail et de la construction hégémonique de la masculinité. L'hédonicité liée à la « défiguration » symbolique du costume de travail par les hommes et femmes ayant participé à la création de ces dessins, au-delà de l'instanciation par ces derniers d'un trope pornographique inlassable, découle de son

³⁷² Par exemple, à la page 9, l'on peut voir un homme en complet se faire bombarder d'une volée de pigeons.

potentiel de subversion symbolique à la fois de l'ordre travailliste et de la construction des rôles de genre socialement dominants.

7.1.2 La peau

Bien que matériellement contiguë au corps auquel elle appartient en propre, la frontière matérielle que constitue la peau peut, tout comme le costume, être considérée à titre de couche de valence de l'objet dont elle encloisonne le substrat, celle-ci étant, comme nous le verrons, elle-même sujette à inscription et à effraction.

Par exemple, le geste de sa mise nu, mettant entre autres à l'épreuve la séparation entre les sphères du public et du privé, se trouve, en contexte de spectacularisation du corps, souvent imbue d'une charge allant de la provocation d'un émoi par transgression d'une pudeur pouvant exister tant chez le dénudé que chez celui qui le voit, jusqu'à celle de la revendication politique du droit d'exister librement dans l'espace visuel public.

Par exemple, et allant à contre-courant des pratiques de retouche cosmétique tel que le veulent les normes stylistiques prévalant en Corée du Sud pour la photographie de portrait, une publication de l'organe de presse Dispatch, soit *D'ICON : NCT127 and City of Angel* (Dispatch, 2019), souleva par son audace une vive controverse mettant en discordance de nombreux fans domestiques et internationaux du groupe NCT 127 (cf. Gush, 2019). Le numéro, qui s'accompagnait d'une série de cartes-photos en noir et blanc figurant comme à l'accoutumé les portraits individuels de chacun des membres mais, cette fois, sans retouche, exposait en gros plan des visages à la peau granuleuse et aux pores, ridules, cicatrices et boutons d'acné bien visibles³⁷³. Décrite

³⁷³ Les images et des commentaires à leurs propos peuvent être consultés sur Koreaboo (2019) à : <https://www.koreaboo.com/news/nct-127s-latest-pictorial-dispatch-fans-confused/>

par certains pour la « perte de décorum » que faisaient subir ces photographies aux garçons³⁷⁴, d'autres, majoritairement étrangers à la Corée, célébraient plutôt l'accès visuel aux corps « authentiques » que procurait la monstration « inaltérée » de la peau de leurs visages³⁷⁵, suggérant que la « défictionnalisation » estimée opérer par les images pourrait agir à titre de facteur de rapprochement parasocial réhumanisant ces idoles dont l'image est habituellement fort intense en artifices, rehaussant ainsi le simulacre parasocial d'intimité entre l'objet mis en image et le spectateur qui le consomme visuellement³⁷⁶.

Cette aptitude de l'enveloppe corporelle naturelle à agir à titre d'impartitrice d'intimité à travers sa captation sensible, procédant dans le cas précédent d'un geste de « désinscription » de la couche de fictionnalisation dérivant habituellement de l'application de cosmétiques sur la peau et de retouches sur les photos, peut aussi se trouver, en mouvement inverse, réalisée dans l'exploitation de la couche épidermique en tant que surface inscriptible. Dans ces cas, l'intimité parasociale se trouve parachevée par le vecteur du substrat matériel du signe qui se trouve directement apposé sur l'enveloppe cutanée du corps.

³⁷⁴ Parmi les nombreux commentaires laissés sur le forum The Qoo, l'on pouvait lire des réactions telles que : « Qu'est-ce que c'est que ça? », « Pourquoi? », « Est-ce une erreur? », « Qu'est-ce qui vous passait par la tête? », « Laissez-moi retoucher... », « Laid », « Sale », « Dégoûtant », « Je n'arrive pas à croire que ce sont des idoles » (The Qoo, 2019, nos traductions). Certains commentateurs allèrent jusqu'à se demander s'il ne s'agissait pas d'un geste visant délibérément à ternir l'image des idoles.

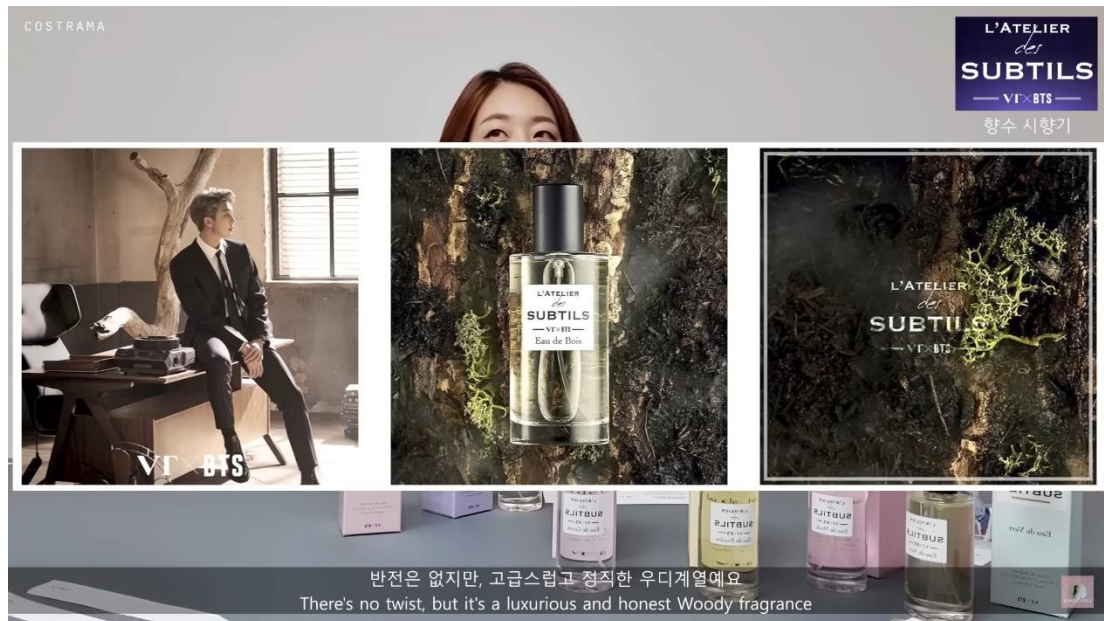
³⁷⁵ Bien qu'il y ait eu mise en scène, mise en pose, éclairage, cadrage et déchromatisation, inéluctablement de l'ordre de l'artifice.

³⁷⁶ À cet effet – et bien qu'il ne soit pas rare de voir des idoles, durant les diffusions en direct, s'adonner à toutes sortes d'activités de toilettage allant du brossage de dents à l'application de masques de soins de la peau –, une séance VLIVE où l'on voyait Mark Tuan, membre du groupe GOT7, retirer son maquillage après un concert à Singapour (GOT7, 2018) fit une telle impression que plusieurs médias (e.g. Abelman, 2018; Weiner, 2018) jugèrent digne de rapporter cette mise en spectacle du geste pourtant banal et quotidien, possiblement en raison de sa qualité de transgression des frontières séparant d'accoutumée les sphères du public et du privé.

Par exemple, l'industrie de la cosmétique exploite de manière fort profitable la charge affective associée aux personas d'idoles en attachant leurs identités à toute une batterie de produits à appliquer sur la peau et exploitant le désir de proximité, soit en créant dans l'image l'association du produit et de l'identité de l'idole par leur mise en contiguïté matérielle. Ainsi, le produit s'enrichira d'une fonction interfacielle alors qu'il sera apte à faire office de vecteur matériel pour l'expression de l'attachement parasocial. En de tels cas, l'utilisation du produit par le consommateur pourra potentiellement se charger d'un effet de mise en proximité symbolique de l'idole à travers une haptique de son signe³⁷⁷, faisant de l'enveloppe du corps du consommateur un espace colonisable par le biais de l'apposition de matières notamment visibles ou olfactibles sémantiquement chargées.

³⁷⁷ Pensons au cas analogue de l'association, lors d'une campagne publicitaire de 2017, des personas des membres du groupe Astro aux produits d'hygiène féminine de marque Secret Day, la masculinité à caractère *soft* incarnée à l'époque par le groupe s'harmonisant particulièrement bien – avec ses douillettes évocations de douceur, de bienveillance et de fiabilité –, à l'image de marque promue par le fabricant, l'intimité parasociale médiatiquement construite entre fans et idoles facilitant le contournement de tabous culturels persistants liés au fait de la menstruation. Ainsi, les membres du groupe se transformèrent pour les besoins de la cause en « Secret Day boyfriends », tandis que l'utilisation du produit se trouvait narrativement constituée en manière « [d']être chaque jour avec Astro [...] » (Jiyoon Huh, 2017, nos traductions; une traduction de fan de la vidéo en anglais peut quant à elle être visionnée à : <https://www.youtube.com/watch?v=gLecPKjG040>).

Figure 7.4 Le produit à application cutanée comme interface symbolique



La gamme de parfums *L'Atelier des SUBTILS* de VT Cosmetics tire parti d'une collaboration avec le groupe BTS en associant chacun des membres à une fragrance distincte estimée en refléter la personnalité. Lors de son évaluation des produits de cette gamme, la youtubeuse Costrama (2019) souligne l'adéquation de ce qu'elle identifie comme étant le caractère « luxueux et honnête » de la fragrance boisée et celui de « la bravoure de l'honnêteté » qu'elle identifie à même le caractère de Kim Namjoon (Costrama, 2019, nos traductions), symboliquement associé au parfum *Eau de Bois*.

Source :

Costrama. (2019, 4 juin). [ENG sub] *BTS perfume Honest review*, 방탄소년단 VT X BTS 향수 리뷰 [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=LeloiaAwDgk>). CC BY 3.0

En mouvement inverse, parfois ce sera au contraire l'enveloppe cutanée du corps de l'idole qui sera affublé d'une fonction d'espace inscriptible, voire, dans certains cas, d'un rôle symboliquement interficiel. À cet effet, en inscrivant sur sa peau les noms de ses principaux *fansites*³⁷⁸, le très regretté Kim Jonghyun, ancien membre du groupe SHINee, réalisait un geste de réciprocité vis-à-vis la relation de (para)socialité le liant à un noyau dur parmi ses fans les plus dévoués, tout en encodant la surface de son corps comme espace sémiotique visuellement et matériellement colonisable. En s'apposant sur la peau de Jonghyun, et en étant caressés par son co-membre Lee Taemin, les substrats matériels inscrivant les identités des *fansites* du chanteur firent ainsi office de vecteur symbolique pour l'expression du lien affectif parasocial.

En outre de se faire surface et interface, la peau peut également se faire frontière sujette à entamure, un événement qui met en jeu sa fonction de cloisonnement et la structure présumément fermée du corps que postulait Bataille. L'application de brèches à même la barrière physique que constitue l'enveloppe cutanée, en ce qu'elle peut provoquer l'écoulement de sang, est susceptible de soulever chez le spectateur de vives réactions ancrées dans l'adaptation évolutive des réponses aux stimuli

³⁷⁸ Noter que le terme *fansite*, dans le contexte du *fandom* de la K-pop, est moins fréquemment employé pour désigner un site web comme tel que pour désigner un individu (*fansite master*), soit un fan ultra dévoué (habituellement à une seule idole ou à un seul groupe d'idoles), très actif dans la production/diffusion de matériel photo et/ou vidéographique, fréquentant si possible tous les *fanmeets*, assistant à autant de concerts que possible et dans certains cas allant jusqu'à suivre le groupe à l'étranger, et pouvant financer ses activités de fan en vendant à d'autres fans des *fan-slots* (revente plus ou moins licite de son « temps » d'interaction avec les idoles en se faisant un intermédiaire de communication pour les autres fans n'ayant pas accès aux *fansigns*), des *cheer kits*, des affiches, des albums photos, des DVD et autres produits dérivés qui parfois rivalisent en qualité avec le matériel officiel produit par l'industrie elle-même. Les *fansites* jouent un rôle très important dans la promotion des artistes et leurs productions constituent une proportion importante des matériaux consommés par les autres fans.

pouvant avoir une incidence sur la survie de l'individu³⁷⁹. Parfois exploitée dans l'image à des fins avant tout plastiques (en ce qu'elle soit productrice de contrastes chromatiques, et parfois de mouvements d'écoulement ou de jaillissement), ou pour son apport en pathos, la réponse spectatorielle de la mise à vue du sang par ébrèchement de la barrière cutanée sera généralement modulée par son cadrage en contexte fictionnel³⁸⁰.

L'application de brèches à l'enveloppe cutanée du corps figuré peut aussi, dans la confection des objets de fiction, servir une fonction générale de caractérisation des traits de personnalité, incluant l'inclinaison à s'engager dans des comportements risqués. Cela est notamment le cas avec le design graphique du personnage associé au Vocaloid ARSLOID mis au point par Yamaha, ainsi que du personnage 2.5D Akira Kano duquel celui-ci tire son échantillon vocal (cf. *infra*, section 8.3), les pansements que portent sur la joue ces deux entités fictionnelles en signalant la disposition pugnace³⁸¹. En contraste, les bandages parfois sanglants que porte en revanche Azusa Mukami, un vampire enclin aux pratiques d'automutilation, servent, pour leur part, une fonction indexicale quant à la disposition masochiste de ce personnage d'*otome*.

³⁷⁹ La réactivité de l'humain face à la vue du sang, également présente chez d'autres animaux, a été longuement théorisée comme produisant un avantage évolutif : « The adaptive significance of an aversion to the sight of blood or mutilation may involve an evolved natural inhibitory influence that serves to prevent the species from unchecked aggression that could lead to self-destruction » (Thyer *et al.*, 1985, p.453). Il se trouve par ailleurs que l'engouement pour l'excitation produite par la mise en spectacle du sang aurait été connue depuis des siècles; à ce titre, dans un chapitre dédié à l'attrait historique pour les sports sanglants, Guttman (1998) réfère à un passage des *Confessions* d'Augustin où ce dernier rapporte que son disciple Alypius, pourtant opposé aux sports des gladiateurs, à la seule vue du sang « but du même coup la cruauté et, au lieu de se détourner, fixa son regard : et il s'abreuvait de fureurs et ne le savait pas; il se délectait dans l'horreur criminelle du combat et s'enivrait d'une sanglante volupté » (Augustin, c. 397-401/1992).

³⁸⁰ McCauley note à cet effet « l'importance de la distance dramatique » (McCauley, 1998, p.144, notre traduction).

³⁸¹ Voir le design du boîtier à : https://www.vocaloid.com/en/products/show/v4l_arsloid_en

Figure 7.5 Caractérisation par effraction inscriptive de l'enveloppe cutanée



Réalisation en cosplay du personnage d'*otome* Azusa Mukami.

Source : Maja1808. (2018, 22 juillet). *Diabolik Lovers - Azusa Mukami #17* [Photographie de cosplay]. DeviantArt.

(<https://www.deviantart.com/maja1808/art/Diabolik-Lovers-Azusa-Mukami-17-755781473>). CC BY-NC-ND 3.0

7.1.3 Le corps-barrière

En outre de l'enveloppe naturelle du corps qui est la peau et de son adjonction costumière, la fonction de la frontière du corps peut également être réalisée de manière délégative, par exemple lorsque le corps s'érigera en bouclier pour se parer lui-même. À ce titre, se protéger de ses mains, paumes tournées vers l'extérieur, constitue un réflexe face à la perception d'une menace ou à la présence d'un irritant. Dans certains cas, cette configuration formelle de la disposition du corps peut servir en outre une fonction ostentatoirement exhibitive. Cela est notamment le cas d'une photographie de Han Peiquan (CHUANG2021 [@CHUANG_Official], 2021, 12 avril)³⁸² dans laquelle la levée des mains par le jeune homme pour se parer le visage a pour effet d'exhiber les coussinets multicolores de ses doigts tachetés de pigments.

Non seulement le corps est-il apte à former une barrière pour se protéger lui-même, mais il peut également se dresser subsidiairement à un autre corps en barricade pour parer celui-ci ou encore pour l'encloîtrer. Par exemple, un thème fortement récurrent dans la chorégraphie K-pop consiste en l'affectation d'un certain nombre de danseurs pour former une barrière qui soit pourra ou ne pourra pas être rompue ou outrepassée, faisant du corps lui-même tout entier un obstacle à franchir. Un exemple provenant du répertoire du groupe Stray Kids se trouve dans la chorégraphie pour leur chanson YAYAYA³⁸³, une pièce qui, en ligne avec la stylistique développée initialement pour

³⁸² Produite en collaboration avec le magazine Cosmo, alors qu'il était candidat à CHUANG 2021, et pouvant être visionnée à :

https://twitter.com/CHUANG_Official/status/1381795412432973824

³⁸³ Une version « prédébut », exécutée en groupe réduit de 7 membres (Felix et Lee Know ayant été absents lors de cette performance), peut être visionnée sur Mnet TV (2017) à :

<https://www.youtube.com/watch?v=SHsJOW5Yuc8>

ce groupe, confère aux narrateurs une caractérisation bestialisée³⁸⁴ et où, à plusieurs reprises, certains des membres forment une haie qu'un soliste outrepassera d'un grand bond. À un autre moment, ce sera plutôt une enceinte que formeront plusieurs des membres autour de Yang Jeongin (alias I.N), une barrière qu'il rompra de ses mains sans trop de peine avant de la traverser.

En revanche, plutôt que de simplement former un obstacle à franchir, le corps dressé en barrière pourra dans certains cas prendre davantage l'allure d'une couche de protection. Par exemple, dans la chorégraphie pour la chanson *Double Knot* également du groupe Stray Kids (cf. STUDIO CHOOM, 2019)³⁸⁵, Lee Felix se trouve enveloppé d'une douillette cloison à deux couches formée par les autres membres disposés autour de lui en deux rondes serrées et imbriquées, et du centre de laquelle rien se semble pouvoir l'atteindre, mais en même temps restreignant l'amplitude de ses mouvements. Sur le plan de la ressemblance iconique, cette formation suggère de surcroît la forme et les mouvements d'une boussole, une figure récurrente dans l'œuvre de Stray Kids et faisant l'objet d'une référence textuelle durant ce passage³⁸⁶, les rotations des cylindres rappelant celles que l'on fait faire au cadran gradué de l'instrument, avec Felix occupant la position de l'aiguille aimantée.

Dans un autre exemple, tiré cette fois de la chorégraphie pour la pièce *Spider* de Hoshi (soit Kwon Soon-young, membre du groupe SEVENTEEN) et présenté à la

³⁸⁴ En outre de leur nom de groupe (les désignant à l'aide de l'adjectif « stray »), l'on mentionnera également leur pièce *Grrr* parue environ à la même époque.

³⁸⁵ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=bL11CeL1830>

³⁸⁶ En anglais : « I'm following the broken compass in the void ». Dans le vidéoclip pour la chanson (JYP Entertainment, 2019), la prochaine apparition que fera Felix suivant cette scène le montrera tenant une boussole à la main.

figure 7.6, les danseurs de soutien réalisent une fonction chorégraphique oscillant entre la personnification bestiale (araignées), l'amplification des mouvements du chanteur assumant le rôle de protagoniste du récit³⁸⁷, et la circonscription, voire la manipulation du corps de ce dernier. Dans les captures présentées ci-bas, l'on aperçoit les danseurs de soutien formant une barrière évoquant, tel qu'attendu, la forme de la toile de l'araignée métaphorique faisant office de narrataire tel qu'explicité par la trame textuelle. Bien qu'entravant en apparence, dans ces images, la progression du soliste dans son déplacement, l'on constate assez rapidement qu'en réalité, la masse formée par les danseurs de soutien, dont la disposition spatiale se trouve en état de reconfiguration constante, se trouve plutôt à être ce qui assiste et habilite sa progression à travers la structure métallique au centre de la scène principale. Au cours du développement du récit, la narration chorégraphique conduit le protagoniste depuis un régime cinétique caractérisé par des séquences de mouvements freinés et accidentés jusqu'à l'atteinte, en fin de morceau, d'une progression parfaitement limpide à travers le corridor formé par la structure métallique, exécutée dès lors avec les danseurs disposés en formation linéaire et positionnés de manière équidistante les uns aux autres. Cette apparence de liberté du mouvement atteinte au terme de la pièce demeure, néanmoins, bornée par la barrière formée par les danseurs de soutien qui, en assumant leur pose finale, se repositionnent de manière à former une toile emprisonnant le protagoniste à l'intérieur même du corridor, ayant ainsi dessiné, de leurs corps, l'intervalle spatial métaphorisant l'espace d'épanouissement possible du jeune homme captif de son état d'infatuation romantique.

³⁸⁷ Auxquels ils synchronisent, durant des passages clés de la trame musicale, les mouvements de leurs propres corps, de sorte à permettre durant ces moments une « dilatation » de la figure du protagoniste auquel ils s'incorporent temporairement, créant ainsi, par la modalité cinétique, des espaces « monologiques » au niveau de l'énonciation chorégraphique.

Figure 7.6 Double fonction d'entrave et d'habilitation réalisée par la barrière formée par le corps subsidiaire



Captures et détail de : SEVENTEEN. (2021, 11 avril). [Choreography Video] HOSHI - Spider [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=qRvNvkRe2iU>). CC BY 3.0

Ayant vu l'aptitude du corps à se parer lui-même, à se dresser en barrière ou encore en obstacle à autrui, l'on contempera certainement le fait qu'une telle fonction sera très souvent déléguée à l'objet. Tel sera le rôle par exemple joué par la clôture de bois, de pierre ou d'acier, par la barricade de sûreté, voire par la fortification armée. Un exemple fort élaboré de la figuration de la continuité fonctionnelle à la fois entre l'enveloppe cutanée, le costume et l'objet-barrière peut être trouvé dans une œuvre résultant d'une collaboration entre Produce Camp 2021 (CHUANG 2021) et le magazine Esquire China (*Shishang xiansheng*). Celle-ci, formée d'une série de photographies promotionnelles et d'un court-métrage intitulé *Are you Ready for This?* (CHUANG2021, 2021, 22 mars)³⁸⁸, mettait en scène un assortiment de candidats en tête de la compétition de survie musicale que fut Produce Camp 2021³⁸⁹. L'ensemble des matériaux visuels produits lors de cette séance mettait en spectacle trois principaux niveaux proxémiques d'encloîtement du corps, chaque niveau correspondant à un schéma de répartition de la tension liminale qui lui était propre.

D'abord, dans les scènes en couleur où a lieu une mise en décor³⁹⁰, à un niveau proxémique de distance moyenne du corps³⁹¹, nous avons les trois parois d'une cavité rouge emmurant les sujets, parfois complétées par une quatrième barrière, faite tantôt

³⁸⁸ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=csL67zWacek>

³⁸⁹ Les photos issues de cette collaboration ont été en partie publiées sur le compte Twitter officiel de CHUANG 2021 (@CHUANG_Official) et ont fait l'objet de multiples remédiatisations par les fans.

³⁹⁰ Par opposition aux images plus rares en noir et blanc où les sujets sont photographiés sans décor, c'est-à-dire dans un espace qui est construit comme un non-lieu (environnement fait seulement de couleur noire ou blanche).

³⁹¹ Et faisant abstraction de tout ce qui relève du dispositif de la capture d'image lui-même, dont seul le fait du cadrage reste matériellement présent dans les images, mais qui inclut l'appareillage technique et le cortège de personnel encerclant les idoles, ceux-ci étant néanmoins mis en visibilité dans les documents de type « behind the scenes » (vue depuis les coulisses) publiés au cours de la même période que les portraits photographiques et vidéographiques comme tels.

de ruban de sécurité jaune, tantôt d'une clôture de maille tressée, interposée en premier plan entre les sujets et l'objectif. À niveau proxémique de distance faible, nous avons les costumes, auxquels se trouvent accrochés les badges nominatifs et cartes d'identité de chaque porteur. À distance nulle, plusieurs des sujets portent sur la peau de leur visage de multiples écorchures à vif.

Les sujets sont répartis en trois groupes thématiques qui, en grande partie, suivent la distribution des origines ethniques des candidats. Dans un premier groupe, l'on retrouve les Thaïs, les métis japonais-américains et l'un des membres d'origine chinoise, et ils sont les seuls à porter des couleurs. Affichant une attitude enjouée et pétillante, ils semblent parfaitement insouciant de la pression exercée par l'enclos à l'intérieur duquel ils se trouvent ceints. Tenant à la main des objets symbolisant la mobilité (longues vues, avions de papier, planches à roulettes), ils débordent presque de la cavité qui peine à les contenir. Un deuxième groupe de candidats, comportant quelques membres chinois et tous les membres japonais (à l'exception des métis qui étaient dans le premier groupe), exhibent une vive conscience de leur situation de claustration à laquelle ils opposent une résistance active. Leur présentation établit une continuité avec celle du groupe précédent par la présence d'une planche à roulettes et d'un avion de papier (translatée depuis sa couleur blanche vers le noir). Les couleurs ont somme toute entièrement disparu de leurs vêtements, ne laissant place qu'au noir et blanc. Les multiples écorchures qu'ils portent au visage, parfois sous pansement, signalent leur disposition pugnace, plusieurs d'entre eux portant de surcroît des gants pour frapper ou tenant de gros bâtons à la main, dirigeant leurs coups d'attaque en direction de l'objectif ou vers les parois de l'enclos auquel certains parviendront à appliquer des perforations ou bris. Les membres du troisième groupe, constitué entièrement de candidats chinois à l'exception d'un seul, d'origine russe, soit le

récalcitrant Vladislav Ivanov (alias Lelush)³⁹², semblent avoir internalisé la dynamique d'encloîtement à laquelle ils n'opposent pas de résistance active, la pression exercée par celle-ci demeurant toutefois palpable. Conservant avec leurs costumes la palette noir et blanc du groupe précédent, la majorité d'entre eux ont substitué les colliers ras-le-cou de ces derniers par des cravates, complétant une tenue professionnelle signalisant une acculturation réussie sous l'ordre du travail. Ce sont les seuls à être photographiés derrière une barricade de ruban de sécurité ou derrière une clôture dont ils agrippent occasionnellement les lanières ou les mailles. L'internalisation de la limite formée par la barrière physique dressée entre eux et l'objectif est manifeste dans les multiples occurrences où on les voit écarter avec facilité les lanières de la barricade de ruban de sécurité sans toutefois la franchir.

Ainsi, si l'on compare les trois degrés d'articulation corporelle à la barrière physique d'origine alloplastique aux corps figurés dans le court-métrage, l'on remarquera, à titre d'exemple, qu'alors que Zhang Jiayuan fracasse à coups de batte de baseball les murs de la cavité rouge qui l'encloisonne, Zhou Keyu se garde docilement d'outrepasser la fragile barrière de ruban dressée entre lui et l'objectif de la caméra tout en signalant ostentatoirement le fait qu'il en serait physiquement capable l'eussent-il désiré. Pour sa part, Hu Yetao a si profondément internalisé la fonction de la barrière qu'il en saisit les rubans pour tenter de s'en enrober directement, avant d'en imiter la fonction à l'aide de son propre corps, formant une barrière de mailles avec les doigts de ses mains dressées devant lui.

³⁹² Pour une discussion sur la captivité contractuelle de ce candidat à la compétition, sur son appropriation symbolique par des mouvements contre-culturels chinois anti-travailleurs, ainsi que sur la valeur ajoutée que son apathie procura, non sans ironie, à la production à laquelle il participait sous contrainte, voir Chen (2021) ou Davidson et Roth (2021).

La continuité de fonction entre les trois niveaux proxémiques de liminalité matérielle (moyenne, faible et nulle) se trouve par ailleurs à être explicitement affirmée par la rhétorique visuelle mise en œuvre dans cette série d'images. Par exemple, dans l'une des photos individuelles de Gan Wangxing (CHUANG2021 [@CHUANG_Official], 2021, 21 mars)³⁹³, une continuité entre la barrière externe et le vêtement est établie de manière parfaitement explicite et concrète, lorsque le ruban de sécurité formant la 4^e barricade de la cloison se confond à son vêtement en s'accrochant à la lanière de sa cravate dont elle partage la forme. Similairement, à un moment, les badges d'identité de Lelush ne sont plus accrochés au revers cranté de son veston, mais plutôt à la barrière de ruban de sécurité dont il se garde l'audace de franchir. À un autre moment, l'on voit plutôt le jeune Patrick Nattawat Finkler porter des étiquettes à texte directement collées sur sa joue³⁹⁴, celles-ci se présentant sous une forme et une disposition analogues à celles des badges d'identité portés sur les vêtements. Dans les images de cette série, le caractère effractable de chacune des couches liminales encloisonnant les corps des sujets, soit, respectivement, l'objet interposé, le costume et la barrière cutanée, se trouve ainsi et par ailleurs manifestement affirmé par l'écorchement de la peau, par la dissimulation imparfaite du corps ou par l'état troué de plusieurs des vêtements portés par les sujets, ainsi que par les gestes de mise à défi dirigés à l'encontre des parois formant l'enceinte.

7.2 Les excès et les réductions de l'objet

Alors que nous avons examiné la question de la frontière matérielle du corps et avons brièvement présenté différents composants dont celle-ci peut se constituer, nous

³⁹³ Première image de : https://twitter.com/CHUANG_Official/status/1373833915786432512

³⁹⁴ Et où l'on peut lire « Special », « Lucky » et « Secret ».

examinons à présent les tensions et les mouvements comme tels par lesquels le corps peut être amené à s'excéder lui-même, c'est-à-dire, par lesquels il peut être porté à se dissoudre ou à proliférer au-delà de ses limites d'origine ou, au contraire, se trouver réduit dans son extension ou dans son champ d'action. Ceci importe particulièrement parce que la mise en œuvre des forces dissolutives auxquelles l'objet peut lui-même être soumis, que ce soit par perte d'homéostasie, sous l'effet de l'exercice d'une force externe, ou simplement par structure, constitue un thème fortement exploité dans les représentations artistiques en raison du dynamisme qu'il impartit.

7.2.1 La modification du champ d'action

En premier lieu, nous nous penchons sur les procédés d'altération des limites du champ d'action du corps, celles-ci non seulement étant manifestes dans les représentations fictionnelles, mais également motivant dans une grande mesure tout le développement technologique humain. Afin d'en faciliter l'analyse, nous identifions ici quatre grandes dimensions pouvant prendre part à déterminer la portée de l'exercice de l'action humaine, soit le mouvement, la force, la capacité de préhension sensorielle et la cognition.

Il existe, forcément, un lien robuste entre les limites matérielles du corps et le champ d'action de celui-ci. L'extension du champ d'action humain peut se réaliser par exemple à travers la combinaison des forces individuelles permettant au groupe de réaliser un objectif partagé ne pouvant être atteint individuellement, ou encore, en modifiant le corps soit par altération de celui-ci ou par son augmentation à l'aide de dispositifs techniques.

Par exemple, et illustrant l'emploi de corps subsidiaires aux fins de l'extension du champ d'action propre, les figurants masculins dans le clip pour la chanson *Gossip Girls* du *girlband* C-pop Popu Lady (HIM International Music, 2015)³⁹⁵ servent à un moment de véhicule permettant à l'une des chanteuses de grimper sur les murs, surmontant ainsi momentanément les limitations imposées par la force de la gravité.

En revanche, le protagoniste du *danmei* à succès *Mo dao zu shi*³⁹⁶, comptant parmi ses talents multiples une habileté à posséder des talismans de papier, est en mesure de faufiler sa projection avatarique en des lieux qui lui seraient autrement difficilement accessibles, lui permettant ainsi d'obtenir par espionnage des informations privilégiées. Cette aptitude lui permet également d'enfreindre certains tabous, y compris dans l'adaptation désexualisée du roman en drame télévisé. En particulier, l'on notera la scène où le protagoniste Wei Wuxian, en possédant un talisman de papier, se permet sous sa forme avatarique de transgresser un interdit existant chez les membres du clan Lan en posant ses doigts sur le bandeau du deutéragoniste Lan Wangji – sur la tête duquel il s'était effrontément perché –, une bouffonnade que ce dernier toléra probablement davantage que si Wuxian eût posé directement de ses propres mains ce geste réservé aux intimes. Dans la version animée du récit (*donghua*), le talisman avatarique de Wuxian perd sa prise sur la tête de Wangji et glisse jusque sur ses lèvres, ce qui lui cause de rougir de ses petites joues de papier.

Les armements, pour leur part, faisant parfois eux-mêmes dans la fiction l'objet d'une personnification (e.g. les *shinki* de *Noragami*, armements des dieux façonnés à partir d'esprits errants pouvant se présenter sous forme humaine ou sous forme

³⁹⁵ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=G6kguuLECZE>

³⁹⁶ 魔道祖师, souvent traduit en français par « Le Grand maître fondateur de la voie démoniaque ».

d'instrument; les *Zanpakutō* de la série *Bleach*, soit les armes des passeurs d'esprit que sont les *shinigami*, issus de la force spirituelle de leur utilisateur et dont la personnalité et l'apparence anthropomorphe en reflète l'aspect) augmentent à la fois la force et, parfois, de manière particulièrement marquée dans le cas des armes balistiques, la portée du mouvement de leurs utilisateurs.

La modification du corps, en revanche, que ce soit de manière naturaliste par l'entraînement discipliné de ce dernier ou par modification fantaisiste de sa configuration formelle, permet également d'accroître l'extension de la force et de la portée des mouvements dont il est capable. Par exemple, les pouvoirs exceptionnels issus de mutations de naissance ou par altération physique, biochimique ou technologique du corps forment la base de nombreux concepts de personnages ou même de récits entiers (e.g. *Boku no Hero Academia*, *One Punch Man*, *One Piece*, etc.), tandis que la cultivation de l'esprit ou l'entraînement dans un art martial, souvent auprès d'un maître reclus d'âge avancé à la personnalité souvent excentrique, constitue dans de nombreuses fictions une étape obligée du développement du protagoniste en héros (e.g. *Naruto*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, etc.).

L'augmentation des capacités de préhension sensorielle, quant à elle, peut, dans la fiction, également être le résultat d'un entraînement discipliné (e.g. le clan Inuzuka dans *Naruto*), d'une biologie singulière (e.g. Inuyasha) ou de la modification ultérieure du corps (e.g. les *Me wo korasu* de *Kagerou Project*), ou encore être simplement le résultat du recours à un dispositif technique externe (microphones, longues vues, senseurs thermiques, etc.). En contrepartie, l'occlusion sensorielle, la réduction des capacités de préhension sensorielle, de pair avec une réduction de la capacité de mouvement, pourra plutôt servir dans certains cas des fins de déshumanisation des personnages qui en seront les malheureuses victimes (e.g. dans certaines routes perdantes des *eroge* BL *Togainu no Chi* et *Dramatical Murder* de Nitro+chiral).

L'attribution d'aptitudes cognitives exceptionnelles aux personnages de fiction est très répandue dans l'ensemble du répertoire, leur assurant ainsi de réaliser des actions inouïes ou de triompher de difficultés qui sembleraient insurmontables pour le commun des mortels. L'extension des aptitudes cognitives peut également se réaliser dans la fiction à l'aide du recours à des dispositifs techniques externes (cognition étendue) ou internes (implants cybernétiques, par exemple), ou encore, par l'apprentissage et l'entraînement.

D'un point de vue scénaristique, la modification du champ d'action se trouvera souvent elle-même thématifiée dans les récits centrés sur les métamorphoses, celles-ci pouvant dans certains cas aboutir sur la production de personnages catégoriellement liminales, par exemple sur le plan de la catégorialité de genre lorsque la transsexualisation (permanente ou transitoire) est requise pour l'activation de pouvoirs accrus (e.g. *Kore wa Zombie desu ka?*, *Kämpfer*). Dans les mangas et *anime*, la métamorphose transspécifique, pour sa part, et bien que source du grand pouvoir que confère l'accès à la forme non-humaine, se trouve souvent à être caractérisée en tant que malédiction (e.g. *Fruits Basket*, *Bungo Stray Dogs*, *Hakkenden: Eight Dogs of the East*, etc.). Dans le manga *yaoi*, la perte de contrôle rationnel que subit le métamorphosé fera souvent figure de moyen par lequel les tabous sexuels se trouveront à être transgressés (e.g. *Hari No Hana*, *Crimson Spell*, etc.).

7.2.2 Le registre et le domaine sémantique

Si la modification du champ d'action de l'objet se réalise généralement par des modifications de configuration formelle, par la cultivation disciplinée du corps ou de l'esprit ou par le recours à des dispositifs techniques internes ou externes, la redéfinition des bornes du registre et du domaine sémantique de l'objet, en revanche, demeure une question purement symbolique.

Par exemple, en s'augmentant d'attributs exogènes, que ce soit par incorporation matérielle tel que nous avons vu dans plusieurs des exemples tout juste cités (ex. par hybridation, par métamorphose ou par augmentation prothétique), ou par procédés sémiotiques tels que la métaphore ou la symbolisation, il devient possible pour l'objet d'élargir l'extension des associations catégorielles et des évocations dont il peut se faire le porteur. Il en résulte des représentations riches, potentiellement multivalentes ainsi qu'une multiplication des signifiants par lesquels rendre sémiotiquement présent l'objet en question.

Par exemple, en s'assimilant à un aliment souvent associé au domaine sémantique de l'infantile, les membres du *boyband* J-pop M!LK développèrent d'emblée une stylistique attrayante pour le jeune public auquel ils s'adressaient. Les membres recevant chacun un encodage en couleurs tel qu'il est usité au Japon non seulement pour les groupes de personnages fictifs, mais également pour les groupes d'idoles, ceux-ci furent au départ associés chacun à une saveur distincte (vert-lait-au-matcha, rose-lait-à-la-fraise, etc.), les membres par ailleurs se substituant positionnellement à l'aliment sur la pochette de leur *single* de lancement *Coffee ga Nomemasen* (« Je ne bois pas de café ») (stardustdigital, 2015)³⁹⁷.

À d'autres moments, les membres ont plutôt été présentés en vêtements décorés de motifs de peau de vache (e.g. sur la pochette de *Ternero Fighter*), lorsqu'ils n'étaient pas carrément eux-mêmes costumés en vaches (e.g. sur la pochette de *GO GO 2021 M!LK YEAR*). Lorsque les membres du groupe original avaient tous franchi la puberté (aux âges de 18 à 20 ans), et désireux de compléter leur image enfantine et *kawaii* par une image plus mature de « dur à cuire », ils le firent notamment par le

³⁹⁷ Soit une pièce construisant pour eux un registre sémantique excluant le goût de l'amertume. Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=84AsL4blnQ4>

truchement d'une autre métaphore alimentaire en lançant leur projet alternatif *BLACK M!LK*, dont l'aguiche vidéo les montre rejetant d'ennui leurs bouteilles de lait pour des cannettes de boisson au goût plus fort, la modification liminale du registre sémantique de l'objet (idole augmenté de la métaphore alimentaire) marquant sa transition liminale catégorielle, soit depuis le statut de l'enfance vers celui de la maturité, tout en créant pour le groupe une persona artistique supplémentaire (stardustdigital, 2018)³⁹⁸.

7.2.3 La dissolution formelle

Ayant survolé la liminalité objectuelle sous l'angle des dimensions que représentent son champ d'action et son champ sémantique, considérons à présent la question de la dissolution formelle. La dissolution formelle de l'objet peut, dans certains cas, être destructive de celui-ci lorsqu'il y perd toute forme de cohésion matérielle (désagrégation) ou de saillance perceptuelle (échec ségrégatif), mais dans d'autres, elle peut prendre la forme d'une dissolution de frontière matérielle seulement partielle, temporaire ou métaphorique.

En particulier, les mouvements d'explosion, envers lesquels la fascination suraigüe a par ailleurs été rapportée comme constituant l'une des caractéristiques de la sensibilité *otaku*³⁹⁹, présentent des qualités dynamiques les rendant très aptes à marquer la structure thymique des productions relevant d'un médium temporalisé tel que le film, le spectacle sur scène ou le vidéoclip. Par exemple, les mouvements d'explosion seront souvent instrumentalisés pour souligner le climax d'une pièce musicale, survenant, par exemple dans la musique pop, typiquement au sortir du pont

³⁹⁸ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=XmhG9UfHJ90>

³⁹⁹ Voir à ce propos l'essai *A Theory of Super Flat Japanese Art* de Murakami (2000).

ou à l'ouverture du refrain final⁴⁰⁰, alors qu'ils marqueront plutôt, sur la trame narrative du texte, un revirement de situation ou l'aboutissement d'une intrigue. Dans le cas du vidéoclip musical à composant dramatique, ces points culminants respectivement musicaux et narratifs seront souvent amenés à converger temporellement.

Par exemple, dans le clip pour la pièce *Zutter* de GD & TOP du groupe BIGBANG (2015)⁴⁰¹, le climax musical se trouve doublé par une convergence de revirements de situation opérant sur les multiples trames narratives diachroniques et diatopiques présentées dans le montage vidéo de manière parallèle, ceux-ci impliquant tous un mouvement de libération par la rupture de barrières matérielles ou par des explosions. Ces mouvements de libération incluent l'échange de positions entre le bourreau et les protagonistes torturés ligotés à leurs chaises en début du clip, l'ouverture de la porte de la chambre d'entreposage réfrigérée où ils se trouvaient emprisonnés dans une autre scène, la soudaine explosion des jets d'urine qu'ils produisaient tranquillement depuis le début de la pièce, ainsi que les explosions de bombes suivant les pas de leur déambulation impassible le long du corridor de l'immeuble qu'ils quittent à la toute fin du récit, laissant derrière eux tous leurs soucis.

⁴⁰⁰ Lorsque le clip comportera visuellement ou acoustiquement de multiples explosions à travers l'étendue de sa durée, typiquement, celles-ci souligneront également les refrains (e.g. *Very Nice* de SEVENTEEN), voire d'autres crêtes thymiques, soit le climax des couplets marquant la transition vers les pré-refrains (e.g. *Fire Truck* de NCT 127), le début de la pièce (e.g. *Get The Treasure* de SHINee) ou sa fin (e.g. *MAXSTEP* de YOUNIQUE), ou même le découpage métrique, selon le niveau de granularité de l'analyse appliquée. Dans certains cas, l'explosion visuelle marquant une crête thymique pourra se produire hors-champ, faisant par exemple simplement basculer subitement la scène dans un état saturé de débris flottants (e.g. *Queen* de History, *The Stealer* de THE BOYZ). Dans la chanson pornographique, plutôt absente de la pop mais fortement développée dans le répertoire des chansons pour Vocaloid et de leurs reprises par les *utaite*, les scènes d'orgasme sexuel seront souvent elles aussi synchronisées à de telles crêtes thymiques procédant de la répartition structurelle de la tension musicale.

⁴⁰¹ Disponible à : https://www.youtube.com/watch?v=D8t8A8E_Tqc

Les mouvements explosifs par lesquels les frontières matérielles du corps se trouvent excédées prendront souvent, dans différents médiums artistiques, une valeur métaphorique. Dans certains cas, tels mouvements pourront décrire, selon une modalité diagrammatique, une simple décharge d'énergie résultant d'une tension excessive traversant l'objet. Par exemple, ce n'est pas un hasard si le français comporte une expression telle que celle que d'être « hors de soi » pour décrire les états de colère si aigus que celui qui s'y trouve ne parvient plus à exercer le contrôle sur sa personne. Dans les mangas et les *anime*, les explosions de saignements du nez sous l'effet d'un état soudain d'intense excitation sexuelle sont généralement garantes d'un effet humoristique. Dans le médium du vidéoclip, le jaillissement hors du corps d'une explosion de confettis se trouve parfois à métaphoriser la manifestation subite d'un engouement romantique, selon la logique du coup de foudre (e.g. *Aju Nice* de SEVENTEEN). En d'autres cas, l'explosion du corps métaphorisera plutôt la souffrance de l'âme ou le bris du cœur, dessinée sous forme de mouvement analogue à la sensation de se trouver subitement traversé d'une intense tristesse (e.g. *Shoot Me* de Day6), et conférant à l'image une forte valeur dramatique de pathos.

7.2.4 La prolifération du substrat

La dissolution formelle, soit la perte d'unitarité de l'objet, peut également se manifester sous la forme de la prolifération du substrat de celui-ci. La distinction objectuelle des proliférats ainsi obtenus peut varier d'une représentation à une autre. Pour borner le spectre des procédés de genèse objectuelle par prolifération du substrat, nous identifions, au niveau le plus faible de ségrégation objectuelle, les procédés purement plastiques de ce que nous nommons la « prolifération technique », et au niveau le plus marqué, la « prolifération narrative » pouvant aboutir sur la génération d'entités pleinement distinctes en tant qu'objets diégétiques.

La prolifération technique constitue donc un type de prolifération du substrat qui, à son plus bas niveau de générativité objectuelle, n'aura qu'une incidence formelle et

non narrative quant à l'application des schémas ségrégatifs de l'objet. Celle-ci concerne la multiplication des instances du substrat matériel de l'objet sans qu'il y ait forcément multiplication correspondante des actants narratologiques. Pouvant être exploitée à des fins purement plastiques, la prolifération technique produit de simples recopies de la substance visuelle (e.g. superpositions de copies multiples, effets de traînée, emploi du miroir, etc.) ou acoustique (montage multipiste de la voix, répartition spatiale en stéréophonie, effets d'écho ou de réverbération, etc.), chaque recopie de l'image acoustique ou visuelle n'instanciant pas forcément, par exemple, un personnage distinct en lui-même. Ainsi, les proliférats substratiques sont considérés relever du même objet et non constituer chacun un objet distinct en tant qu'actant narratologique.

Figure 7.7 Prolifération technique servant des fins plastiques et non actanciennes



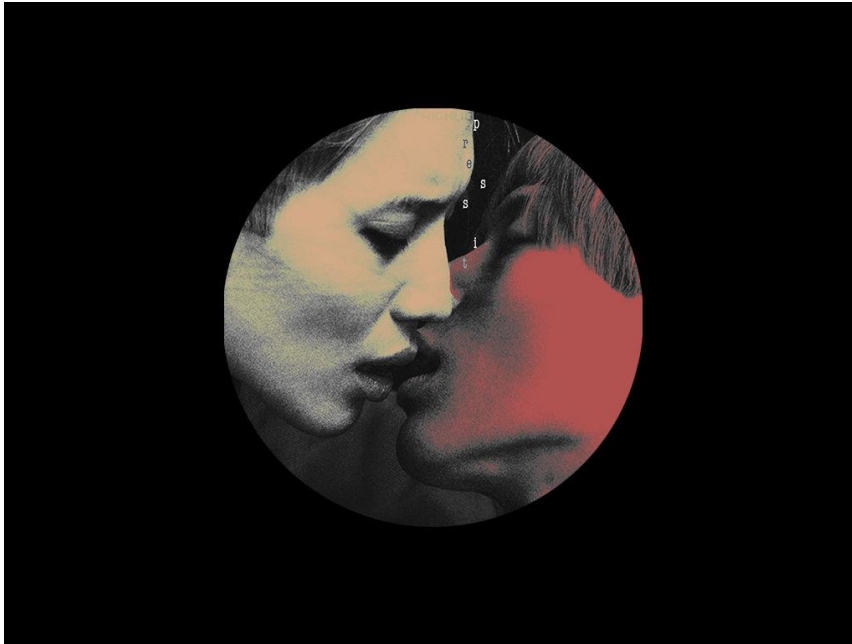
Source : VICTON 빅톤. (2023, 17 janvier). (SUB) TVicton (매 순간 빛나는 수빈이의 MAPS 화보 비하인드) [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=dk4-AAcr7PE>). CC BY 3.0

Cependant, le recours à la prolifération technique peut, en revanche, également servir les fins d'une prolifération narrative, c'est-à-dire servir de support à la figuration d'entités se distinguant diégétiquement de leur origine, ces dernières pouvant servir pour une variété de représentations allant de la manifestation d'un alter-ego jusqu'au sosie, en passant par la figure du double, les proliférats narratifs entrant souvent en relation antagoniste les uns avec les autres en des rapports, tel que mentionné plus tôt (cf. section 2.5.1), souvent fortement chargés d'érotisme. De telles représentations exercent une fascination certaine chez le public, tel qu'attesté, notamment, par les vives réactions lisibles dans le discours secondaire commentatif et dans la production de *fanarts* telles que celle présentée à la figure 7.8, inspirée de l'affiche promotionnelle pour l'album *Press It* de Lee Taemin dans laquelle l'image de sa personne fait l'objet d'une prolifération technique (présentation synoptique de multiples images de Taemin) et narrative (permettant en l'occurrence la mise en

rapport antagoniste de multiples aspects de la persona, ceux-ci se trouvant objectivés de manière formellement discrétisée)⁴⁰². Lors d'une diffusion en direct VLIVE, Taemin expliqua cette imagerie : « There was a pic that I was kissing myself. [...] Let me tell you the meaning. I have many colors in myself. Some are soft and some are rough. Such aspects are in this album. I had those in my album and wanted to express it as an image » (Lee Taemin, dans un extrait vidéo rediffusé par Taemlover ♡ 짝궁, 2022).

⁴⁰² Cf. SMTOWN [@SMTOWNGLOBAL], 2016, 15 février. Disponible à : <https://twitter.com/SMTOWNGLOBAL/status/699448562657005568>.

Figure 7.8 Prolifération narrative



Source : HiDdEnGaTeKePpEr. (2016, 25 mai). *Taemin Press It* [Fanart].
DeviantArt. (<https://www.deviantart.com/hiddengatekepper/art/Taemin-Press-It-611081437>). CC BY-NC-ND 3.0

En revanche, dans certains vidéoclips ou performances musicales diffusées sous format vidéo où apparaissent les *ryouseirui* de NicoNico, soit les chanteurs à la voix androgyne se distinguant par leur aptitude à chanter dans des registres vocaux tant masculins que féminins (l'appellation « *ryouseirui* » signifiant littéralement « les deux espèces vocales »), les chanteurs se présenteront parfois simultanément, par superposition de l'image, costumés en l'un et l'autre genre binaire (masculin et féminin), présentant donc deux personnages genrés de manière opposée que l'on agrège néanmoins comme étant des aspects performés distincts relevant d'une seule et même persona d'artiste vocalement ambidextre (niveau de lecture méta-narrative centrée sur la mise en valeur de la versatilité présentationnelle de l'artiste).

Par exemple, dans sa vidéo pour sa reprise de la chanson pour Vocaloid 二息歩行 (« marcher à deux respirations ») (Piko, 2012)⁴⁰³, composée par DECO*27 et originalement vocalisée par Hatsune Miku, le *utaite* Piko, ayant par ailleurs lui-même contribué un échantillon de sa propre substance vocale pour constituer un Vocaloid (i.e. Utatane Piko, litt. « son du chanteur Piko »)⁴⁰⁴, prolifère l'image de son corps en deux instances (respectivement genrées féminine et masculine), chacune correspondant à l'une des deux espèces vocales de sa persona artistique de *ryouseirui* (chanteur vocalement androgyne).

7.2.5 Les figures agrégatives

La prochaine forme d'éprouvance de la liminalité objectuelle que nous abordons concerne les figures agrégatives. Celles-ci, le lecteur aura deviné, se réalisent par l'application de procédés additifs, ou encore par l'application séquentielle de procédés soustractifs puis additifs. Nous mentionnons ici cette classe de figurations en tant que l'hédonicité particulière dont elles peuvent être porteuses repose, au-delà de l'extension des possibilités et de la complexification des représentations qu'elles sont aptes à figurer, sur le fait même de la production d'un agrégat et sur la richesse des complexités pouvant découler des relations méréologiques pouvant exister entre les composants le constituant.

Par exemple, dans la production de figures agrégatives au moyen de poses statiques, qui font passer le premier niveau de délimitation objectuelle⁴⁰⁵ depuis les corps individuels apparaissant simultanément dans l'image jusqu'à un *supra* formé par leur

⁴⁰³ Disponible à : <https://music.apple.com/us/music-video/nisokuhokou/1281327869>

⁴⁰⁴ <https://www.kioon.com/vocaloid/piko/>

⁴⁰⁵ Premier en termes de niveau de saillance.

agrégation, cette dernière pouvant elle-même aboutir sur la production d'un signe iconique atteint au terme de l'application du schéma d'objectivation approprié de la part du spectateur (qui doit parvenir à « voir » la figure qui se dégage de la pose), l'emploi inusité des corps et leur mise en proximité constitueront eux-mêmes des facteurs d'hédonicité plus importants que la simple mise en présence sémantique du référent du signe iconique qu'ils produisent. Un tel exemple d'emploi ludique des procédés d'agrégation peut être trouvé dans l'articulation en paires des membres du groupe NCT 127 pour figurer humoristiquement le décompte de l'annonce de leur *comeback* japonais de 2019⁴⁰⁶. La formation de l'interprétant permettant de décoder la signification de ces poses inusitées, devenant de plus en plus limpide au fil des publications chaque jour d'une nouvelle image de la séquence, recelait une dimension ludique consistant en un puzzle herméneutique. Et bien que la présence de Jungwoo n'était absolument pas nécessaire pour réaliser la figure correspondant au chiffre « 1 » terminant la séquence⁴⁰⁷, d'autant plus qu'il s'agissait d'un recours répété à ce membre puisqu'il apparaissait déjà avec Mark pour former la figure du chiffre « 4 »⁴⁰⁸, son inclusion avec Jaehyun pour former le chiffre final indique que la dimension hédonique du fait même de l'agrégation avait préséance sur l'égalité de la distribution statistique de l'emploi des membres – l'inclusion de Jungwoo dans la dernière figure étant autrement « gratuite ».

⁴⁰⁶ À travers une série de gazouillis publiés sur leur compte Twitter japonais (NCT_OFFICIAL_JP [@NCT_OFFICIAL_JP], 2019) chaque jour du 26 au 30 juillet 2019, respectivement disponibles à : https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1154949593810927618
https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1155311988727136256
https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1155674347857571840
https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1156036798197325826
https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1156399185609949184

⁴⁰⁷ https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1156399185609949184

⁴⁰⁸ https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1155311988727136256

En revanche, lorsque le mouvement est incorporé à la production de telles formes agrégatives comme il est souvent le cas dans le médium chorégraphique, la complexité des figures qu'il devient possible de figurer augmente de manière nettement marquée, permettant même de former des « machines » aux pièces mouvantes articulées. L'application de tels procédés aura souvent pour effet de mettre en valeur tant l'inventivité chorégraphique que l'aptitude technique des danseurs. Un des nombreux exemples de ceci peut être vu dans l'impressionnante roue hydraulique à aubes formée par les danseurs de SF9 comme figure d'ouverture à la chorégraphie de leur pièce de « prédébut » *K.O.* (Mnet K-POP, 2016)⁴⁰⁹.

La versatilité formelle qu'offre le médium pictural, pour sa part, permet au compositage d'aboutir à des figurations des plus inusitées, grâce au plus grand spectre de procédés tant additifs, soustractifs, que translatifs pouvant y être réalisés. Dans certains cas, la reconstitution herméneutique du procédé de genèse objectuelle réalisée par le signe peut, en cours de spectature, constituer un élément de ludicité exploitant le principe hédonologique de la gnosie participant à l'expérience esthétique globale de l'œuvre. Par exemple, en observant la pochette de l'album *Why So Serious? – The Misconceptions of Me* du groupe SHINee (2013)⁴¹⁰, LeeLeeNeko détermine, dans une image commentative fortement recirculée (LeeLeeNeko, 2013)⁴¹¹, l'origine de chacun des composants du corps agrégé formant le personnage stylisé figurant sur

⁴⁰⁹ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=UPEjVfjvFqk>

⁴¹⁰ Dont l'image peut être visionnée sur Discogs à : <https://www.discogs.com/release/11370809-Shinee-Why-So-Serious-The-Misconceptions-Of-Me>

⁴¹¹ Une archive de l'entrée de blogue originale est disponible à : <https://web.archive.org/web/20130424192614/http://leeleeneko.tumblr.com/post/48574251243/okay-i-might-be-completely-crazy-but-im-sure-the>

la couverture, celui-ci s'avérant être un amalgame de parties de corps provenant de chacun des cinq membres du groupe.

Finalement, soulignons que le processus de formation même de la forme agrégative peut se trouver à être narrativement thématiqué. Par exemple, dans le vidéoclip réalisé par Shin Heewon pour la chanson *Married to the Music* du groupe SHINee (SMTOWN, 2015)⁴¹², parue sur le même album dont nous venons de faire mention (*The Misconceptions of Me*) et mettant en scène une fête de mariage et les événements qui s'ensuivent, la mariée, que le texte nous permet de lire comme une allégorie de la musique, dérobe à chacun des mariés, tour à tour et de manière somme toute plutôt fantaisiste, différentes parties de leur corps (yeux, nez, bouche, etc.). Plus tard dans le clip, une translation analogique du même processus extractif est figurée par une scène montrant la mariée assise sur son lit en train de découper les images des membres du groupe avec des ciseaux. L'on découvre alors qu'elle s'affaire en fait à réaliser par collage la production de figures hybrides agrégeant les différents fragments d'images préalablement extraits. Le clip se termine sur une représentation du « négatif » de la même scène où l'on voit la mariée sur son lit non plus entourée des découpures de photographies, mais des résidus des corps des maris aux parties dérobées.

7.2.6 Le seuil de l'objectalité

Le dernier cas de figure que nous examinons dans notre survol des mises en jeu des limites des objets figurés dans les représentations artistiques est celui qui cible le seuil même de l'objectalité. Ainsi, la liminalité objectuelle, en plus de concerner la frontière matérielle de l'objet, les bornes de son champ d'action, l'extension de son

⁴¹² Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=bcu7yZBeSKw>

domaine sémantique, voire l'extension matérielle du substrat qui le porte, peut donc également mettre en jeu le seuil de son objectalité même, c'est-à-dire de ce par quoi il est en mesure d'émerger en tant qu'objet. Nous examinons ici la mise en jeu du seuil de la saillance perceptuelle et de la ségrégation objectuelle reposant sur l'opération de mécanismes de bas niveau de type soustractifs par lesquels l'objet serait en mesure de remplir les conditions requises pour former une gestalt individuée.

Un exemple très éloquent pour mettre en évidence la graduation des niveaux de saillance objectuelle que l'on peut rencontrer dans les représentations artistiques se trouve dans l'emploi dans la K-pop des danseurs de soutien accompagnant les prestations d'idoles sur scène ou sur film, leur emploi affichant par ailleurs des tendances différentes selon s'il s'agit d'accompagner des groupes ou des solistes.

Au niveau de plus faible saillance objectuelle atteinte par chacun des danseurs individuels, nous aurons les instances où, d'abord, ils ne sont pas affectés à incarner des personnages comme tels, mais ne forment qu'un arrière-plan plus ou moins informe desquels se détacheront les idoles dont la présentation doit au contraire être mise en saillance. Typiquement, en de tels cas, les costumes de ces danseurs d'arrière-plan, habituellement monochromes, seront identiques les uns aux autres, et souvent, ils seront de surcroît masqués. Leur rôle chorégraphique consistera généralement à créer un fond de volume et de mouvement pour ajouter à l'épaisseur visuelle et cinétique du stimulus lorsque requis, mais parfois, ils pourront également être affectés à la manipulation des corps des idoles ou encore à manipuler des éléments de décor, à l'instar des *kuroko* du kabuki ou des *kōken* du théâtre nô.

Figure 7.9 Des *kuroko* manipulant le costume d'un acteur de kabuki



Source : Utagawa, K. (1832). *Estampe d'Utagawa Kuniyoshi d'un acteur entouré de trois kuroko* [Estampe sur bois]. Wikimedia Commons. (<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:005-1134.jpg>).
Domaine public

Par exemple, lors de leurs performances télé de la pièce *Witch*⁴¹³, les danseurs de soutien au groupe Boyfriend, ne portant pas les coiffures colorées, le maquillage exubérant et les tissus à motifs des idoles qui capturent immédiatement le premier plan de l'attention visuelle – étant eux-mêmes plutôt vêtus d'uniformes monochromes d'un noir bien mat, avec des casquettes occultant leurs cheveux et une bonne partie de leurs visages –, exercent un rôle théâtral alternant entre une fonction d'épaississement du stimulus visuel formé par la présentation chorégraphique des idoles et la manipulation des éléments de décor à l'occasion de laquelle ils se rendent invisibles.

Dans certains autres cas, et ce, toujours sans forcément incarner des personnages individués, ils formeront plutôt la substance d'une matière résistive jouant un rôle d'obstacle, voire d'antagoniste aux personnages incarnés par les idoles. Par exemple, durant plusieurs passages de performances chorégraphiques de la pièce *Jungle* du groupe CIX⁴¹⁴, les danseurs de soutien, en costumes identiques colorés d'une teinte beaucoup moins saillante que celles des idoles et portant des masques mettant encore plus en retrait leur individualité, ne font qu'ajouter une épaisseur aux mouvements des idoles qu'ils redoublent en parfaite synchronie. Toutefois, durant d'autres passages, en revanche et à l'occasion desquels ils accèdent à une plus forte saillance perceptuelle, et ce, non pas de manière individuelle, ils forment plutôt, collectivement, une substance antagoniste contre laquelle les personnages incarnés par les idoles doivent lutter. Dans le clip pour la même chanson⁴¹⁵, qui par ailleurs présente de multiples références à la *Divine comédie* de Dante Alighieri (CIX Official, 2020), la

⁴¹³ Voir, par exemple, celle diffusée sur la chaîne Arirang le 24 octobre 2017 : <https://www.youtube.com/watch?v=hXtHLhZ1ykM>

⁴¹⁴ Voir en particulier leur performance à STUDIO CHOOM (2020), disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=xt5P4uuPCJw>

⁴¹⁵ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=9eqJAKDL2zQ>

continuité de fonction est clairement établie entre le rôle actanciel réalisé par les danseurs de soutien et un assortiment d'autres mécanismes d'oppression physique (chaînes, liquides noyants, pluies de flèches, lianes enserrantes, etc.).

Figure 7.10 L'emploi désindividualisé des danseurs de soutien comme substance actantielle



Le port, par les danseurs de soutien, de masques et de costumes monochromes identiques les uns aux autres et leur orientation vers la réalisation d'un objectif commun, se dressant dans plusieurs cas en antagonisme face aux idoles qu'ils mettent en saillance – une pratique particulièrement usitée dans la chorégraphie K-pop – favorisera, dans de nombreuses mises en scène, leur objectivation désindividualisée, voire, dans certains cas, leur formation de ce qui s'apparente davantage à une substance continue que de constituer un ensemble d'actants individuels spécifiés.

Détails de : SEVENTEEN. (2021, 12 avril). *[INSIDE SEVENTEEN] HOSHI Mixtape 'Spider' BEHIND #1* [Vidéo]. YouTube. (https://www.youtube.com/watch?v=G_pyiD14s4A). CC BY 3.0

Parfois, le matériau contribué par les danseurs de soutien individuels sera plutôt incorporé aux personnages joués par les idoles dont ils forment l'extension avatarique, et ce, même de façon narrative, et non seulement formelle. Ce genre d'emploi est plus fréquent dans les performances d'idoles solistes (e.g. *Bloom* de Gain) que dans celles de groupes, bien qu'il existe des exceptions (e.g. *Midnight Circus* du groupe Sunny Hill).

Par exemple, dans le vidéoclip pour la chanson *Last Night Story* de la soliste IU (1theK, 2020)⁴¹⁶, les deux danseurs en complet et en lunettes fumées que l'on peut voir accompagner la chanteuse en constituent davantage des extensions avatariques, telles des projections imaginaires, que de réels personnages autonomes. Ainsi, ces deux danseurs réalisent une fonction se distinguant facilement de celle des autres figurants apparaissant dans le clip, en grande partie grâce à la continuité stylistique de leur présentation visuelle, au synchronisme des mouvements de leurs corps avec celle de la chanteuse lorsque celle-ci se met à danser, et à leurs apparitions soudaines et incongrues indiquant qu'ils relèvent davantage de l'espace mental que physique. Ce type de prolifération objectuelle, soit celle de la protagoniste vers ses projections avatariques, est à considérer davantage à titre de prolifération technique opérée au niveau dramaturgique, par le costume, la chorégraphie et la mise en scène, qu'à titre de prolifération narrative instanciant des objets actanciellement distincts et autonomes.

Ayant ainsi présenté quelques cas de figure permettant d'illustrer le concept de liminalité objectuelle ainsi que la multiplicité des applications sémiotiques que celui-ci peut trouver, nous présentons, dans le prochain chapitre, un dernier niveau

⁴¹⁶ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=cxcxskPKtiI>

d'application analytique du concept de liminalité, soit celui de la liminalité situationnelle.

CHAPITRE VIII

LIMINALITÉ SITUATIONNELLE

Introduction

Le dernier niveau d'application du concept de liminalité que nous présentons ici est celui que nous désignons par l'expression « liminalité situationnelle ». Il s'agit, parmi ceux auxquels nous aurons consacré une section, de celui qui s'approche le plus de l'emploi du concept que fit van Gennep, ce dernier ayant, dans son œuvre célèbre sur les rites de passage généralement reconnu comme inaugurateur de l'instrumentalisation analytique du concept de liminalité dans le cadre de la science anthropologique, commencé par une analyse des rituels associés à la traversée matérielle de frontières topologiques (van Gennep, 1909/1981).

Pour notre part, nous nous proposons d'examiner ici trois grands sous-types que nous identifions pour la liminalité situationnelle, soit : 1) la liminalité spatio-temporelle, qui inclut d'une part la liminalité topologique, soit celle désignant le fait pour un objet de se trouver sur ou en train de traverser une frontière matérielle dans l'espace – cela pouvant prendre par exemple la forme de la traversée d'une frontière géographique séparant des pays limitrophes, celle du franchissement du seuil d'une porte, celle d'un changement de milieu, ou celle de se trouver dans un espace transitoire (ascenseur, corridor, pont, etc.) – et, d'autre part, la liminalité temporelle, soit celle désignant la situation de se trouver à un moment marqué par une transition

sur l'échelle du découpage temporel (aube, crépuscule, changements de saisons, etc.), ou le fait de se trouver hors du temps (mise en jeu de la délimitation entre les ordres du temporel et de l'atemporel); 2) la transition d'état, soit l'état de liminalité dans lequel se trouve l'objet durant, par exemple, une métamorphose ou durant une transformation de statut, la transition d'état constituant une situation faisant habituellement intervenir une modification sur le plan catégoriel (chap. 6) et/ou de la configuration objectuelle (chap. 7); et, finalement, 3) la liminalité transdimensionnelle, qui concerne généralement les transitions entre les modes ontologiques (e.g. matérialisation, virtualisation, etc.).

8.1 Spatio-temporelle

Nous commençons notre tour d'horizon en présentant le cas de la liminalité spatio-temporelle – en particulier, celui de la liminalité topologique. La subversion symbolique de la frontière politique, telle que peut être observée à travers de nombreuses productions artistiques aux vocations les plus diverses, répond à la fois à un instinct de liberté et à des aspirations humanistes qui transcendent les divisions que celle-ci matérialise. En particulier, dans le contexte géopolitique coréen, la frontière séparant la Corée du Sud de la Corée du Nord étant l'une des plus fortement militarisées au monde (Walker, 2011), les deux Corées étant techniquement encore en état de guerre – une situation qui perdure maintenant depuis plus de 70 ans –, il est peu surprenant de voir thématiser, dans les représentations fictionnelles, la subversion de son pouvoir divisif à travers la mise en scène d'amitiés transfrontalières, voire en transformant la zone frontalière elle-même en terrain de jeu, ce genre de thématique

ayant été, depuis qu'elle eût acquis droit de cité, remarquablement investie notamment par le cinéma sud-coréen de l'après-dictature⁴¹⁷.

Dans cette veine de thématiques, et bien qu'il s'agisse d'un artefact en marge du corpus particulier auquel nous nous intéressons, l'on soulignera le segment *Run DMZ* du documentaire *Planet B-Boy* réalisé par le Coréen diasporique Brenson Lee, où des danseurs costumés en soldats de la JSA issus de chaque camp, s'amusant ensemble au *breakdancing* tandis que leurs commandants supérieurs ne regardent pas, réalisent, par le geste ludique, une spectaculaire subversion et transgression de la fonction divisive de la frontière.

Dans d'autres cas, la mise en scène de la traversée d'une frontière topologique pourra être exploitée rythmiquement pour sa valeur tensive événementielle, tant sur le plan formel que narratif. Notamment, les crêtes tensionnelles structurant la trame musicale des chansons étant souvent marquées, tel que nous l'avons vu à la sous-section 7.2.3, par leur synchronisation avec des scènes d'explosion, celles-ci pourront également souvent être associées à des traversées de barrières matérielles, allant de la simple traversée d'un seuil de porte jusqu'au fracassement complet d'un mur de pierre.

Par exemple, dans le vidéoclip réalisé par Shoichi "DAVID" Haruyama pour la chanson japonaise *3 2 1* du groupe sud-coréen SHINee (UNIVERSAL MUSIC JAPAN, 2013)⁴¹⁸ – par ailleurs fort riche en imitations et encapsulations médiatiques –, le couplet chanté par une version poupéefiée de Kim Jonghyun, se déroulant dans

⁴¹⁷ Un cas de film ayant connu un certain rayonnement international subvertissant la fonction divisive de la frontière par sa mise en scène d'amitiés transgressives entre Nord et Sud-Coréens serait *Joint Security Area* de Park Chan-wook (2000).

⁴¹⁸ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=9E5wbJ8ml3w>

un environnement médiatiquement mixte fusionnant la capture vidéo et l'animation par image (*stop motion*), ayant pour thème la surmontée des obstacles⁴¹⁹, aboutit sur le fracassement par ce dernier non pas d'un mur réel, mais d'une image de mur décorant la page couverture d'un livre lui-même intitulé « *Wall* » et à travers duquel il parvient à faire irruption, d'un grand bond, en traversant celui-ci de tout son corps.

8.2 D'état

La liminalité situationnelle découlant du passage par un état transitoire, en revanche, concerne, tel que nous en concevons ici, des modifications portées à l'objet lui-même. Celles-ci peuvent aussi bien concerner l'état de modification des propriétés intrinsèques de ce dernier que de concerner ses propriétés extrinsèques. Dans ce deuxième cas, et puisque nous avons abordé dans une section précédente (section 7.1.1) le dispositif du costume à titre d'enveloppe matérielle prothétique de l'objet que constitue le corps⁴²⁰, nous pourrions souligner à titre d'exemple l'état transitionnel dans lequel l'objet se trouve lors du processus de mise, de retrait ou de substitution du costume, celui-ci s'analysant aptement sous l'angle de la liminalité situationnelle, voire à titre de liminalité d'état compte tenu de la modification dynamique du schéma du corps qu'implique la transition costumière.

⁴¹⁹ セーブした 挫折の痛みを / Drag & Drop フォルダーごと捨てたら / One More Try 裏ワザで壁 / Clear Clear Clear [*The pain of failure that you've saved / drag and drop it into a folder and delete them / one more try and through tricks / the wall is cleared, cleared, cleared*] (traduction contribué par ashley.edelenbos, 2014).

⁴²⁰ Voir la sous-section 7.1.1 traitant, suivant Schilder (1935/2017), de l'intégration du costume au schéma corporel.

À cet effet, l'on constatera d'abord que le geste de dévêtissement du corps se trouve bien sûr exploité tant pour sa charge symbolique que pour sa teneur hédonique dans toute la palette des arts visuels allant de l'art pictural à la chorégraphie⁴²¹. Faisant parfois office d'objectif ludique en soi, tel que dans certains jeux vidéo, la présentation du corps en état transitionnel de dévêtissement pourra être exploitée dans certains cas pour le simple émoi que produit l'évocation de l'enfreinte potentielle à la pudeur que tel état est en mesure d'impartir. Cela est notamment le cas du jeu *Noto-sama 5* de Himaruya Hidekazu (2007), faisant converger les univers de trois *webcomics* de l'auteur (*Advance! Kitakou Broadcasting Club Pure*, *Barjona Bombers* et *Axis Powers : Hetalia*) et dont l'objectif quelque peu douteux des deux personnages jouables consiste à dévêtir les gens du monde entier afin de s'amuser de l'humiliation qu'ils pourraient alors leur infliger.

En revanche, dans d'autres cas, le geste de dévêtissement, à titre d'événement impartiteur d'une forte densité thymique, se trouvera souvent, dans les chorégraphies accompagnant les productions musicales, à être synchronisé à un climax temporel pour en amplifier le retentissement. Par exemple, dans cette veine d'applications, lors de performances de leur pièce *The Real One*⁴²², les membres du groupe Boys Republic marquaient le climax musical central à l'aide du découvrément synchronisé de leurs épaules en chemises, amplifiant ainsi le retentissement de la

⁴²¹ Par exemple, et démontrant que le fait même du dévêtissement soit considéré plus chargé que l'exhibition du corps qui peut s'ensuivre, l'on se rappellera que la chorégraphie pour la chanson *Miniskirt* du groupe féminin AOA, diffusée à partir de 2014, fut frappée de censure notamment en raison de la scène où les danseuses dézipaient la fermeture éclair de l'échancrure de leurs minijupes. Celles-ci durent alors, lors de performances de la chorégraphie à la télé, avoir leurs minijupes dézippées d'avance plutôt que de mettre en spectacle le geste par lequel tel dézippage était réalisé (cf. Chua, 2014).

⁴²² Voir, par exemple, la performance captée en janvier 2015 par Chu Lien (2015), disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=AVZwpPYdNcs>

crête musicale par le brusque et soudain rabattement de leurs vestons. Le retentissement tensif du geste chorégraphique ainsi réalisé s'en trouvait réciproquement d'autrement plus marqué qu'il survenait au moment de la décharge d'une tension musicale longuement accumulée.

En outre de l'élément de *fanservice* qu'elle est susceptible d'introduire, la spectacularisation du geste de dévêtissement peut également se doubler d'une charge symbolique. Par exemple, le vêtement approprié étant l'un des marqueurs sociaux de la civilisation et de la civilité, nombreuses seront les représentations où la dramatisation du geste de retrait du vêtement servira des fins de caractérisation de personnage ou des fins d'expression symbolique. Par exemple, dans plusieurs chorégraphies, les gestes de tirer sur ses vêtements pourra indiquer par exemple une difficulté à maîtriser ses émotions (e.g. *Man Man Ha Ni* de U-KISS). Dans d'autres cas, cela participera à fonder une métaphore bestiale (e.g. *Wolf* de EXO). À ce titre, nous noterons que le trope de l'arrachement spectaculaire par les idoles masculines de leurs chemises, geste suscitant potentiellement une certaine mesure d'émoi chez les spectateurs au regard sensibilisé à la mise en spectacle de la musculature du corps, constitue l'un des marqueurs stylistiques du *jimseungdol* (« beast idol »)⁴²³. Dans certains autres cas, une telle manière de spectaculariser le geste d'exhibition du corps en particulier masculin pourra de plus se trouver chargé de son encodage à titre d'acte potentiellement intimidant de signalisation de la force musculaire (sémantiquement analogue au geste de lever les bras, poings fermés et coudes pliés, pour fléchir

⁴²³ Cf. Jung (2011, p.164) pour une présentation de l'historique du développement des *jimseungdol*. Bien que des éléments de la stylistique du *beast idol* aient été présents dans les performances d'idoles de première génération tels que Rain, la popularisation de cette appellation et de l'esthétique du corps qui lui est liée est fortement associée au groupe de deuxième génération 2PM, la stylistique associée à la désignation « *beast* » ayant été, selon l'un des membres du groupe, consacrée précisément suite à l'arrachement spectacularisée par l'un d'entre eux de sa chemise durant une performance (Nichkhun Buck Horvejkul rapporté dans Lai, 2021).

ostentatoirement ses muscles, modulo le fait de l'exhibition de zones corporelles souvent occultées⁴²⁴), créant des représentations plutôt paradoxales lorsque ces chorégraphies seront reprises par des danseuses, et ce, seulement en raison de la divergence des significations culturelles généralement attribuées à l'exhibition des corps respectivement masculin et féminin (fig. 8.1).

⁴²⁴ Et donc pouvant, dans certains cas, se doubler potentiellement d'une fonction de *fanservice*, selon l'intention chorégraphique poursuivie lors de l'exécution de ce geste.

Figure 8.1 Fonction *mimicry* et brouillage des conventions genrées régissant l'exhibition du corps



Durant sa performance en 2017 de la chorégraphie de *No More Dream* du groupe BTS⁴²⁵, une fanartiste-danseuse brouille, par son exécution du rôle chorégraphique du danseur Park Jimin, la charge sémantique procédant des conventions entourant l'exhibition du corps féminin en activant via celui-ci la force d'intimidation procédant de la signalisation de la force musculaire associée au geste chorégraphique d'exhibition réalisé par le danseur d'origine, le tout complexifié par la culture de la différenciation sur la base du genre de la censure du corps visible.

Source : OnCam! TV. (2017, 7 octobre). [HD] 171001 BTS(방탄소년단)_No More Dream(노 모어 드림) by ICE BLAST [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=wqYn8Ds3Q10>). CC BY 3.0

La réflexion sur le concept de liminalité situationnelle d'état nous conduit naturellement à aborder un genre de figurations où la transition d'état joue un rôle scénaristique primordial et où sa mise en spectacle constitue un point d'attractivité majeur : les incontournables *henshin* (scènes de métamorphose) de l'*anime* japonais.

⁴²⁵ Le vidéoclip exécuté par le groupe original (HYBE LABELS, 2013) peut être visionné à : <https://www.youtube.com/watch?v=rBG5L7UsUxA>

L'emphase sur ces types de scènes où les héros passent d'une forme ordinaire pour activer leur forme « surhumaine » se serait historiquement développée avec l'explosion en popularité des séries télé de genre *tokusatsu* (séries d'action à effets spéciaux) durant les années 1970 (Katsuno, 2018, n. p.)⁴²⁶, en plus de recevoir des codifications particulières lors de leur incorporation dans les *anime* de genre *mahō shōjo* (i.e. centrés sur les « jeunes filles magiques »). Il est à noter que de nombreux *anime* appliqueront par ailleurs des scènes de *henshin* de type *mahō shōjo* à des personnages masculins, ceci soit parce qu'ils ciblent un public féminin (e.g. *Binan Koukou Chikyuu Boueibu LOVE!*, *Kamigami no Asobi*), ou encore à des fins de parodie (e.g. *Kore wa Zombie Desu ka?*, *Kämpfer*), voire d'emprunt stylistique et de référence générique (e.g. *Kill la Kill*)⁴²⁷.

Dans le genre *tokusatsu*, la scène de *henshin* constitue un moment où les héros, pour activer leurs pouvoirs surhumains, se transforment en « figures *igyō* (grotesques), souvent des hybrides de créatures humaines et non-humaines, y compris des insectes, des animaux et des machines » (Katsuno, 2018, notre traduction), en faisant alors des créatures catégoriellement liminales et soumises à des variations sur le plan de la liminalité objectuelle (altération de forme, modification du champ d'action, etc.). Dans le genre *mahō shōjo*, le *henshin* aboutira parfois temporairement à un changement d'âge (e.g. *Fushigi na Merumo*, *Minky Momo*, *Mahō no Tenshi Kurīmī*

⁴²⁶ L'on pense, en particulier, aux séries de la Toei telles que *Kamen Rider* ou *Super Sentai*.

⁴²⁷ En plus du traitement homogène que pourront recevoir les quelques personnages masculins secondaires des *mahō shōjo* qui, dans de rares cas, se métamorphosent à l'instar des héroïnes centrales.

Mami), et dans certains cas, à un changement de sexe (e.g. *Kämpfer, Sailor Moon Sailor Stars*⁴²⁸).

La scène de *henshin* aura, au cours du temps, développé un format fortement codifié, et en est venue à constituer l'objet d'un véritable culte chez les adeptes des productions tant de genre *tokusatsu* que *mahō shōjo*. La liminalité situationnelle du héros en cours de *henshin* se trouve soulignée par l'attribution d'un caractère solennel au fait de la métamorphose et par le traitement graphique particulier que recevra ce type de scène, se produisant souvent dans un espace symboliquement retranché de la réalité des lieux physiques où se trouvaient les personnages, par exemple sur fond de cosmos ou contre un arrière-plan abstrait. Dans le *mahō shōjo*, le corps passera souvent, du moins dans les productions subséquentes à la populaire *Cutie Honey* des années 70, par un état transitoire de nudité avant d'atteindre sa forme superpuissante, les costumes magiques étant, dans le genre *tokusatsu* comme dans le genre *mahō shōjo*, soit des instruments utilisés par les héros pour accéder à ou amplifier leurs pouvoirs, ou encore le signe de leur atteinte de leur forme superpuissante. Pour cloître la scène de *henshin*, typiquement, le héros assumera une série de poses statiques fort ostentatoires, que Katsuno Hirofumi (2018) identifie comme étant inspirées des poses *mie* du théâtre kabuki, celles-ci contribuant au caractère quasi ritualisé de la séquence soulignant la situation liminale du corps en état de métamorphose.

La liminalité situationnelle d'état décrira aussi par exemple le fait, pour un objet, de se trouver en voie de perte de cohésion ou en état de dissolution. En particulier, le

⁴²⁸ À ce propos, sur le *wiki* de *fandom* dédié à *Sailor Moon*, on peut lire que « [i]n the Italian dub of *Sailor Moon Sailor Stars*, the *Starlights*' sex switching was not present. Instead, they were said to be the twin sisters of the *Three Lights*. This explanation was added to the Italian dub after Vera Slepovj, a psychologist, claimed that *Sailor Moon* made young boys become homosexual » (« *Sailor Starlights* », n.d.).

culte esthétique de la scène d'explosion constituant l'un des marqueurs de la sensibilité *otaku*, tel que nous l'avons mentionné à la section 7.2.3 et tel que souligné par Murakami Takashi dans son essai *A Theory of Super Flat Japanese Art* (2000), les représentations centrées sur de telles occurrences tirent leur teneur hédonique d'une part de la densité informationnelle qui leur sont inhérentes (la liminalité d'état étant événementiellement articulée à un « avant » et à un « après » qu'elle rend sémantiquement saillants), et du spectaculaire visuel ou sonore que pourra produire la décharge subite d'énergie qui en découle⁴²⁹.

Dans d'autres cas encore, la liminalité situationnelle d'état sera liée au franchissement de la frontière (liminalité topologique) séparant un milieu substantiel d'un autre. Dans cette catégorie, nous pouvons citer par exemple le passage d'un milieu aérien à un milieu liquide ou inversement, les situations d'immersion totale pouvant dans certains cas être sujettes à forte accumulation tensionnelle. Un exemple parmi les nombreux cas d'exploitation artistique de la valeur tensive de la liminalité situationnelle liée à l'état de transition entre différents milieux substantiels immersifs, en l'occurrence, des milieux aérobies et anaérobies, se trouve dans la thématisation de celle-ci dans *No Air*, une œuvre du groupe THE BOYZ parue en 2018⁴³⁰ et dans laquelle un état de panique romantique liée à la peur du manque de l'autre se trouve métaphoriquement assimilé à un état de suffocation, alors que la réassurance de la

⁴²⁹ Pour se donner un sens du culte pouvant se former autour de l'esthétisation graphique des scènes d'explosion dans l'*anime*, nous dirigerions le lecteur vers la compilation de scènes tirées de *Gurren Lagann* publiée par KingOfAsh (2013) sur le forum Comic Vine et pouvant être visionnée à : <https://comicvine.gamespot.com/profile/kingofash/blog/gurren-lagann-respect-that-will-pierce-the-disresp/90257/>

⁴³⁰ Dont la pièce principale parut sur leur album *The Only* (Cre.ker Entertainment).

réciprocation affective se trouve quant à elle assimilée au souffle retrouvé⁴³¹. Dans de nombreux matériaux visuels liés à l'œuvre, dont le vidéoclip, des aguiches-photo (*teaser images*) ainsi que trois courts-métrages se réclamant du genre ASMR – soit *Breathe In* (THE BOYZ, 2018a), *Breathe Out* (2018b) et *Breathless* (2018c) –, la figure métaphorique se trouve matériellement réalisée dans la performance de mises en immersion des membres du groupe et de leur approche, de leur traversée et de leur affranchissement de situations d'anaérobie (cf. fig. 8.2).

⁴³¹ Le membre Lee Juyeon explique : « What will happen if there is no oxygen? Without oxygen, you would feel very unstable [...] This is about a boy who is worried and anxious » (Lee Juyeon dans THE BOYZ, 2018d).

Figure 8.2 Exploitation de la valeur tensile et symbolique de la liminalité situationnelle d'état



Juyeon sous immersion liquide dans *Breathless* (en haut), et reprenant son souffle dans *Breathe In* (en bas), ces situations liminales métaphorisant l'état psychologique du protagoniste de la pièce *No Air*.

Sources : THE BOYZ. (2018c). *THE BOYZ(더보이즈) [THE ONLY] 'No Air' ASMR MOVING FILM - Breathless* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=5DMZoqabPnE>). CC BY 3.0

THE BOYZ. (2018a). *THE BOYZ(더보이즈) [THE ONLY] 'No Air' ASMR MOVING FILM - Breathe In* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=W1BnD9pZQQc>). CC BY 3.0

En outre, l'on classerait également parmi les figures de liminalité situationnelle d'état celle des suspensions aériennes, assez récurrentes dans la vidéographie musicale K-pop. À titre d'illustration de la valeur sémantique que peut recevoir l'exploitation de telles figures, l'on mentionnera, en se rapportant à des productions liées à la franchise NCT, la suspension fantastique que subiront les personnages joués par Kim Jungwoo et Jeong Jaehyun (NCT 127) dans *Superhuman* (SMTOWN, 2019, 24 mai)⁴³², symbolisant l'accession à un état de transhumanité, celle que réaliseront chacun des membres de WayV dans *Take Off: Character Analysis* (WayV, 2019)⁴³³, procédant de l'exécution d'un saut et symbolisant la prise d'un envol, et, finalement, celle que réaliseront, à l'aide d'un dispositif technique, chacun des membres de NCT U dans le vidéoclip pour la pièce *Make A Wish* (SMTOWN, 2020)⁴³⁴, symbolisant l'insolite des êtres magiques qu'ils incarnent pour l'occasion.

Finalement, mentionnons, parmi les représentations fortement répandues de liminalité situationnelle mettant en jeu une transition d'état, la figuration du passage à la mort, celle-ci étant susceptible de contribuer un fort élément de pathos à la représentation selon le niveau d'attachement empathique au personnage mourant et selon le traitement narratif qui en sera fait.

Par exemple, le recours scénaristique à la présentation de la mort constitue un thème récurrent des *ero ge* BL de Nitro+chiral⁴³⁵, soit des jeux vidéo pornographiques de type VN ciblant un public féminin et axés sur le développement narratif, sur l'accès à

⁴³² Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=x95oZNxW5Rc>

⁴³³ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=HPxCddzc8nE>

⁴³⁴ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=tyrVtwE8Gv0>

⁴³⁵ Nous référons en particulier aux versions originales (non censurées) des jeux *Togainu no Chi* (2005), *Sweet Pool* (2008), *Dramatical Murder* (2012) et *Dramatical Murder re:connect* (2013).

des illustrations de haute qualité (les CG) et sur la prestation vocale des acteurs⁴³⁶. Dans les jeux BL de Nitro+chiral, pouvant certes être caractérisés à titre de jeux de *survival horror* tel que proposé par Rachel Min (2019), la mort du personnage jouable durant le sexe marquera généralement l'aboutissement narratif des routes « perdantes »⁴³⁷, tandis qu'il arrivera même à l'occasion, bien que plus rarement, que celle du partenaire fictif survienne dans les routes « gagnantes », rehaussant ainsi le retentissement viscéral de l'hédonicité négative de l'expérience subjective de la mort à travers le véhicule du corps figuré du personnage jouable, ou encore, celui de la valeur de pathos découlant de l'attachement empathique au partenaire fictif expirant à un moment des plus chargés sur le plan scénaristique.

8.3 Transdimensionnelle

Le dernier sous-type de liminalité situationnelle que nous présentons ici est celle qui se rapporte à la transdimensionnalité. Celle-ci concernera notamment les processus dynamiques par lesquels se réalise l'interfaçage entre objets relevant de plans ontologiques disparates, soit la matérialisation des entités virtuelles, la virtualisation des entités concrètes, ou encore les fonctions de conduit par lesquels tels interfaçages peuvent se réaliser.

⁴³⁶ Il faut souligner qu'au Japon, dans le monde du doublage d'*anime*, des jeux vidéo et de la réalisation de *drama CD* BL, il n'y a pas, comme cela peut être le cas par exemple dans le domaine du cinéma, d'une part des acteurs pornographiques et d'autre part des acteurs non pornographiques, les *seiyuu* masculins, y compris parmi les plus célèbres de l'industrie, consacrant une part importante de leur travail à la vocalisation de personnages *otome* ou *yaoi*. Pour une réflexion sur les pratiques vocales pornographiques par les *seiyuu* japonais, voir Ishida (2019).

⁴³⁷ Bien qu'il arrivera parfois que celles-ci aboutissent plutôt à une situation « pire que la mort » pour le protagoniste.

En ce qui concerne la liminalité situationnelle relevant de la traversée de la limite séparant des plans ontologiques disparates, le phénomène du transport narratif⁴³⁸, soit celui qui transporte phénoménologiquement le lecteur ou spectateur depuis le mondain du réel vers l'imaginaire de l'univers de fiction, se trouve, dans de nombreuses occurrences, à être lui-même symbolisé dans l'œuvre elle-même et à participer au récit que développe celle-ci, le fait du transport narratif pouvant parfois même être catalysé par un actant narratif prenant la forme d'un objet ou d'un personnage relevant de la diégèse du récit et qui servira d'adjuvant à la pénétration du lecteur/spectateur dans le monde fictionnel.

Par exemple, dans le *gyaku hāremu* de genre *isekai* intitulé *Fushigi yūgi* de Watase Yū, c'est un item magique, soit un livre enchanté, qui sert de vecteur par lequel l'héroïne se trouve transportée dans l'univers fantastique dans lequel se développera le récit, modélisant de surcroît dans une certaine mesure le transport narratif du lecteur dans l'espace sémiotiquement construit de la diégèse, soit par la dématérialisation du corps de la protagoniste et son absorption dans les pages du livre se réécrivant au fur et à mesure de son progrès à travers le scénario qui s'y déroule. Ce sera donc un objet physique qui servira de conduit transdimensionnel par lequel l'héroïne Yūki Miaka réalisera sa destinée de princesse de Suzaku⁴³⁹ assistée de ses sept guerriers célestes quelle retrouvera dans l'univers fantastique auquel elle pourra ainsi accéder.

Dans d'autres cas, ce sera plutôt un individu qui servira de vecteur instiguant la transition entre le registre initial de l'ordinaire et la destination fictionnelle, réalisant

⁴³⁸ Cf. Gerrig (1993) pour une introduction au concept de transport narratif.

⁴³⁹ Suzaku étant le dieu-oiseau vermillon associé au point cardinal austral.

par là ce que nous appelons une fonction interfacielle de « lapin blanc », en référence au personnage créé par Lewis Carroll remplissant précisément un tel rôle symbolique dans le récit d'*Alice au Pays des Merveilles*.

Par exemple, lors de la performance par NCT U de la pièce *Make A Wish* sur *Inkigayo* en octobre 2020 (SBS KPOP, 2020)⁴⁴⁰, filmée sans public de plateau de télé dû aux restrictions liées à la Covid-19, Jeong Jaehyun conduisait le spectateur depuis l'extérieur de la scène vers un espace entièrement clos où attendaient tous les autres membres et où allait se dérouler la performance. La fermeture de l'espace autour du spectateur était renforcée par la soudaine et brusque réduction au silence du bruitage d'applaudissements (que l'on sait pertinemment provenir d'un enregistrement), synchroniquement à la traversée du seuil de l'espace intime où se déroulerait la performance et à la refermeture des rideaux derrière le passage de ce seuil par la caméra. Une autre performance de la même chanson, diffusée cette fois sur la chaîne KBS World TV (2020)⁴⁴¹, conférait plutôt le rôle de « lapin blanc » à Lee Taeyong, qui conduisit le spectateur depuis la marge de la scène jusqu'à son centre où attendaient chacun des autres membres pour accueillir, tour à tour, le spectateur de manière individuelle lors d'une longue introduction faisant office de générique pour présenter la composition du groupe.

En revanche, parfois ce que symbolisera la représentation intradiégétique d'un franchissement liminal transdimensionnel sera le mouvement inverse, soit celui de la mise en présence matérielle de l'entité relevant de la fiction dans l'espace concret de l'univers réel (ou du moins, dans un simulacre de celui-ci).

⁴⁴⁰ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=Cx9XdeK6W2k>

⁴⁴¹ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=8HWsY11tSD8>

Par exemple, une figure récurrente, non seulement dans les *fanarts* à thématique de personnages de mangas ou d'*anime* mais aussi dans les récits appartenant à d'autres genres⁴⁴², sont les scènes où l'on voit un personnage fictionnel 2D s'échappant de la surface plane sur laquelle il se trouve inscrit pour émerger comme par magie, dans le monde « réel »⁴⁴³.

L'espace liminal se situant à la rencontre du concret de l'ordre du réel et du virtuel de l'ordre de la fiction se trouvera en outre, par de nombreuses pratiques sémiotiques, investis de figures ancrées simultanément dans l'un et l'autre univers. Dans le contexte de la culture populaire japonaise, l'on en est venu à désigner cet espace comme étant celui de la 2.5D (*ni-ten-go jigen*)⁴⁴⁴, un terme ayant originalement servi à désigner la dimension ontologique habitée par les *seiyuu* (Sugawa-Shimada, 2020, p.126), soit les acteurs de doublage des *anime*, des jeux vidéo ou incarnant des rôles vocalisés dans les *audio drama*, le *seiyuu* étant estimé constituer lui-même « un médium au seuil [...] habitant une dimension interstitielle entre la réalité "3D" et l'imaginaire "2D" – la 2.5D » (Nozawa, 2016, p.170, notre traduction).

Toutefois, l'usage du vocable se serait élargi au fil du temps, étant employé à partir de 2014 pour désigner les adaptations sous forme de théâtre musical des *anime*, mangas ou jeux vidéo (les *musicals* 2.5D)⁴⁴⁵, voire éventuellement toutes les formes

⁴⁴² Pensons par exemple à l'épisode *The Uninvited* de la troisième saison de la série *The Worst Witch* de 1998-2001 (Twickenham Film Studios).

⁴⁴³ Il suffit, pour s'en convaincre, de faire une recherche à l'aide de l'expression clé « Out of Screen » sur Zerochan : <https://www.zerochan.net/Out+of+Screen>

⁴⁴⁴ Cf. Sugawa-Shimada (2020).

⁴⁴⁵ Faisant rétroactivement de l'adaptation du *shōjo* manga *La Rose de Versailles* en 1974 par le Takarazuka (le célèbre théâtre entièrement féminin ayant vu le jour en 1913 dans la ville du même nom) le premier musical 2.5D, bien que celle-ci n'était pas encore à l'époque désignée comme telle.

d’instanciation d’entités virtuelles sur le substrat formé par le corps humain (Sugawa-Shimada, 2020, p.124), incluant donc les pratiques du cosplay et des entités telles que les *aidoru* (idoles⁴⁴⁶). Les idoles virtuelles telles que les Vocaloids et UTAU peuvent être également dites relever du 2.5D lorsque leur objectivation incorpore l’identité humaine de leur fournisseur d’échantillon vocal, ce qui serait entre autres le cas des Vocaloids basés sur des matériaux provenant de chanteurs ou de *seiyuu* déjà célèbres et dont le marketing exploite la continuité matérielle entre le fournisseur d’échantillon et la persona développée pour la librairie vocale. Tel est notamment le cas du Vocaloid Gackpoid (alias Gakupo), basé sur la voix du chanteur et acteur Gackt, du Vocaloid bilingue anglais-japonais Yohioloid, basé sur la voix du chanteur suédois Yohio devenu populaire au Japon durant les années 2010, ainsi que du Vocaloid Fukase, basé sur l’échantillon vocal provenant de Satoshi Fukase, chanteur du groupe *indie-pop* Sekai no Owari.

Le concept de 2.5D s’applique également pour décrire certains types d’espaces référentiels actualisant sémiotiquement, de manière plastiquement homogène ou non, une pluralité d’objets ontologiquement hétéroclites. Un exemple d’artefact réalisant ce type d’espace se trouve dans une *fanart* de Barocco (2012)⁴⁴⁷ produite dans le cadre du projet SCL et mettant en scène une interaction fictionnelle entre le chanteur humain Gackt et des Vocaloids dérivés de son échantillon vocal, soit Kamui Gakupo, un Vocaloid officiel développé par Internet Co. Ltd., et Kamui Gakuko, une *fanloid*

⁴⁴⁶ Entendu ici dans le sens que prend ce terme en contexte culturel est-asiatique. Dans les mots de *wotas* (*otakus* d’idoles) : « idols are 2.5D [...] we cheer for idols not as real people, but for the image that they project themselves as » (Suzuki et Koichi, 2015). Pour une présentation du développement de la sous-culture *wota* à même la culture *otaku* du quartier tokyoïte d’Akihabara expliquant bien la continuité catégorielle entre l’engouement pour les pièces électroniques, pour les contenus virtuels et pour les idoles, voir l’entretien de Peter Barakan avec le professeur Senoo Kenichiro dans l’épisode 6 de la saison 1 de *Japanology Plus* dédiée à la sous-culture *otaku* d’Akihabara (Nishiyama, 2014).

⁴⁴⁷ Disponible à : <https://www.pixiv.net/en/artworks/26334156>

de type *genderbend* créée par les fans et dérivée de Gakupo, s'agissant tous d'entités aux statuts ontologiques divergents mais se trouvant liés par une relation de dépendance génétique et étant en l'occurrence objectivés de manière formellement homogène dans l'image intégrant un espace conceptuel intermédiaire à caractère 2.5D.

Étroitement liés à la culture entourant les Vocaloids, les artistes de la plateforme Niconico – principalement des chanteurs (*utaite*), des danseurs (*odorite*) et des musiciens (*ensousha*) –, peuvent également dans une forte proportion de cas être dits instanciers des entités relevant de la 2.5D en raison des pratiques de virtualisation qu'ils tendent à appliquer à leur propre persona artistique, une tendance plus fortement marquée chez les chanteurs, puis ensuite chez les musiciens.

À ce titre, le groupe de danse ARSMAGNA, un groupe d'*odorite*⁴⁴⁸ s'étant fait connaître grâce à leurs chorégraphies originales pour des chansons de Vocaloid⁴⁴⁹, s'identifie en tant que « 2.5 次元コスプレダンスユニット [groupe de danse 2.5D en cosplay] » (ARSMAGNA, 2023a), le groupe se présentant en tant que personnages fictionnels et non en tant que danseurs à identité civile mondaine. Il convient de noter que les personnages qu'ils incarnent dans leur groupe ne sont pas des personnages qui préexistaient à leur lancement, mais des personnages originaux, qu'ils mettent en scène dans leurs vidéos de danse, dans leurs apparitions publiques, ainsi qu'à travers une pléthore d'autres médias dont le manga. En outre, un Vocaloid, ARSLOID⁴⁵⁰, a été créé par Yamaha à partir de l'un des membres 2.5D du groupe, le fournisseur

⁴⁴⁸ Danseurs autodiffusés sur la plateforme Niconico.

⁴⁴⁹ En particulier grâce à la danse très énergique (ARSMAGNA, 2013) qu'ils créèrent pour la chanson *Gigantic O.T.N* de Giga-P chanté par le Vocaloid Len Kagamine, disponible à : <https://www.nicovideo.jp/watch/sm20223287>

⁴⁵⁰ Yamaha Corporation (2023).

d'échantillon listé pour ce Vocaloid par le fabricant étant le fictionnel Akira Kano et non la personne civile qui le joue, soit Oosemachi Keiichi, le lien de dépendance ontologique du Vocaloid ARSLOID⁴⁵¹ se trouvant, en termes artefactualistes, à deux degrés de séparation de l'entité physique (Oosemachi Keiichi⁴⁵²) dont il reçoit indirectement la substance vocale par l'entremise de l'entité dénommée « Akira Kano »⁴⁵³, s'agissant d'une chaîne de dépendances ontologiques s'étendant de la 3D à la 2D en passant par la 2.5D.

En ce qui concerne les *utaite*, les chanteurs s'autodiffusant notamment sur la plateforme Niconico et dont une grande part de leur activité consiste à produire des reprises de chansons de Vocaloid, la diffusion visuelle de leur persona privilégie l'emploi de l'avatar dessiné plutôt que l'image photographique de leur visage, une pratique de virtualisation appuyée par l'emploi typique par ces artistes du masque lors de leur capture photographique ou de leurs apparitions publiques – cela constituant autant de pratiques qui marquent une séparation nette entre la persona artistique publiquement déployée et l'identité de la personne privée qui en est à la source⁴⁵⁴ (cf. sous-section 2.5.1). En projetant, dans l'espace fictionnel constitué du répertoire musical des chansons de Vocaloids et de l'imagerie afférente, une forme avatarisée de leur image, les *utaite* homogénéisent dans une certaine mesure leur présentation

⁴⁵¹ Pouvant être vu sur la page de produit à :

https://www.vocaloid.com/en/products/show/v4l_arsloid_en

⁴⁵² Pouvant être vu en civil sur son fil Twitter, tel que dans OHSE_DQT (2013), disponible à :

https://twitter.com/DQT_OHSE/status/344094493659762688

⁴⁵³ Les danseurs 2.5D de ARSMAGNA, y compris Akira Kano, pouvant être vus sur le site officiel du groupe (ARSMAGNA, 2023b), à : <https://ars-magna.jp/chara>

⁴⁵⁴ Nous référons le lecteur ici aux concepts de *honne* et de *tatemaie* tels qu'articulés par Doi (1971/1973) pour décrire la distinction entre le soi authentique et le masque projeté lors des interactions sociales en contexte culturel japonais.

médiatique à celle des Vocaloids dont ils partagent l'écosystème sous-culturel, exemplifiant une forme de liminalité ontologique (2.5D) pouvant être rapportée à ce que Sugawa-Shimada désigne par le terme de « corporéité virtuelle » (*kyokô tekishintai*) (Sugawa-Shimada, 2020, p.124, notre traduction).

Notamment, 96neko, une *ryouseirui*⁴⁵⁵ étant probablement celle qui, parmi tous les *utaite*, se soit la plus rapprochée d'un statut de Vocaloid honorifique⁴⁵⁶, projetée à travers ses pratiques vocales et d'avatarisation graphique une persona généralement lue comme étant masculine, d'où sa fréquente caractérisation à titre de chanteuse « trap ». La « corporéité virtuelle » de 96neko, se déployant tant à travers ses propres productions qu'à travers les *fanarts*, comme il en va de l'écosystème culturel formé autour des Vocaloids, des UTAU et des *utaite*, se trouve à atteindre une certaine homogénéité ontologique avec celle des Vocaloids que côtoie la persona objectivée de 96neko, parfois même par le vecteur du substrat du corps physique de ses fans qui l'instancient entre autres par les pratiques que sont la reprise vocale⁴⁵⁷ ou le cosplay⁴⁵⁸.

Il en découle donc que l'espace liminal que constitue la 2.5D permet le débordement ou du moins la coexistence d'entités relevant de plans ontologiques disparates dans

⁴⁵⁵ Le terme « *ryouseirui* » réfère à la liminalité catégorielle de la persona vocale du chanteur bi-géné, soit en sa capacité de produire deux espèces vocales.

⁴⁵⁶ À cet égard, sur le wiki *Senpai Club*, on la présente en tant que « officially unofficial Vocaloid » (« 96neko », 2022).

⁴⁵⁷ Voir par exemple la version française contribué par Michiyo (2013) de la pièce *Len-kun Now* de 96neko, disponible à <https://www.youtube.com/watch?v=VBIwHoTwSdc>.

⁴⁵⁸ Voir la galerie de photos de cosplay de Aikito-chan (2012) dédiée à 96neko, disponible à <https://www.deviantart.com/aikito-chan/gallery/38883494/for-96neko> ou encore les multiples versions en CMV (*cosplay music video*) de la pièce *Ah, It's a Wonderful Cat's life!*, telle que celle de Lucas Zerbino (2015), disponible à https://www.youtube.com/watch?v=masYk_bPp9Y.

l'espace hybride ouvert par la mise en signe, via des processus concomitants de matérialisation et de virtualisation. Bien qu'un tel interfaçage ait forcément lieu dans la survenue de tout phénomène de transport fictionnel⁴⁵⁹, celui-ci peut, dans certains cas, se doubler d'une importante charge affective et servir de plateforme à l'exercice d'une véritable parasocialité, en l'occurrence, de nature transdimensionnelle.

Par exemple, la prolifique fan de mangas et d'*anime* Krystal Reed⁴⁶⁰ utilise tout un répertoire de pratiques de l'image par lesquelles symboliquement réaliser sa mise en proximité médiatique avec les personnages fictionnels qui peuplent son imaginaire et avec lesquels elle entretient des rapports affectifs chargés, telles pratiques allant du montage photographique à la vidéo de cosplay, en passant par la commission auprès d'autres *fanartistes*, le tout imbu de l'allègre ludicité de la *paidia* (cf. section 4.1). Ces productions exemplifient la liminalité transdimensionnelle de la 2.5D en ce qu'elles font co-exister par dispositif sémiotique des entités relevant d'ordres ontologiques hétérogènes dans un même espace liminal, c'est-à-dire à la fois par la matérialisation de l'entité de fiction et par la virtualisation de l'entité humaine dans la production de la scène transdimensionnelle.

Par exemple, dans un billet Instagram publié le 18 avril 2020, elle intègre à un environnement photographique une entité 2D à laquelle elle avait harmonisé sa pose de sorte à renforcer la cohésion de leur coexistence virtuelle actualisée signifiativement dans l'image composite. Dans une publication du 4 octobre 2019, c'est plutôt sa propre image qu'elle intègre à une scène 2D (univers de *Dragon Ball*), sa

⁴⁵⁹ Par l'internalisation mentale du contenu fictionnel et l'adoption d'une posture d'observation face à celui-ci.

⁴⁶⁰ <https://www.youtube.com/c/KrystalShanelle1> ; <https://twitter.com/krystalshanelle> ; <https://www.instagram.com/krystalshanellee> ;

présentation en cosplay favorisant par ailleurs son arrimage à l'espace fictionnel, et ce, en faisant du personnage dont elle revêt le costume un conduit symbolique de sa mise en interface 2D/3D. Dans un gazouillis datant du 12 novembre 2021⁴⁶¹, on la voit en cosplay de Spike Spiegel (*Cowboy Bebop*) aux côtés de l'acteur John Cho en ayant incarné le rôle dans la version *live action* produite par Netflix. Les deux individus, cosplayeuse et acteur, se situant tous les deux à l'interface de la 2.5D, mettent en évidence leur référentialité commune en harmonisant leurs poses imitatives (*mimicry* posturale). Dans un billet Instagram publié le 29 janvier 2021⁴⁶², c'est dans une œuvre commissionnée auprès de l'artiste numérique Diogo Cidades [@diogocidades] que son image se trouve traitée de manière formellement homogène à l'arrière-plan fictionnel dans lequel elle s'insère ainsi qu'aux objets que recèle celui-ci. Dans une image publiée sur Instagram le 16 mars 2020, c'est plutôt au sein d'un environnement pictural *mangaesque* qu'elle projette son image, s'immiscant en plein centre d'une construction visuelle à caractère 2D autrement saturée du personnage affectionné. Dans d'autres cas, tel que dans des images qu'elle publia sur Instagram le 2 février 2021, c'est plutôt le dispositif du costume mondain qui sert de support à sa proximité des symboles et des images des entités fictives peuplant son espace mental, faisant du dispositif vestimentaire lui-même une interface à la parasocialité 2.5D. Finalement, dans deux photomontages qu'elle publiait sur Instagram le 29 septembre 2020, où elle insère, comme elle le fait souvent, un rendu de personnage 2D au sein de son environnement mondain photographiquement capté, la profusion de décorations à thématique d'*anime* tapissant les murs de sa chambre confèrent à eux seuls, par effet d'encapsulation médiatique, une dimensionnalité 2.5D à l'environnement visuel formant l'ensemble de l'image.

⁴⁶¹ Disponible à : <https://twitter.com/krystalshanelle/status/1459301254908153861>

⁴⁶² Disponible à : <https://www.instagram.com/p/CKpMxntjZwf>

En outre de la liminalité transdimensionnelle et des phénomènes de matérialisation/virtualisation propres à l'interfaçage du réel concret et de ce qui relève de l'univers de la fiction, la liminalité situationnelle servira également à décrire la fonction de vecteur immersif. Par « vecteur immersif », nous désignons tout dispositif servant de véhicule à la constitution de la perspective spectatorielle au sein de l'espace formé par le contenu de la représentation, qu'il s'agisse de texte, d'image ou d'environnement sonore. Nous le déclinons ici en deux niveaux, le premier correspondant à ce que nous nommons le vecteur « médiatif », c'est-à-dire celui qui constitue pour le spectateur un point d'entrée phénoménologique lui permettant de faire l'expérience de l'œuvre. Il s'agit de la fonction permettant l'opération de ce que des théoriciens du cinéma tels que Baudry (1975) et Metz (1975) désignaient par l'expression « identification primaire », soit celle qui soit associée au dispositif (technique) cinématographique lui-même, en l'occurrence l'identification par le spectateur de sa « vision » à celle de l'objectif de la caméra, constituant ce que Gardies désignera comme « œil spectatorial » (Gardies, 1993).

Dans le cas des arts visuels même statiques, qu'il s'agisse d'art pictural, de sculpture, ou encore de l'image photographique – y compris celle formant le plan cinématographique –, ce que nous appelons « vecteur médiatif » inclut, en outre de l'instrument de capture d'image, du corps de l'artiste qui en fait usage ainsi que du geste même d'inscription que réalise celui-ci⁴⁶³, l'ensemble des forces construisant la perspective sur l'image⁴⁶⁴ – son appréhension et son décodage –, opérations lesquelles se trouvent dans une certaine mesure anticipées par l'artiste sur la base du

⁴⁶³ Cf. Dondero pour le développement d'une approche de la sémiotique de l'image tenant compte du geste d'inscription en tant que constituant de la substance de l'expression (Dondero, 2020a).

⁴⁶⁴ Cf. Dondero (2020b).

spectateur modèle⁴⁶⁵ qu'il se construit en façonnant l'artefact et orientant le geste qu'il lui applique.

Par exemple, dans un récit littéraire, la voix du narrateur, que celle-ci soit à la première personne ou non, servira une fonction de vecteur médiatif que le lecteur syntonisera afin de lui-même se doter d'une perspective sur l'univers se déployant à travers le récit⁴⁶⁶. Parfois, une telle fonction de vecteur immersif médiatif sera elle-même assimilée à un personnage du récit, celui-ci assignant une fonction actancielle au point de vue ainsi constitué et imposé au lecteur/spectateur (perspective à la première personne). Dans bien des cas, le point de vue sera mobile, c'est-à-dire que le point d'articulation de la perspective du lecteur/spectateur se déplacera d'un vecteur à un autre au cours du déroulement de l'œuvre, la limite externe de l'univers déployé à travers le récit se trouvant dans la voix exprimée par la perspective du narrateur.

Dans les productions sonores, les dispositifs de capture binaurale et de reproduction stéréophonique peuvent être employés pour construire un vecteur immersif phénoménologiquement iconique permettant de reproduire de manière fortement réaliste l'audition humaine *in situ*. Étant particulièrement propices à la mise en intimité asynchrone technologiquement médiatisée, ces dispositifs de capture/reproduction acoustique et la perspective d'audition qu'ils construisent constituent l'un des principaux vecteurs médiatifs pour les jeux *otome* et BL qui exploitent fortement l'illusion de proximité physique et dans lesquels la dimension

⁴⁶⁵ Analogue pour les arts spectaculaires du concept de « lecteur modèle » développé par Umberto Eco dans *Lector in Fabula* (1979/1985).

⁴⁶⁶ Et l'opération duquel n'implique en aucun cas forcément une perte de reconnaissance de la fictionnalité de l'univers de fiction ainsi rendu accessible ni de complètement renoncer à l'adoption simultanée d'une distance critique de type brechtienne.

acoustique prend généralement tout autant d'importance – ci ce n'est plus – que l'image.

Dans les productions filmiques, l'objectif de la caméra constitue par défaut le point d'articulation visuelle du point d'immersion phénoménologique du spectateur. Selon les conventions cinématographiques occidentales traditionnelles ayant longuement prévalu, celui-ci se devait de rester transparent, c'est-à-dire d'être mis perceptuellement en retrait au profit de l'immersion diégétique⁴⁶⁷, comme devait l'être tout élément évoquant le dispositif cinématographique lui-même⁴⁶⁸. De telles conventions ne sont pas universelles, celles-ci n'ayant pas prévalu par exemple au cours du développement de la tradition cinématographique japonaise (qui, en continuité avec ses conventions théâtrales prolongées dans le cinéma, privilégiera plutôt un mode « présentationnel », cf. Thomas, 2009). En outre, le développement des conventions formelles du vidéoclip, du jeu vidéo, et plus récemment de la vidéo de ASMR (en particulier, celles de type « immersion sensorielle » et/ou de « jeu de rôle ») ont occasionné la divergence de cette norme de transparence du dispositif, ce qui eût à tour une influence sur la manière de filmer le cinéma⁴⁶⁹. En particulier, très tôt dans l'histoire du développement du médium du vidéoclip, l'objectif de la caméra est traité moins comme un dispositif à rendre transparent que comme un tunnel par lequel atteindre le plus directement possible le spectateur, en s'adressant directement

⁴⁶⁷ Le lecteur sera sans doute familier avec le concept de « quatrième mur » proposé par Denis Diderot dans son *Discours sur la poésie dramatique* (Diderot, 1758).

⁴⁶⁸ Selon les conventions de ce que Burch désigne dans son ouvrage de 1991 comme étant le *Mode de Représentation Institutionnel* (Burch, 1991).

⁴⁶⁹ Voir, par exemple, la spectaculaire scène d'ouverture du film *The Villainess* (Jung, 2017) qui reproduit la perspective d'un jeu de tir à la première personne.

à lui, à la deuxième personne, et éventuellement en l’incorporant, soit en construisant une perspective à la première personne.

À titre d’illustration, dans une scène de déroulant dans le vidéoclip pour la version chinoise de la chanson *Regular* du groupe NCT, exécutée en l’occurrence par son module sinophone WayV (SMTOWN, 2019, 17 janvier)⁴⁷⁰ et dont la réalisation a été assurée par RIGEND FILM STUDIO⁴⁷¹, Chittaphon Leechaiyapornkul (alias Ten), abaisse le regard droit vers l’objectif de la caméra se trouvant à ses pieds, décapsule une bouteille d’eau et en déverse directement les contenus liquides, provoquant une impressionnante éclaboussure sur la surface de l’écran. En réalité, toutefois, il s’agissait là de la deuxième scène d’éclaboussure en direction de la position du spectateur, la première étant survenue deux mesures plus tôt, mais cette fois, par simulation réalisée par combinaison de gestuelle et de texte, lorsque Dong Sicheng (alias Winwin), présenté en plan rapproché, prononçait le mot « splash » synchroniquement au mouvement par lequel il appuyait sur l’emplacement de sa cible située sur le verre le séparant du spectateur, les deux événements (éclaboussure symbolisée et éclaboussure littérale) ayant une valeur rythmique comparable (survenant tous les deux sur le troisième temps de la dernière mesure en 4/4 de leurs phrases respectives).

Le dispositif de capture de l’image, tel que nous avons mentionné plus tôt, incorpore par la force des choses le corps du caméraman lorsqu’il y a un⁴⁷², en plus

⁴⁷⁰ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=FG0nTVU3fRM>

⁴⁷¹ Les versions coréenne et anglaise de la chanson ayant été interprétées pour leur part par le module NCT 127, et leurs vidéoclips ayant été réalisés, contrairement à la version chinoise, par Kim Wooje de ETUI Collective.

⁴⁷² Sinon il incorporera de manière asynchrone et physiquement médiatisée celui des programmeurs du système de contrôle robotisé.

d'incorporer de manière asynchrone la physicalité du schéma de montage et celle des autres composants techniques participant à la constitution médiatique de l'interface spectatorielle⁴⁷³. Le corps réalisant le geste d'inscription de l'image comme tel peut ainsi être dit remplir lui-même une fonction liminale transdimensionnelle, puisqu'il participe à la constitution de l'interface phénoménologique du spectateur avec la prise de vue ainsi captée. L'on notera que corps du caméraman servira non seulement de dispositif de réduction de la distance spatio-temporelle séparant le corps du spectateur de la scène, mais qu'il pourra également servir de dispositif d'outrepassement des normes sociales en matière de distance interpersonnelle. Ce sera précisément ce principe qui sera exploité lorsque, afin de pallier aux normes sociales en matière de distance interpersonnelle ainsi qu'aux considérations d'ordre pratique pouvant parfois grandement limiter la proximité qu'il soit possible d'établir entre le sujet performant et le spectateur, y compris dans l'optique de la capture d'images, l'on verra les danseurs de rue tels que ceux du quartier de Hongdae à Séoul saisir les dispositifs de capture photographique de leurs spectateurs afin de mettre à profit la connivence de leur physicalité homosociale de groupe de sorte à créer des prises d'ultra-proximité qui auraient autrement été inaccessibles au spectatorat ordinaire⁴⁷⁴. En ce qui concerne les groupes d'idoles, les performances chorégraphiques exécutées dans l'intimité du studio de pratique, filmées à l'aide d'une caméra à main fortement dynamique souvent opérée par un caméraman danseur ou chorégraphe, constituent

⁴⁷³ Celle-ci aboutissant donc le plus souvent sur une corporéité hybride (puisant ses sources dans la physicalité des multiples caméramans et monteurs, ainsi que dans celle du spectateur déplaçant son point de focalisation attentionnelle), voire chimérique (incorporation de la physicalité des composants prothétiques et machines participant à la constitution du dispositif de capture et de reproduction de l'image).

⁴⁷⁴ Pour un exemple, voir Eunjisseeu ui siseon [은지쓰의 시선] with busking (2019), disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=zp7GEu1Wmhc>

des occasions privilégiées pour la simulation d'intimité⁴⁷⁵ grâce à la capture de prises d'ultra-proximité, servant souvent à la communication phatique parasociale avec une adresse directe au *fandom* collectivement avatarisé, ce dernier s'y trouvant parfois explicitement adressé nommément⁴⁷⁶.

De plus en plus, et ceci étant en partie potentiellement attribuable à l'influence, sur le rapport aux images, de formats tels que le *selfie* et de genres audiovisuels tels que le jeu de tir à la première personne et le ASMR, l'on rencontrera des productions cherchant à matérialiser dans l'image elle-même le vecteur médiatif constitué par le dispositif de capture, par exemple, en faisant manipuler la caméra par les figurants qui s'y trouvent devant, ou encore, en permettant au corps qui la tient – et avec lequel elle se trouve en continuité matérielle –, de déborder sur l'image elle-même et de servir pour le spectateur d'extension prothétique au point d'interface phénoménologique à celle-ci. Un exemple d'une telle matérialisation dans l'image elle-même du vecteur médiatif constitué par le dispositif de capture que l'on pourrait mentionner est à trouver dans la performance télévisée de la chanson *Growl* du groupe Exo aux MAMA de 2013, où l'on voit Kim Jongin (alias Kai) et Luhan se disputer l'attention du narrataire assimilé à la position de l'objectif de la caméra et prolongé prothétiquement dans le corps du caméraman présent sur scène et qui s'y

⁴⁷⁵ Voir, p. ex., la version « Just Crazy Boyfriend » de *Just Right* de GOT7 (JYP Entertainment, 2015), à : <https://www.youtube.com/watch?v=4EvV0IXd1BU>

⁴⁷⁶ Par exemple, durant l'exécution spéciale par SF9 de leur pièce *Roar* (2017) à l'occasion de la Saint-Valentin où ils brandissaient incessamment des bouquets de fleurs au nez de la caméra, deux des membres portaient autour du cou des écriteaux nommant expressément, en anglais et en coréen, les destinataires présumés de la communication, soit leur *fandom*, collectivement avatarisé sous le nom de *Fantasy* (ou *팬타지*, en coréen).

Vidéo pouvant être visionnée à : <https://www.youtube.com/watch?v=TJPUIUOIM-o>

trouve matériellement articulé – et dont le bras débordant sur l'image se fait même saisir à un point par le sujet s'exécutant de l'autre côté de l'objectif⁴⁷⁷.

Cela nous mène à considérer qu'à la fonction de vecteur médiatif, peut également se superposer la fonction de vecteur d'identification symbolique (rendant possible ce que les théoriciens du cinéma désigneront par « identification secondaire »⁴⁷⁸), c'est-à-dire la fonction qu'auront certains supports intradiégétiques (typiquement, un personnage) sur lesquels le spectateur « projetera » électivement sa propre subjectivité. Le support du vecteur d'identification symbolique peut parfois correspondre à la position construite par le vecteur médiatif. En particulier, l'industrie sud-coréenne de l'idole étant centrée, tel que mentionné à la section 6.3, sur la marchandisation de l'intimité parasociale (cf. Choi, 2020, p.68), il n'est pas étonnant que celle-ci ait rapidement su tirer parti des effets de proximité pouvant être simulée à l'aide du vecteur médiatif procuré par la technologie de capture/reproduction immersive. Ceci a par exemple été le cas d'une vidéo immersive commanditée par la marque de cosmétiques Innisfree visant à promouvoir une gamme de produits à application cutanée⁴⁷⁹ et prenant la forme d'une vidéo de simulation d'intimité en VR à 360 degrés auprès du groupe Wanna One intitulée *La copine de Wanna One, c'est moi, oh moi!* (워너원 여사친은 나.야.나!)⁴⁸⁰. Tirant parti à la fois de la forte immersivité procurée par le médium et de la cohésion sociale et physique des membres du groupe,

⁴⁷⁷ Mnet K-POP (2013), disponible à : https://youtu.be/ycql_T6Fc9c?t=197

⁴⁷⁸ Que Lévy décline en trois types, soit l'identification dramatique, la communion affective et l'imitation subjective (Lévy, 1992, p.40).

⁴⁷⁹ Cf. la section 7.1.2 pour une brève discussion des significations socio-sémiotiques particulières que peut revêtir la mise en interface de l'enveloppe cutanée via son inscription en contexte de consommation parasociale.

⁴⁸⁰ Innisfree (2017), disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=zrEmwQO4sKs>

la vidéo, en dépit du sentiment d’embarras que peuvent provoquer les dispositifs à auto-insertion particulièrement lorsque ceux-ci font intervenir des hommes réels, fût une impression plutôt forte sur les fans, chenle commentant sur Reddit que « this [...] is the definition of fanservice, i’ve never felt so delusional » (chenle, 2017), tandis que dadilala avouait que « It took me 30 minutes to watch this 6min video... FML... » (dadilala, 2017).

Dans cet exemple, le vecteur d’identification symbolique était fortement imposé par la structure médiatique de l’œuvre; chose qui est aussi exemplairement le cas des jeux vidéo de genre RPG – où, typiquement, le système nous demande notre nom en début de récit et nous adresse comme tel à la deuxième personne tout au long de son déroulement –, voire, plus généralement, de toutes les œuvres créant délibérément des vecteurs d’auto-insertion (les fameux *fanfics Y/N* ou *xReader*, les mêmes *tag yourself*, etc.).

Toutefois, la perspective offerte par le support du vecteur d’identification peut être entièrement, d’un point de vue phénoménologique, reconstruite par le lecteur/spectateur qui crée donc un point de vue n’ayant jamais été mis explicitement en substance selon une perspective à la première personne par la narration, par la caméra ou par montage. Dans la majorité des cas, et des exceptions existent certainement, le vecteur d’identification symbolique construit par l’œuvre et la posture diégétique effectivement adoptée par le lecteur/spectateur sera fluctuant, se déplaçant d’un actant à un autre. Ainsi, l’opacité qui sera impartie au vecteur immersif pourra être déterminée par les schémas d’objectivation prévues par la structuration de l’œuvre, selon l’intention de favoriser soit l’identification symbolique du spectateur à la posture construite par le vecteur immersif ou bien son objectivation de celle-ci.

Une telle orientation pourra avoir même une incidence sur le degré de matérialisation du signe objectivant la posture construite par le vecteur immersif. Par exemple, dans les jeux *otome*, typiquement, la protagoniste centrale (personnage jouable), assimilée au vecteur médiatif immersif construit par le micro binaural monté sur tête artificielle, ne sera pas elle-même vocalisée, favorisant chez le joueur l'apposition à celle-ci de sa propre voix mentalement vocalisée durant sa lecture des répliques du personnage (potentiellement avec identification symbolique concomitante). Cela n'est pas, en revanche, généralement le cas avec les jeux BL, où le personnage jouable, typiquement un *uke*⁴⁸¹, sera vocalisé par un *seiyuu*, favorisant son appréhension non seulement à titre de vecteur d'identification, mais également en objet, les conventions stylistiques du *yaoi* faisant en sorte par ailleurs que les *uke* soient plus expressifs que les *seme*, les constituant du coup en sujets pornographiques de choix⁴⁸², et favorisant leur appréhension selon une modalité duale (à la fois comme objet et comme véhicule immersif via la procéduralité interactive prévue par le médium), et attestant des divergences en matière d'opacité du vecteur immersif selon les différentes conventions génériques.

Dans d'autres cas, l'on cherchera plutôt à favoriser la multiplication des vecteurs d'identification symbolique. Par exemple, un simulateur de *boyband* à auto-insertion

⁴⁸¹ Il existe, bien sûr, des exceptions. Par exemple le jeu *Absolute Obedience* (Yura, 2005), historiquement le deuxième jeu *yaoi* à avoir été officiellement distribué aux États-Unis en langue anglaise (après *Enzai - Falsely Accused*), avait la particularité de proposer au joueur un vecteur immersif articulé à non pas un, mais à un choix de deux personnages jouables, tous les deux *seme*.

⁴⁸² Cela pouvant être également être attribuable en partie au fait de leur relativement meilleure intelligibilité depuis la perspective du regard féminin en contexte où la majorité des œuvres relevant de ce genre sont issues de la main créative de femmes et s'adressent à un public présumé être majoritairement féminin, sans compter l'influence de la pornographie hétérosexuelle *mainstream* dont les tropes s'y font souvent simplement transférer, directement et sans autre modification, à des corps exclusivement genrés masculins, la fonction spectatorielle usuelle de tels personnages se trouvant alors déterminée non plus par le sexe, mais plutôt par les rôles sexuels attribués.

mis au point par soffie_unnie (2020) et diffusé sur YouTube⁴⁸³ propose explicitement non plus un seul, mais sept vecteurs d'identification symbolique⁴⁸⁴, ces derniers étant constitués d'hybrides formés à partir de matières corporelles visibles et audibles d'origines disparates, provenant respectivement des voix des membres du groupe sud-coréen NCT 127 et des photographies d'un assortiment soigneusement choisi d'idoles d'origine chinoise⁴⁸⁵, le mappage entre les identités vocales et photographiques n'étant pas dans un rapport de 1:1 – la piste audio comportant neuf vocalistes alors que le groupe fictif proposé dans l'image n'en figure que sept. Ces corps hybrides sont, dans la vidéo, délibérément constitués en vecteurs d'identification symbolique tel qu'indiqué par la légende nominative « you » appliquée sur les bandes « d'anonymisation » couvrant les yeux de chacun des membres fictifs. La convention de telles productions par laquelle l'on occulte partiellement l'identité d'origine de chaque artiste figurant sur les photos en couvrant leurs yeux vise à mettre en retrait le signifié que constitue l'identité de la personne réelle figurant sur l'image, et ce, pour créer, au sein du representamen, de l'espace afin de favoriser sa fonction de réceptacle où sera déversée l'identité projetée du spectateur. À ceci s'ajoute, dans les légendes nominatives situées sous les vignettes de chaque vocaliste fictionnel et prévues par les conventions des vidéos de traduction encodée en couleurs auxquelles soffie_unnie emprunte le format, le remplacement des noms de chacun par la désignation générique « Boy 1 », « Boy 2 », etc. Cependant, et en dépit de cette mise en retrait expresse des identités de chaque figurant dans l'image, la reconnaissance de ces derniers et l'activation de leur

⁴⁸³ Pouvant être visionné à : https://www.youtube.com/watch?v=mUsreq_jKH0

⁴⁸⁴ Contrairement par exemple au simulateur de *boyband* à point d'auto-insertion unique qu'elle créa pour la version anglaise de la chanson *Bad Alive* de WayV (soffie_unnie, 2021).

⁴⁸⁵ Ayant, pour la plupart, fait leur début en tant qu'idoles K-pop avant de retourner en Chine pour y poursuivre plus avant leur carrière.

présence sémantique constitue néanmoins, tel qu'en témoignent les commentaires sous la vidéo, un important facteur d'hédonicité, indiquant la persistance de l'objectivation des identités d'origine des sources des matières constitutives des objets hybrides construits par l'artefact en vecteurs d'identification symbolique.

Conclusion

Dans ces trois derniers chapitres clôturant la deuxième partie de notre thèse, nous aurons développé une opérationnalisation du concept de liminalité en le déclinant en trois niveaux d'application que nous estimons être aptes à couvrir un vaste éventail de pratiques d'exploitation ludo-artistique de la valeur hédonique de la mise en jeu de la limite, tel qu'illustré à travers de nombreux exemples qui auront également servi à révéler certains aspects du paysage des pratiques d'objectivation sémiotique formées autour des représentations de la masculinité artefactuelle dans les arts populaires d'Asie de l'Est et leurs appropriations, plus spécifiquement celles héritant une part de leurs conventions stylistiques de l'esthétique *shōjo* dans la forme qu'aura prise celle-ci à partir des années 70. Ces applications auront par ailleurs mis en évidence la nécessité de se pourvoir d'une théorie de l'objet suffisamment exhaustive pour traiter de tout le spectre des pratiques d'objectivation ludo-esthétiques dont la production et consommation de ces représentations sont le théâtre. En outre, notre réflexion sur la limite aura permis de dégager certains des mécanismes d'interfaçage spectatorielle avec ces objets, et ce, en tenant compte du fait de l'actualisation dans l'expérience d'un objet ontologiquement distinct de l'œuvre-substrat, chose prévue, tel que vu dans un chapitre antérieur, par la phénoménologie esthétique élaborée par Ingarden.

À présent, nous entamons la troisième et dernière partie de la thèse, soit celle qui se consacra à l'analyse de fond d'une œuvre transmédiatique appartenant à ce même répertoire, une œuvre se distinguant par la multiplicité et par la diversité des

dispositifs par lesquelles elle exploite la teneur hédonique découlant des qualités liminales instanciées par son objet thématique et par sa mise en signe.

PARTIE 3 – Analyse d'artefact transmédiate

CHAPITRE IX

CHERRY BOMB DE NCT 127

Introduction

Les chapitres précédents auront permis de présenter d'une part les fondements théoriques et les enjeux liés à la sémiotique objectualiste que nous proposons et d'autre part, de présenter quelques-unes des applications possibles du concept de liminalité dont nous nous appliquons à mettre en évidence la fertilité dans l'analyse des masculinités artefactuelles formant le corpus à l'étude.

À présent, nous procédons à l'analyse d'une œuvre transmédiate exploitant la valeur thymique de la qualité liminale et centrée sur le thème d'un objet obtenu par hybridation double, soit un objet issu de la synthèse sémiotique de trois principaux composants élémentaires. Ces composants étant catégoriellement disparates, il en découle, comme nous le verrons, un objet riche et multivalent propice à la prolifération des signifiants par lesquels en opérer la mise en présence sémantique.

L'œuvre sélectionnée présente à nos yeux un cas particulièrement intéressant en ce qu'elle permet d'aborder la synthèse d'un objet acquérant sa cohésion à la fois par le renforcement des propriétés qu'ont en commun les objets-source catégoriellement hétéroclites dont il se compose (homologies), soit par la mise en évidence d'analogies pouvant s'établir entre eux (comparaisons rhétoriques et métaphores), ainsi que par le transfert de propriétés d'une classe d'objet à une autre (mimétisme, substitutions

partielles) – alors qu’il demeure traversé des tensions procédant du fait qu’il réside en lui un certain nombre de propriétés contradictoires (antilogies) issues de sa synthèse de composants d’origines disparates.

Nous arguons que ce type d’objet hybride doit une part de sa richesse et de son hédonicité non seulement à la disparité catégorielle des propriétés qu’il est en mesure de synthétiser, mais également au fait que son appréhension déclenche la mobilisation de multiples canaux d’activation neuronale liés à des modes de saisie phénoménaux distincts, donnant lieu à des transferts d’habitus et à des croisements d’affects d’un domaine phénoménal vers un autre (transferts intercatégoriels et intermodaux). Nous entendons expliciter ceci en analysant les composants élémentaires formant l’objet hybride et la manière dont leurs attributs se comparent, la manière dont l’œuvre dans laquelle figure cet objet mobilise une multiplicité de dispositifs sémiotiques pour le constituer, quels sont les mécanismes somato-intellectifs engagés dans sa saisie et, finalement, comment la production secondaire par les fans corrobore ou non l’hypothèse voulant que la qualité liminale de l’objet hybride sémiotiquement construit en intensifie les affordances ludiques et hédoniques.

Ainsi, après avoir fait la présentation générale de l’objet auquel cette partie sera dédiée, nous en examinerons la structure constitutive et les conditions de sa construction sémiotique. Afin de faciliter l’analyse subséquente qui portera, dans les chapitres suivants, sur différentes modalités de sa présentation médiatique, nous établirons une liste des propriétés d’origine qui sont celles caractérisant chacun des composants discrets participant à la synthèse de l’objet hybride. Cette étape nous permettra de mieux aborder les procédés sémiotiques mis en œuvre dans la réalisation de la synthèse de l’objet à travers l’emploi concomitant de la multitude de dispositifs visuels, cinématographiques, textuels, multimédia, chorégraphiques et musicaux que nous analyserons. Ce faisant, nous identifierons les qualités liminales instanciées par l’objet et la manière dont celles-ci peuvent contribuer à sa teneur ludo-hédonologique,

y compris en nous appuyant sur le discours *fannique* s'étant développé autour de celui-ci.

9.1 Présentation générale de l'objet

9.1.1 Superproduction transmédiatique

Nous consacrons donc cette partie de la thèse à l'analyse de *Cherry Bomb*, soit la chanson titre du troisième mini-album homonyme de NCT 127, une sous-unité du groupe NCT mis sur pied par la société de production sud-coréenne SM Entertainment. Nous avons notamment choisi de porter notre attention sur *Cherry Bomb* d'une part en raison de l'envergure de la production qui est à son origine et d'autre part en raison du niveau d'élaboration et de développement du concept artistique véhiculé par cette œuvre simultanément sur une pluralité de médiums (déploiement transmédiatique).

En tant que superproduction de SM Entertainment, une société de production ayant longtemps joui du statut de leader au sein du secteur hautement compétitif du spectacle coréen (Kim, 2020, p.23) et reconnu en tant que pionnier de son industrialisation (Yecies et Shim, 2014; Salmon, 2013; Shin et Kim, 2013), *Cherry Bomb* mobilise tout un arsenal de dispositifs médiatiques, y compris visuels, chorégraphiques, vidéomusicaux et multimédia qui appuient et sont appuyés par le texte en plus de profiter d'une quantité de matériaux promotionnels qui réaffirment le concept thématique de l'œuvre et constituant autant de dispositifs participant à son déploiement transmédiatique. À ceci s'ajoutent les nombreuses remédiatisations transformatives, que ce soit par les autres diffuseurs industriels de contenus (stations

de télé, de radio, marchands au détail⁴⁸⁶, etc.), ou par le biais des productions réalisées par les fans, des reportages journalistiques, ou encore des éventuels travaux académiques portant sur l'œuvre et ses objets.

9.1.2 Auteurs multiples

La chanson elle-même est le résultat du travail combiné de neuf compositeurs et de cinq paroliers⁴⁸⁷. La performance comme telle de l'œuvre incombait, au moment de son lancement, à un groupe d'idoles composé de neuf artistes originaires de cinq pays différents, spécialisés notamment en chant, en danse et en rap. La chorégraphie a été conçue par l'Américain Tony Testa, chorégraphe de renommée internationale et habitué de SM Entertainment⁴⁸⁸, celui-ci ayant également réalisé la chorégraphie pour la pièce de lancement du groupe, soit *Fire Truck* (SM Entertainment, 2017, 16 juin). La direction artistique de l'album a été assurée par Min Heejin⁴⁸⁹, tandis que le vidéoclip pour la chanson *Cherry Bomb* fut l'œuvre du réalisateur Oui Kim⁴⁹⁰, qui signa par ailleurs plusieurs autres vidéoclips de NCT⁴⁹¹. Le processus créatif alors privilégié par SM Entertainment, reconnue pour son intense recours à des ressources créatives musicales provenant de l'étranger⁴⁹², impliquait habituellement une

⁴⁸⁶ Qui confectionnent eux-mêmes du matériel graphique pour promouvoir les ventes au détail, souvent en remaniant ou en incorporant des éléments provenant de l'œuvre originale.

⁴⁸⁷ NCT 127 (2017a, livret de CD, p.13).

⁴⁸⁸ Ayant réalisé un nombre impressionnant de chorégraphies iconiques dont celles pour les chansons *Overdose* et *Wolf* du groupe EXO, *Sherlock* et *Everybody* du groupe SHINee, *Lion Heart* de Girls Generation, ainsi que celles pour les chansons *Catch Me* et *Something* du groupe TVQX, en plus de ses collaborations avec d'autres sous-unités de NCT (e.g. *My First and Last* de NCT Dream).

⁴⁸⁹ NCT 127 (2017a, livret de CD, p.135).

⁴⁹⁰ NCT 127 (2017a, livret de CD, p.135).

⁴⁹¹ Un portfolio de vidéoclips du réalisateur peut être visionné à : <https://vimeo.com/ouikim>

⁴⁹² Principalement de la Suède, du Japon, du Royaume-Uni et des États-Unis, mais pas uniquement.

validation, voire une mise en forme finale par l'ex-producteur en chef et fondateur de l'entreprise Lee Soo-man, chanteur populaire en Corée du Sud durant les années 1970 devenu pionnier de la Hallyu (Kim, 2016, p.108). Tout comme cela est le cas pour d'autres œuvres de la sous-unité NCT 127, la pièce *Cherry Bomb* se trouve, en raison de la distribution parmi de multiples artistes du processus créatif à son origine, investie d'une multiplicité d'intentions créatives individuelles⁴⁹³.

Bien que ces intentions créatives individuelles se trouvent certes à être orientées vers l'expression d'un même concept artistique directeur, il se trouve néanmoins, dû aux variations dans l'interprétation d'un thème objectuellement complexe par chacun des contributeurs, que la non identité, pour reprendre les termes de Eco⁴⁹⁴, des multiples *intentio auctoris* à la source de l'œuvre soit susceptible d'augmenter l'épaisseur de la charge sémantique formée par l'ensemble des connotations, métaphores et autres sous-entendus pouvant être versés dans l'objet par chacun, de sorte à aboutir sur une œuvre dont la détermination herméneutique échappe dans une certaine mesure à chaque auteur individuel (identité d'aucune des multiples *intentio auctoris* individuelles avec *l'intentio operis* de l'œuvre résultante) – bien que l'influence relative de chacun des créateurs puisse varier selon la prééminence de leur contribution individuelle respective, à l'exception peut-être de celle du producteur en chef (Lee Soo-man)⁴⁹⁵, qui imposera au final sa propre vision d'ensemble⁴⁹⁶. À ceci s'ajouteront les accrétiens sémantiques contribuées par les spectateurs (*intentio*

⁴⁹³ Voir à cet effet l'entretien du producteur musical américain Dem Jointz avec Waitt (2017).

⁴⁹⁴ Pour une introduction aux concepts d'*intentio auctoris*, *lectoris* et *operis*, cf. Eco (1990/1992, p.29-39).

⁴⁹⁵ NCT 127 (2017a, livret de CD, p.135).

⁴⁹⁶ Pour des témoignages relatant la minutie presque maniaque avec laquelle Lee S.-M. pouvait revoir ou retravailler tous les aspects des créations dont il assumait la production, voir Park (2013, p.24).

lectoris), soit lors du simple acte d'interprétation ou d'utilisation de l'œuvre, soit par son interprétation et remédiatisation créative dans la production secondaire – production dont la consommation est susceptible à son tour d'influer sur les interprétations subséquentes de l'œuvre en contribuant aux connaissances « encyclopédiques » (Eco, 1959/1985) mobilisées par les spectateurs lors de leurs actes interprétatifs subséquents, voire de renforcer certains habitus pouvant se former au sein de la collectivité des fans⁴⁹⁷. Finalement, mentionnons que certains aspects de l'œuvre se sont eux-mêmes transformés depuis son lancement en 2017, d'abord avec la modification de la chorégraphie⁴⁹⁸, et ensuite avec la réécriture presque complète du texte anglais par rapport à la traduction qui figurait dans le livret, et ce, pour la version de la pièce performée devant public présumé anglophone lors de leur première tournée mondiale, soit la tournée *Neo City – The Origin* (2019-2020). Par ailleurs, la modification des dispositifs de production scénique (éclairage, pyrotechnique, écrans d'arrière-plan, mouvements de caméra, etc.) employés lors des performances sur scène, y compris sur les divers plateaux de télé, contribue elle aussi à la multiplication des modalités de présentation de l'œuvre et aux accrétions sémantiques desquelles elle est en mesure de se charger.

9.1.3 Conditions de diffusion

L'entreprise SM Entertainment pouvant être qualifiée de véritable conglomérat médiatique (Oh, 2014, p.53) en plus d'être fortement orientée vers l'exportation et

⁴⁹⁷ Pour une présentation du concept sociologique d'habitus, voir Bourdieu (1980). Pour une discussion du concept sémiotique d'habitude chez Peirce et de son rôle dans l'interprétation symbolique, voir Nöth (2010) et Danesi (2018).

⁴⁹⁸ D'abord pour accommoder l'ajout d'un 10^e membre (Kim Jungwoo) et ensuite pour s'adapter à l'absence du danseur Dong Sicheng (alias Winwin) qui fut réaffecté à partir de 2018 au module sinophone de NCT (WayV), sans compter les multiples adaptations pour des représentations scéniques particulières auxquelles la pièce aura donné lieu depuis sa naissance.

vers la transnationalisation de ses contenus (Kim, 2016, p.108) – ses efforts de transnationalisation ayant été portés à de nouveaux sommets avec la création du groupe à modules localisables et se voulant à composition illimitée NCT (Jung, 2016), dont NCT 127 constitue le deuxième module à avoir fait ses débuts⁴⁹⁹ –, l'œuvre dont nous traitons aura profité d'importantes ressources infrastructurelles favorisant sa diffusion à grande échelle, bien qu'à l'époque le groupe n'avait pas encore acquis la popularité dont avait pu jouir, avant même leur propre lancement, certains de ses prédécesseurs au sein de la même agence⁵⁰⁰. Mentionnons à cet effet les nombreuses diffusions télévisuelles de la performance de la chanson, la promotion en diffusion directe (*live streaming*) sur VLIVE, la production de matériel visant à promouvoir individuellement chacun des membres, les nombreux communiqués de presse, la publication stratégique d'aguiches photo et vidéo, la diffusion des répétitions de danse, ainsi que la performance de la chanson à KCON dès 2017 à Los Angeles et à Newark, puis son emploi comme chanson d'ouverture lors de la tournée mondiale *The Origin* en 2019 et 2020. À ceci s'ajoute la promotion réalisée par les fans⁵⁰¹, que ce soit sous forme d'articles, de remédiatisations ou de commentaires diffusés sur les blogues ou sur les forums, ou par la production d'œuvres secondaires qui, tel

⁴⁹⁹ La première ayant été NCT U, une sous-unité dite « rotationnelle », c'est-à-dire de taille et à composition variable.

⁵⁰⁰ Nous pensons en particulier aux « *rookies* monstres » que furent EXO (groupe lancé en 2012), bien que *Cherry Bomb* marquât un tournant pour NCT en lui permettant d'obtenir son premier prix Mnet (Hong, 2017).

⁵⁰¹ S'agissant généralement d'un travail non rémunéré critique au succès des groupes d'idoles et souvent motivé par la présence d'un attachement affectif parasocial qu'exploite stratégiquement l'industrie (cf. Yang, 2009). Certains fans financent néanmoins leurs activités *fanniques* en vendant à d'autres fans leurs créations picturales ou photographiques, objets dérivés de toutes sortes, en monétisant leurs diffusions médiatiques, etc. Pour une réflexion sur les économies circulaires pouvant s'établir parmi les cercles *fanniques* et prenant, en l'occurrence, plus spécifiquement pour cas d'étude celle formée par la sous-culture *otaku* du quartier tokyoïte d'Akihabara (la « *Akihabara block economy* »), voir Morinaga, rapporté dans Galbraith (2014).

qu'indiqué plus haut, constituent autant de productions susceptibles de contribuer un niveau de sédimentation supplémentaire aux significations acquises par l'œuvre au cours de sa circulation parmi l'imaginaire collectif.

9.1.4 Concept artistique

En préparation au lancement de la première aguiche-vidéo pour la chanson *Cherry Bomb* publiée le 10 juin 2017⁵⁰², le concept artistique mis de l'avant par le projet avait d'abord été insinué à travers une image accompagnant un premier communiqué émis par SM le 5 juin à minuit KST de la même année (le 4 juin à 10:00 EST), soit une image où l'on pouvait voir une nuée de cerises en explosion (SM Entertainment, 2017, 5 juin)⁵⁰³. Ce communiqué confirmait, par ailleurs, « Cherry Bomb » comme chanson-titre du 3^e mini-album du groupe.

En parallèle à ceci, la page d'accueil du site officiel du groupe (nct127.smtown.com) affichait dès le 5 juin 2017, en plus de l'image de la nuée de cerises explosant dans le ciel, un compte à rebours qui n'était pas sans évoquer la minuterie d'une bombe à retardement, celui-ci préparant les fans à anticiper la mise en production du site interactif et l'accès à de nouveaux matériaux promotionnels 48 heures plus tard, soit le 7 juin 2017 à 01:27 a.m. KST, la date et l'heure faisant manifestement calembour sur le nom du groupe⁵⁰⁴.

⁵⁰² SMTOWN (2017, 10 juin), disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=91S2t-qdn8g>

⁵⁰³ Archive avec traduction anglaise disponible à : <http://web.archive.org/web/20170622162923/https://now.smtown.com/Show/6059>

⁵⁰⁴ L'on retrouve une référence à ce compte à rebours dans le premier communiqué émis par SM Entertainment, la version anglaise rapportant que « the image that seems to explode the cherry with a 48-hour timer is counting down, further amplifies the curiosity [sic] » (SM Entertainment, 2017, 5 juin).

Peu après, un deuxième communiqué de presse émis sur le site principal de SM Entertainment énonçait sommairement le concept artistique et le genre musical associés à l'œuvre, en plus de diffuser deux premiers jeux d'aguiches photographiques pour trois des membres du groupe (SM Entertainment, 2017, 7 juin)⁵⁰⁵. Ce communiqué faisait part d'une « Notice of rough sophisticated explosion! » (Avis d'explosion rude et sophistiquée!)⁵⁰⁶. Cette formulation, captivant l'attention de par son caractère insolite en raison des rapports antinomiques pouvant exister entre les champs sémantiques respectifs des concepts de *rudesse* (거칠다) et de *sophistication* (세련미)⁵⁰⁷, préparait le spectateur en alimentant la construction de l'interprétant par lequel appréhender la stylistique particulière de l'œuvre tout en suscitant l'attente d'une certaine complexité de facture et d'une éblouissance analogue à celle associée au déclenchement soudain d'une puissante force dissolutive.

De ces matériaux promotionnels de prérelancement, il ressortit que les descriptifs textuels ainsi que les premières aguiches photographiques figurant des cerises explosant comme des bombes dans le ciel et celles publiées peu après figurant les

⁵⁰⁵ Archive avec traduction anglaise disponible à :

<https://web.archive.org/web/20170622174309/https://now.smtown.com/Show/6062>

⁵⁰⁶ Soit « 거친 세련미 폭발 예고! » dans la version originale en coréen (SM Entertainment, 2017, 7 juin).

⁵⁰⁷ En se rapportant à la base de données lexicale de WordNet (Princeton University, 2010), l'on remarquera la présence d'un rapport contradictoire entre les éléments de définition suivants formant part des extensions sémantiques respectives de chacun des termes (« rough » et « sophisticated ») :

rough#a#2: « ((of persons or behavior) lacking refinement or finesse) “she was a diamond in the rough”; “rough manners” »

sophisticated#a#1: « (having or appealing to those having worldly knowledge and refinement and savoir-faire) “sophisticated young socialites”; “a sophisticated audience”; “a sophisticated lifestyle”; “a sophisticated book” »

Nous soulignons. Requête effectuée le 2019-06-22 à <http://wordnetweb.princeton.edu/perl/webwn>

membres du groupe (images que nous analyserons au prochain chapitre) aient suffi pour établir l'idée générale du concept artistique d'un objet composite (agrégat bombe-cerise), formant un complexe objectuel se situant, en considérant l'idole comme substrat à l'objet thématique y contribuant un niveau de sédimentation supplémentaire, à l'intersection de trois catégories distinctes d'objets de base (entendu dans le sens de Rosch, 1978) – soit celles de la cerise et de la bombe, mais aussi celle de la figure humaine qui s'y assimile tantôt par procédés mimétiques, tantôt par procédés métaphoriques. Cet objet synthétisé par procédés sémiotiques présente, tel que nous le verrons, à la fois des qualités de liminalité objectuelle, catégorielle et situationnelle (cf. chapitres 6-7-8) rehaussant, arguons-nous, le potentiel ludique et la valeur thymique de l'œuvre.

9.2 Construction sémiotique

9.2.1 Un objet à la présentation fluctuante

L'objet dont nous traitons dans cette partie constitue donc un artefact abstrait⁵⁰⁸ complexe synthétisé à travers la mise en œuvre de multiples procédés sémiotiques déployés sur une diversité de médiums. Les propriétés contribuées par chacun des trois composants de base entrant dans la composition de celui-ci – soit, rappelons-le, la cerise, la bombe et la figure en l'occurrence masculine qui en sert de substrat –, n'ont pas, dans les diverses instanciations de cet objet construit sémiotiquement, toujours la même saillance, ni même forcément une présence actuelle simultanée dans le véhicule du signe⁵⁰⁹ de l'instance prise isolément, même si ces composants et leurs

⁵⁰⁸ Cf. la section 1.3 pour une introduction au concept ontologique d'artefact abstrait tel que précisé par Amie Thomasson.

⁵⁰⁹ Pour une introduction au concept de « véhicule du signe », voir Morris (1938/1974, p.17).

propriétés demeurent à l'arrière-plan de l'appréhension du signe grâce à la familiarité avec le thème de l'œuvre et avec ses multiples composants transmédiatisés⁵¹⁰.

Ainsi, l'on soulignera, à travers les multiples instanciations sémiotiques de l'objet synthétisé à partir des composants « bombe » et « cerise » par le truchement du substrat procuré par le corps performé de l'idole, le fait de la mobilité de l'emphase relative sur l'un ou l'autre de ceux-ci (parfois l'on soulignera l'aspect *cerise*, parfois l'aspect *bombe*) et de la mobilité de l'idole dans sa fonction de substrat par rapport à l'hybride thématique (parfois l'idole manipule la bombe-cerise dont il est momentanément distinct mais à laquelle il est fonctionnellement associé, parfois il est la bombe-cerise elle-même, tandis qu'à d'autres moments, il en est lui-même assailli⁵¹¹).

Parfois, les composants objectuels « bombe » et « cerise » pourront être portés chacun par des composants de substrat discontinus présentés néanmoins simultanément ou encore dans un temps rapproché, la composition de l'hybride opérant en tel cas à un niveau de saisie objectuelle de plus haut niveau qu'à celui du corps individuel, soit à un niveau d'objet prenant pour substrat sémiotique un ensemble de matières discrètes formant un véhicule sémiotique agrégé (cf. les sous-sections 2.5.2 sur les procédés

⁵¹⁰ Pour un exemple, voir les photographies des membres du groupe diffusées sur Instagram (NCT 127 Official Instagram, 2017c-e) utilisant les filtres *Bomb Your Pic* également mis à disposition des fans pour que ceux-ci puissent les appliquer à leurs propres égoportraits, certains filtres apposant des images stylisées de cerises (<https://www.instagram.com/p/BVH4L9tF89k>), d'autres de bombes explosantes (<https://www.instagram.com/p/BVH4H6jFz3n>), et d'autres encore de bombes-cerises (<https://www.instagram.com/p/BVNBuYhlcz7>), ces trois filtres constituant tous, en vertu de la connaissance d'arrière-plan du thème de *Cherry Bomb*, des signifiants visuels symboliques de l'objet hybride « bombe-cerise » alors que seul le dernier d'entre eux figure iconiquement l'hybride comme tel.

⁵¹¹ Voir la démonstration chorégraphique de Nakamoto Yuta et l'explication de Lee Taeyong sur *Showchampion behind* (MBC every1, 2017) mettant en évidence la mobilité de l'idole dans sa fonction de substrat par rapport à l'hybride thématique (<https://www.youtube.com/watch?v=kjMVo6FLBzk>).

additifs et 7.2.5 sur les figures agrégatives), telle agrégation des parties découlant de leur identité fonctionnelle eu égard à leur signification d'un même référent⁵¹².

En outre, s'agissant, tel que nous le verrons à l'instant, d'un objet synthétisant des composants catégoriellement disparates, certaines des propriétés et affordances des composants de l'objet de synthèse se trouvent en rapport d'antilogie à celles des autres (par exemple, la cerise a la propriété d'être nutritive et fertile; la bombe, en revanche, n'est ni nutritive, ni fertile, mais destructive). Ceci fait en sorte – que ce soit par effet des limites de la tolérance à l'antilogie chez l'interprète ou par simple effet de la limite de la capacité présentationnelle du signe –, lors de chaque actualisation sémiotique de l'objet, que ce soit dans la construction de la représentation par les artistes participants ou durant l'acte de saisie par l'observateur, certaines des propriétés provenant des composants d'origine seront affirmées tandis que d'autres sont susceptibles d'être narcotisées⁵¹³, c'est-à-dire susceptibles d'être omises de la représentation momentanée de l'objet s'actualisant au cours d'une instanciation particulière, soit de ne pas participer à l'objet immédiat au sens de Peirce (cf. section 2.1.2). Toutefois, les propriétés antilogiques héritées des composants de l'objet de synthèse et leur combinatoire forment le champ des possibilités pouvant être instanciées dans la formation du signifiant et des objets immédiats qu'il met en représentation.

⁵¹² À titre d'exemple, voir la photo de groupe publiée le 15 juin 2017 sur Instagram, soit une image opérant une synthèse de la représentation de l'hybride par agrégation des signifiants gesturaux des composants discrétisés, certains membres faisant des poses « cerise », et d'autres, des poses « bombe », le concept hybride s'instanciant à plus forte intensité de présence sémantique lorsque l'on applique le niveau d'objectivation à celui du groupe dont les membres individuels forment les composants.

Cf. NCT 127 Official Instagram [@nct127] (2017f, 15 juin) :
<https://www.instagram.com/p/BVXLPkwFiBS>

⁵¹³ « Interpréter l'expression en contexte signifie magnifier certains interprétants et en narcotiser d'autres, et les narcotiser veut dire les retirer provisoirement de notre compétence, même uniquement pour la durée de l'interprétation en acte » (Eco, 2007/2011, p.115).

À titre d'illustration, l'on pensera par exemple au *mukbang*⁵¹⁴ diffusé en direct sur VLIVE pour promouvoir *Cherry Bomb* (V COOKIE, 2017) et à l'occasion duquel des membres de NCT 127 préparèrent et engloutirent des mets inaccoutumément truffés de cerises, la bombe, contrairement à la cerise, n'affordant pas la possibilité d'être littéralement ingérée comme ingrédient dans le cadre d'un repas.

9.2.2 Disparité catégorielle des composants

En nous rapportant à un modèle conceptuel lexical⁵¹⁵, l'objet composite homme-bombe-cerise dont nous traitons est obtenu par la synthèse d'objets de base dont les lemmes sont en rapport de distance sémantique élevée, ceci reflétant leur disparité catégorielle, une disparité entraînant des tensions méreologiques que nous estimons contribuer à la valeur thymique globale de l'objet. Afin de démontrer la distance sémantique existant entre chacun des composants de l'objet composite de synthèse qui nous intéresse, nous utilisons l'API Java WS4J (WordNet Similarity for Java) développé par Shima Hideki (2013) qui procure huit métriques distinctes pour la mesure de la distance sémantique entre deux termes de la base de données du réseau sémantique WordNet, la base de données lexicales originalement mise au point par le laboratoire de sciences cognitives de l'Université Princeton (cf. Cheung, 2001, p.123).

Ce type d'analyse implémente une mesure de la distance sémantique géométriquement modélisée entre deux termes soit en fonction du chemin le plus

⁵¹⁴ Genre vidéographique né en 2009 sur la plateforme coréenne de diffusion en direct AfreecaTV (Lee, 2015) centré sur l'acte de consommation de nourriture à l'occasion duquel un BJ (*broadcast jockey*) se diffuse ingérant des aliments devant caméra et micro tout en dialoguant dans certains cas en temps réel avec les spectateurs connectés (Choe, 2019). Parfois, une dimension de spectacularité sera ajoutée au fait par les quantités faramineuses ou par les qualités esthétiques extraordinaires des mets consommés.

⁵¹⁵ Pour une introduction sommaire au concept de modèle lexical, se référer à l'item « Lexicon models and lexical representation » de Gibbon *et al.* (1997).

court pouvant être établi entre leurs *synsets* (ensembles de synonymes) (HSO, LCH), sur la base du nombre de nœuds séparant les sens des termes de leur premier hyperonyme (PATH), en tenant compte de la profondeur d'arborescence des synsets (WUP), sur la base du contenu informationnel de ceux-ci (RES), sur la base du degré de chevauchement de leurs définitions de dictionnaire (LESK), ou encore, sur la base d'une combinaison parmi ces mesures (JCN, LIN) (cf. Google Code Archive, 2011-2022).

À titre d'illustration de l'aptitude de ces métriques à refléter la disparité catégorielle des objets lexicaux⁵¹⁶, l'on peut comparer les mesures de distance sémantique pour les termes « cherry » et « bomb » (objets de base appartenant à des classes hyperonymes distinctes) à celles obtenues pour les termes « cherry » et « plum » (appartenant à la même classe hyperonyme), en prenant garde de restreindre le champ sémantique au sens visé parmi les polysémies présentées par chacun des termes⁵¹⁷.

⁵¹⁶ Pour une définition du concept d'objet lexical, se référer également à l'item « Lexicon models and lexical representation » de Gibbon *et al.* (1997).

⁵¹⁷ On précise la catégorie grammaticale (#n pour nom) et on désambiguïse la polysémie des termes (#1 pour définition n° 1, etc.).

Tableau 9.1 Mesures des degrés relatifs de la connexité sémantique entre les paires de termes {« cherry », « bomb »} et {« cherry », « plum »}

	T1 = cherry#n#3 T2 = bomb#n#1 ⁵¹⁸	T1 = cherry#n#3 T2 = plum#n#2 ⁵¹⁹
wup (min=0.0; max=1.0)	0.4762	0.9167
jcn (min=0.0; max=∞)	0.0000	0.0000
lch (min=0.0; max=∞)	1.2040	2.5903
lin (min=0.0; max=1.0)	0.0000	0.0000
res (min=0.0; max=∞)	1.3696	10.6671
path (min=0.0; max=1.0)	0.0833	0.3333
lesk (min=0.0; max=∞)	35	563
hso (min=0.0; max=16)	0	5

Tel qu'anticipé, l'on observe d'emblée que les métriques présentent, lorsqu'elles sont non nulles, des valeurs de similarité/connexité (*similarity/relatedness*) plus élevées pour les termes dénotant des objets appartenant à la même catégorie (celle des drupes à péricarpe comestible pour « cherry » et « plum ») que pour les termes appartenant à des catégories disparates (celle des drupes pour « cherry » et celle des armements explosifs pour « bomb »). Le principe de mesure de la distance sémantique étant désormais explicité et illustré, comparons les distances sémantiques entre les paires que l'on peut former entre les termes dénotant les éléments entrant dans la

⁵¹⁸ Requête exécutée le 2019-06-22 à :
<http://ws4jdemo.appspot.com/?mode=w&s1=&w1=cherry%23n%233&s2=&w2=bomb%23n%231>

⁵¹⁹ Requête exécutée le 2019-06-22 à :
<http://ws4jdemo.appspot.com/?mode=w&s1=&w1=cherry%23n%233&s2=&w2=plum%23n%232>

composition de l'objet composite dont nous traitons (sous-ensembles non ordonnés = $3! / (2!(3-2)!) = 3$). À côté de ces valeurs, nous indiquons, lorsque signifiant, le rang de la paire quant à son score de similarité/connexité.

Tableau 9.2 Mesures des degrés relatifs de la connexité sémantique entre les paires de termes {« cherry », « bomb »}, {« cherry », « man »} et {« man », « bomb »} ⁵²⁰

	T1 = cherry#n#3 T2 = bomb#n#1 ⁵²¹	T1 = cherry#n#3 T2 = man#n#1 ⁵²²	T1 = man#n#1 T2 = bomb#n#1 ⁵²³
wup (min=0.0; max=1.0)	0.4762 (2)	0.4545 (3)	0.5263 (1)
jcn (min=0.0; max=∞)	0.0000	0.0000	0.0930 (1)
lch (min=0.0; max=∞)	1.2040 (3)	1.2910 (2)	1.3863 (1)
lin (min=0.0; max=1.0)	0.0000	0.0000	0.2030 (1)
res (min=0.0; max=∞)	1.3696	1.3696	1.3696
path (min=0.0; max=1.0)	0.0833 (3)	0.0909 (2)	0.1000 (1)
lesk (min=0.0; max=∞)	35 (3)	46 (2)	193 (1)
hso (min=0.0; max=16)	0	0	0

⁵²⁰ N.B. : Nous choisissons, en plus des termes « cherry » et « bomb », d'exécuter les requêtes avec le terme « man » pour désigner le composant faisant dans une grande mesure office de substrat à la représentation de l'objet hybride thématique qui nous intéresse. Par curiosité, nous avons effectué les mêmes requêtes avec le terme « woman » ({T1 = cherry#n#3, T2 = woman#n#1} et {T1 = woman#n#1, T2 = bomb#n#1}, respectivement) et n'avons pas trouvé que cela affectait le classement de la connexité par rapport à la paire {T1 = cherry#n#3, T2 = bomb#n#1}, et trouvons un même niveau de cohérence des classements à travers les différentes mesures (seulement une divergence de rang d'un seul degré selon le paramètre WUP, tant avec le terme « man » qu'avec le terme « woman »). Toutefois, en faisant la requête avec le terme « human » ({T1 = cherry#n#3 T2 = human#n#1} et {T1 = human #n#1, T2 = bomb#n#1}, respectivement), cela occasionnait des baisses de rang selon deux paramètres de mesure pour la paire {T1 = cherry#n#3 T2 = human#n#1} et des baisses de rang selon trois paramètres pour la paire {T1 = human #n#1, T2 = bomb#n#1}, les plus dramatiques étant les baisses de connexité pour cette dernière paire selon les mesures PATH (passage de 0.1000 à 0.0667) et LESK (passage de 193 à 95), mais plus significatif, la cohérence des résultats selon les différentes mesures diminuait de manière plus importante en employant le terme « human », avec une divergence de rang de deux degrés relativement à la paire {T1 = cherry#n#3, T2 = bomb#n#1} sur le paramètre LESK, sans compter les multiples autres incohérences de classement de un degré, indiquant que le choix du terme « man » constituait le bon niveau d'abstraction sur lequel effectuer la requête, tandis que sa substitution par le terme « woman » n'aurait pas entraîné de divergences de classement.

⁵²¹ Requête exécutée le 2019-06-22 à :

<http://ws4jdemo.appspot.com/?mode=w&s1=&w1=cherry%23n%233&s2=&w2=bomb%23n%231>

⁵²² Requête exécutée le 2019-06-22 à :

<http://ws4jdemo.appspot.com/?mode=w&s1=&w1=cherry%23n%233&s2=&w2=man%23n%231>

⁵²³ Requête exécutée le 2019-06-22 à :

<http://ws4jdemo.appspot.com/?mode=w&s1=&w1=man%23n%231&s2=&w2=bomb%23n%231>

Il est intéressant de constater que l'analyse utilisant le réseau sémantique WordNet révèle pour la majorité des métriques utilisées par l'API WS4J une proximité sémantique plus élevée entre « man » et « bomb » qu'entre « man » et « cherry », ces derniers présentant eux-mêmes selon la plupart des métriques une plus grande proximité que ce que l'on peut trouver entre les termes de la paire « cherry » et « bomb » (c'est-à-dire, en termes de similarité/connexité : bomb-man > cherry-man > cherry-bomb), suggérant que le composant désigné par « man » soit bien adapté pour servir, dans sa fonction de substrat sémiotique à l'objet hybride, en quelque sorte à titre d'intermédiaire catégoriel entre les deux autres composants disparates en favorisant potentiellement la cohésion de l'hybride résultant de la synthèse sémiotique.

Pour l'instant, retenons que la modélisation lexicale nous porte à considérer les composants « man », « cherry » et « bomb » comme étant catégoriellement disparates, et ce, simplement sur la base de la longueur du chemin les séparant tous de leur premier ancêtre commun⁵²⁴ dans la taxonomie structurant le réseau sémantique que forme le lexique de la langue anglaise répertorié par WordNet. Voici, à titre illustratif, un exemple de quatre premiers niveaux hyperonymes pour chacun des termes dénotant nos composants d'origine selon la taxonomie de WordNet⁵²⁵ et utilisés par l'API WS4J, présentés par niveau d'abstraction croissant⁵²⁶ :

⁵²⁴ Celui-ci correspondant, en l'occurrence et en tenant compte de l'ensemble des chemins (*paths*) employés par l'API WS4J, à la catégorie de très haut niveau de généralité qui est celle de « physical_entity ».

⁵²⁵ Princeton University (2010). Requête exécutée le 2018-03-18 à : <http://wordnetweb.princeton.edu/perl/webwn>

⁵²⁶ Pour une introduction au concept de niveau d'abstraction dans les taxonomies d'objet, cf. Rosch, 1978, p.30.

bomb#n#1⁵²⁷: explosive_device#n#1 < device#n#1 < instrumentality#n#3 < artifact#n#1

cherry#n#3⁵²⁸: edible_fruit#n#1 < fruit#n#1 < reproductive_structure#n#1 < plant_organ#n#1

man#n#1⁵²⁹: adult#n#1 < person#n#1 < organism#n#1 < living_thing#n#1

Bien que l'ensemble des métriques exploitées par l'API WS4J soient aptes à refléter l'hétérocliticité catégorielle des composants participant à l'objet composite synthétisé par procédés sémiotiques qu'est la « Cherry Bomb » de NCT 127 en vertu de leur modélisation lexicographique, elles ne capturent néanmoins pas la proximité pouvant être attribuée à une paire de termes sur la base de leurs habitudes d'association hors de ce qui peut figurer dans leurs définitions et sur la base de leurs positionnements taxonomiques, et ce, que ce soit par association métaphorique ou par autres modalités de cooccurrence dans le discours.

Par exemple, le fait que WordNet possède une entrée pour le terme composé « cherry bomb »⁵³⁰ (en français « bombette »⁵³¹) – ce terme désignant un type de pièce d'artifice ainsi nommée en vertu de sa forme sphérique, de sa couleur habituellement

⁵²⁷ JCN, hyperarbre 2 :

<http://ws4jdemo.appspot.com/?mode=w&s1=&w1=cherry%23n%233&s2=&w2=bomb%23n%231>
Consulté le 2019-06-22.

⁵²⁸ JCN, hyperarbre 3 :

<http://ws4jdemo.appspot.com/?mode=w&s1=&w1=cherry%23n%233&s2=&w2=bomb%23n%231>
Consulté le 2019-06-22.

⁵²⁹ JCN, hyperarbre 4 :

<http://ws4jdemo.appspot.com/?mode=w&s1=&w1=cherry%23n%233&s2=&w2=man%23n%231>
Consulté le 2019-06-22.

⁵³⁰ Princeton University (2010). Requête exécutée le 2018-03-18 à :

<http://wordnetweb.princeton.edu/perl/webwn?s=cherry+bomb>

⁵³¹ Cf. Travaux publics et Services gouvernementaux Canada (2021).

<https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2alpha/alpha-fra.html?lang=fra&i=1&srchtxt=cherry+bomb>

rouge et de sa petite taille –, n'est pas pris en compte dans le calcul du degré de similarité/connexité entre les termes singuliers de « cherry » et « bomb » à l'aide des huit métriques que nous avons présentées. Toutefois, une telle habitude associative joue certainement un rôle de facilitation de l'accès cognitif à l'objet composite de synthèse, en ce que l'habitude associative réduit le coût cognitif lié à la synthèse réitérée d'éléments autrement catégoriellement disparates.

Figure 9.1 Bombettes (en anglais « *cherry bombs* »)



Source : Pyrogrimace. (2016, 1^{er} mars). *Vintage cherry bombs* [Photographie]. Wikimedia Commons. (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vintage_Cherry_Bombs.jpg). CC BY-SA 4.0

En plus de faciliter l'accès cognitif à l'hybride grâce à l'habitude d'association métaphorique de la cerise à la bombe formant l'arrière-plan des connaissances

encyclopédiques du spectateur, l'extension dans l'œuvre de NCT 127 du thème de *Cherry Bomb* au champ sémantique de la bombette (dispositif pyrotechnique) peut certainement être identifiée dans l'un des passages du texte, en particulier dans le passage de Lee Taeyong dans le premier couplet, qui va comme suit :

Popping your head like 킹스맨 chip

No fireman 이건 fireworks

Cherries in the sky high

Nous traduisons :

Éclatant ta tête comme une puce de Kingsman⁵³²

Pas de pompier⁵³³, ce sont des feux d'artifice

Des cerises haut dans le ciel

Notons que contrairement à la traduction officielle figurant dans le livret du CD, certaines traductions concurrentes réalisées par les fans font également référence à des feux d'artifice à d'autres moments que durant ce passage⁵³⁴. Quoiqu'il en soit, les désignations d'objets opérant une assimilation sémantique des concepts de

⁵³² Référence pop-culturelle, soit à un dispositif figurant dans le film *Kingsman : The Secret Service* paru en 2014 et réalisé par Matthew Vaughn.

⁵³³ Référence intertextuelle présumée à la pièce de lancement de NCT 127, soit *Fire Truck*.

⁵³⁴ Par exemple, la version officielle largement diffusée provenant du site Color Coded Lyrics (Amysbubble85, 2017) traduit par « firework » l'un des termes employés durant le pont (soit « 불꽃 », littéralement « fleur de feu », mais pouvant également signifier « flamme », « flammèche » ou « étincelle »), tandis que la traduction anglaise officielle figurant au livret rend « 불꽃 » par l'anglais « flame », limitant ainsi le nombre total de références à un feu d'artifice dans la traduction officielle à une seule, par ailleurs déjà en anglais dans la version originale (NCT 127, 2017a, livret de CD, p.129).

« bombe » et de « cerise », que ce soit de manière directe ou par le truchement de la référence au dispositif pyrotechnique, sont nombreuses et variées dans l'usage, tels objets allant des cocktails et des confectons pâtisseries aux silencieux de voiture pas du tout silencieux qui en portent le nom, en passant par les piments forts et par les troupes de danse burlesque, constituant autant de réitérations de la synthèse sémiotique des propriétés rattachées aux objets élémentaires que sont la bombe et la cerise, et favorisant, par conséquent, la réassociation conceptuelle de ces derniers.

En outre, nous soulignerions l'existence de nombreuses chansons populaires elles aussi intitulées *Cherry Bomb*, dont la plus célèbre serait possiblement celle composée par Joan Jett et Kim Fowley pour le groupe The Runaways, et dont les paroles, comme c'est le cas dans de nombreuses chansons faisant mention d'une « cherry bomb », réalisent l'assimilation métaphorique entre celle-ci et une personne⁵³⁵ :

Can't stay at home, can't stay at school
 Old folks say, "You poor little fool"
 Down the streets I'm the girl next door
 I'm the fox you've been waiting for

Hello, daddy, hello, mom
 I'm your ch-ch-ch-cherry bomb
 Hello world I'm your wild girl
 I'm your ch-ch-ch-cherry bomb⁵³⁶

⁵³⁵ Cette chanson célèbre des Runaways aurait été composée expressément pour la chanteuse du groupe, Cherie Ann Currie (Kennedy, 2002, p.95), constituant, en plus d'un développement de la persona artistique de cette dernière, un jeu de mots autour de son prénom.

⁵³⁶ Jett et Fowley (1976).

Nous noterons également, au passage, que le qualificatif « cherry bomb », selon l'usage populaire, lorsque appliqué à une personne, tend généralement à désigner, et ce, à l'image de la « cherry bomb » des Runaways, une femme, habituellement jeune, extrovertie, agressive et sexualisée⁵³⁷. Selon la définition en tête sur urbandictionary.com pour le terme « cherry bomb »⁵³⁸ :

A crazy/wild female. Typically from the ages of 15-25.

“She is such a cherry bomb!!!” (Urban Dictionary, 2007)

En outre du caractère genré des habitudes d'association culturellement déterminées entraînées par certains emplois métaphoriques du concept de « cherry bomb » dans le langage courant, d'autres modalités par lesquelles se présente la « Cherry Bomb » de NCT 127 peuvent elles aussi être dites porteuses d'évocations de la féminité en vertu de la construction culturelle de ses signifiants et des habitudes associatives auxquelles ces derniers ont donné lieu, notamment en ce qui concerne certains éléments du traitement graphique du thème dans les multiples médias visuels par lesquels l'œuvre se déploie transmédiatiquement, tel que nous le verrons.

Dans la pratique, le thème porté par *Cherry Bomb* de NCT profite donc non seulement de la richesse sémantique occasionnée par la synthèse de composants sémantiquement distants et catégoriellement disparates, mais aussi des habitudes prédisposant à leur intégration conceptuelle. La synthèse du domaine sémantique riche issu de l'hybridation des composants catégoriellement disparates opère non seulement au niveau objectuel des composants élémentaires, mais également au

⁵³⁷ Il existe, bien sûr, des exceptions, y compris parmi les nombreux artistes et groupes d'artistes se donnant pour nom « Cherry Bomb » ou « The Cherry Bombs ».

⁵³⁸ D'après une requête exécutée le 2021-12-02.

niveau des propriétés objectivées de ces derniers⁵³⁹, et ce, notamment selon les termes des procédés de l'intégration conceptuelle telle que théorisée par Gilles Fauconnier et Mark Turner (1999). Il convient donc de recenser les propriétés saillantes appartenant respectivement à chacun de ces composants et d'en identifier les convergences et divergences afin de déterminer leur aptitude à favoriser l'intégration de l'objet hybride de synthèse ainsi qu'à potentiellement soit en renforcer la cohésion ou, en revanche, à lui impartir des tensions procédant des divergences, voire des contradictions pouvant s'établir entre telles propriétés relevant de l'un ou de l'autre des composants disparates.

9.2.3 Analyse des composants et de leurs propriétés

Afin de faciliter les étapes ultérieures de l'analyse, nous présentons ici les propriétés contribuées par chacun des composants élémentaires entrant dans la composition sémiotique de l'objet de synthèse. À cette fin, nous avons opté pour l'organisation des propriétés discrètes sous forme de tableau de manière à déjà mettre en évidence la présence de valeurs homologues, analogues ou antilogiques pour un ensemble de propriétés caractérisant chacun des composants. Lorsque nous recensons les valeurs associées à chaque paramètre d'objet, celles que nous retenons sont celles

⁵³⁹ Voir la discussion à la section 1.1 sur le concept d'objet proposé par Meinong pour une ontologie qui admet l'objectivation des propriétés.

caractérisant les membres les plus prototypiques⁵⁴⁰ de leur classe⁵⁴¹. Les valeurs sont attribuées selon une perspective anthropocentrée.

⁵⁴⁰ Entendu dans le sens de Rosch (1978, p.30).

⁵⁴¹ À titre d'exemple, bien que toutes les cerises, préalablement à leur mûrissement, passent par un stade de verdeur suivi de jaunissement, et bien qu'il existe des variétés de cerises dont la chair et la peau préservent une coloration jaune même au stade de maturité, ce qui est le cas par exemple de la cerise Rainier et de la cerise bigarreau Napoléon, la couleur la plus fortement associée à l'idée générale de cerise serait une teinte de rouge, raison pour laquelle nous notons cette valeur au tableau pour la propriété « couleur » du composant « cerise ».

Tableau 9.3 Comparaison des valeurs des propriétés discrètes par composant d'origine

		Cerise	Bombe	Homme
1	Forme	Sphère munie d'une tige	Sphère munie d'une mèche ⁵⁴²	Tronc surplombé d'une sphère et muni de membres
2	Couleur	Teinte de rouge (du rose à bordeaux)	Noir ⁵⁴³	Multicolore et variable (selon les parties du corps et selon la teinte des vêtements)
3	Taille relative	Petite	Moyenne	Grande
4	Son endogène	s. o.	Sifflement (lorsqu'en mouvement) Mèche qui brûle : crépitement, grésillement Explosion : déflagration, détonation, éclatement, fracas	Versatile

⁵⁴² Des obus en forme cylindrique ou autre existent certes, mais la forme employée dans tous les matériaux graphiques associés à *Cherry Bomb* privilégie la bombe de forme sphérique, de forme plus simple et plus reconnaissable. L'emoji « bombe » utilise également cette forme, suggérant qu'il s'agit probablement de la forme la plus fortement associée dans l'imagination populaire à un spécimen prototypique des objets de la catégorie « bombe » (🧨). Voir Saxena (2016) pour une explication du pourquoi cette image en est venue à dominer la représentation graphique de la bombe générique.

⁵⁴³ Même chose pour la couleur; même s'il n'y a aucun empêchement de manufacturer des bombes de couleur autre que noir, il s'agit néanmoins de la couleur la plus fortement associée dans l'iconographie populaire à un spécimen prototypique des objets de la catégorie « bombe ».

5	Température	Neutre	Brûlante	+ - 37 °C
6	Goût	Acide à sucré	Métallique, sulfureux	Variable
7	Fluidité	Juteux lorsque perforé, broyé ou pressé	Masse solide mais produit des débris lors de l'explosion	Composite
8	Densité	Fermeté moyenne, noyau dur	Coquille dure	Variable selon la partie
9	Amalgamation	Comestible	Pénétrative, dissolutive	Versatile
10	Mouvement	Chute	Chute, vol, explosion	Versatile
11	Manipulations afférentes	Cueillette, portage vers la bouche, mastication	Lançage, largage	Variées
12	Fonction	Reproductive / alimentaire ⁵⁴⁴	Destructive / dissuasive	Versatile
13	Origine	Naturelle	Artificielle	Naturelle (biologie) / artificielle (culture)
14	Attractivité / répulsivité	Appétissant	Anxiogène	Variable

Cette organisation des principales propriétés des composants de l'objet hybride met d'emblée en évidence certaines homologies, analogies et antilogies et permet déjà

⁵⁴⁴ Respectivement selon une perspective phytocentrée et anthropocentrée.

d'anticiper quelles propriétés pourront être soulignées pour renforcer la cohésion du composite sémiotiquement généré et quelles propriétés sont aptes à servir de vecteur pour un éventuel transfert métaphorique d'un domaine vers l'autre.

À titre d'illustration, la synthèse ayant permis de générer les représentations des membres sous forme de bonshommes « Cherry Bomb » pixellisés en style 8-bits tels que diffusés sur le compte Twitter du groupe, sur le site interactif, dans le livret du CD, et via une multitude de produits dérivés, se réalise principalement sur la base de la mise en évidence d'une homologie de forme (la rotondité partagée de la cerise, de la tête de l'homme et de la bombe) et sur la base d'un transfert d'attribut (couleur rouge native au composant « cerise » appliquée à l'ensemble de l'instance graphique de l'objet)⁵⁴⁵.

En observant les valeurs figurant au tableau 9.3, l'on remarquera que, parmi les trois composants d'origine, c'est le composant « homme » qui affiche d'emblée le plus haut degré de valence⁵⁴⁶, c'est-à-dire qui comporte le plus grand nombre de propriétés ayant une valeur non fixe (variable ou versatile), rendant ce composant particulièrement apte à recevoir des qualifications variées à plus faible coût cognitif. Mentionnons également que bien que les composants « cerise » et « bombe » présentent un nombre élevé de propriétés aux valeurs antilogiques, celles-ci doivent, lorsque l'on considère les mécanismes par lesquels on envisage la synthèse de l'objet

⁵⁴⁵ Voir, à titre d'exemple, l'animation diffusée sur le compte Instagram du groupe (NCT 127 Official Instagram [@nct127], 2017b, 6 juin) présentant le bonhomme dansant *Cherry Bomb* pixellisé en style 8-bit à l'effigie de Lee Taeyong : <https://www.instagram.com/p/BVATrOyFyPr>

⁵⁴⁶ Par « valence », nous entendons ici l'aptitude d'un objet à afficher des attributs aux valeurs multiples ou variables, une aptitude qui, lorsque cet objet sert de véhicule du signe (cf. Morris, 1938/1974, p.17), favorise l'élargissement du champ des valeurs sémantiques dont il est en mesure de se charger (accès à un large spectre d'exprimables à un coût sémiotique et cognitif réduit par la minimisation des mesures de suppression active des valeurs d'origine).

composite, être pondérées en fonction des hiérarchies sensorielles entre les modes par lesquels elles atteignent la saillance perceptuelle – par exemple, il a été établi expérimentalement que le mode visuel a généralement préséance sur le mode auditif lorsque le sujet se voit présenter un stimulus bimodal aux informations contradictoires (Colavita, 1974; Koppen *et al.*, 2008). Néanmoins, l’inventivité artistique mise en œuvre dans la production de la représentation assimilant des composants disparates en un même objet de synthèse sera l’un des facteurs les plus déterminants dans la résolution de toute antilogie pouvant se présenter durant le cours de l’intégration des composants.

9.2.4 Procédés sémiotiques engagés dans la constitution du signifié composite

Reconnaissant que le degré « d’intégration » des trois composants d’origine varie continuellement d’un passage textuel, chorégraphique, musical ou graphique à un autre, et postulant que cette dextérité de l’objet à présenter des saillances en continuelle transformation contribue à la qualité ludique du concept artistique de *Cherry Bomb*, nous porterons une attention particulière aux procédés sémiotiques par lesquelles est opérée, par accumulation, la production de l’objet composite homme-bombe-cerise. Tel qu’illustré dans le tableau *Comparaison des valeurs des propriétés discrètes par composant d’origine* (tableau 9.3), il existe, parmi les trois composants, des propriétés pour lesquelles les valeurs sont soit homologues, attenantes, dissemblables ou même antilogiques. L’intelligibilité du composite devrait augmenter en fonction de la capacité présentationnelle du signe à souligner la convergence des valeurs qui sont ou bien partagées, ou bien d’emblée compatibles. Cependant, et en contrepartie, la teneur ludique du procès sémiotique et l’intérêt que suscitera le résultat en découlant sont susceptibles d’augmenter en fonction de la distance sémantique (tension) que parvient à surmonter l’objet de synthèse tout en demeurant intelligible, voire admissible en vertu du contexte.

Nous postulons que la constitution de l'objet thématique de cette œuvre s'analyse comme résultant de l'application de trois grandes classes de procédés de synthèse. Les plus actifs parmi ceux-ci sont les procédés mimétiques aboutissant à une figure composite par sédimentation. Ensuite, nous avons les procédés analogiques qui opèrent la synthèse soit plus passivement par une simple mise en évidence des homologues (dans le cas de la comparaison rhétorique), soit plus activement par le transfert d'attributs analogues d'un domaine à un autre (dans le cas de la métaphore). Finalement, nous identifions des procédés de type « citationnels » qui sont maximalelement passifs en ce qu'ils recourent au savoir encyclopédique et aux habitudes préexistantes susceptibles de faire partie des connaissances et compétences présumées chez le spectateur modèle. Chacun de ces procédés peut, selon les applications et à différents degrés, avoir recours à des opérations de substitution (de propriétés discrètes ou de fonctions), de dérivation (glissements métonymiques ou par association d'idées), ou de restriction/augmentation (accrétions ou narcotisations⁵⁴⁷), tel que nous le verrons.

⁵⁴⁷ Cf. Eco (1990/1992).

Tableau 9.4 Sommaire des procédés sémiotiques de compositage

Type	Mode d'opération	Mode de compositage
Mimétiques	Actif	Sédimentation (source/cible)
Analogiques	Actif	Transfert (e.g. métaphorique)
	Passif	Emphase sur les homologies
Citationnels	Passif	Recours aux antécédents/habitudes

Tableau 9.5 Opérations disponibles aux procédés de compositage du tableau 9.4 (sommaire)

Opération	Application
Substitution	Substitution de propriétés discrètes ou de fonctions
Dérivation	Glissements métonymiques, itérations avec variation
Restriction/augmentation	Accrétions, narcotisations

Conclusion

Tel que nous avons vu, *Cherry Bomb* de NCT 127 constitue un objet complexe, riche, déployé sur une multitude de supports médiatiques et mobilisant une pluralité de procédés sémiotiques de synthèse afin de se constituer. Nous avons vu que les composants élémentaires de cet objet issu de la main de créateurs multiples se trouvent en rapport de distance sémantique élevée et qu'ils relèvent de catégories d'objet disparates. Toutefois, nous avons proposé que la cohésion de l'hybride résultant puisse profiter des habitudes préexistantes par lesquelles se réalisent leur intégration conceptuelle, et ce, en amont de l'effet de la mise en œuvre de l'ingéniosité artistique par laquelle réaliser, sémiotiquement, leur synthèse selon les termes de l'œuvre dont il est question. Au regard de la sémiotique objectualiste, la structure artefactuelle de *Cherry Bomb* constitue un bel exemple d'objet inauguré par et instancié à travers une mise en substrat employant une multitude de supports médiatiques opérant en parallèle et de concert, et les quelques prochains chapitres seront dédiés à l'analyse d'une sélection parmi ces multiples strates médiatiques par lesquelles il se constitue et se déploie transmédiatiquement.

Ainsi, nous consacrons les prochains chapitres à l'analyse de divers supports médiatiques à travers lesquels l'objet hybride fut déployé de manière transmodale et transmédiatique. Nous aborderons à cet effet d'abord les aguiches photographiques qui introduisirent pour *Cherry Bomb* les principaux concepts graphiques formant l'identité visuelle de l'œuvre et les principaux jeux de costumes portés par les artistes dans le contexte de la performance visuelle de celle-ci, ainsi que de nous intéresser au livret du CD et au site Web interactif, à la trame musicale, à la chorégraphie, au vidéoclip et au texte de la chanson.

CHAPITRE X

AGUICHES-PHOTO DE PRÉLANCEMENT

Introduction

Le contexte industriel duquel a émergé l'œuvre transmédiatique qu'est *Cherry Bomb*, combiné à la stature de la maison de production à son origine, fit en sorte que la parution de l'album ait été précédée de la vaste diffusion des matériaux usuels de promotion de pré-lancement, ceux-ci visant à la fois à informer le public et à le plonger en état d'anticipation face à l'œuvre à paraître. Parmi ces matériaux, l'on comptait entre autres une série de communiqués de presse (dont ceux abordés au chapitre 9), des aguiches photographiques, un site Web interactif, ainsi qu'une série d'aguiches vidéo et de courtes animations, diffusés en parallèle et en complémentarité sur une multitude de plateformes. Nous considérons importante l'analyse de ces artefacts non seulement en raison du fait qu'ils participent à l'extension transmédiatique de l'œuvre et des objets instanciés par celle-ci, mais également parce que leur diffusion temporalisée permet au public de construire, petit à petit, l'interprétant par lequel en objectiver la thématique. Pour ces raisons, ce chapitre sera dévoué à la présentation d'un ensemble d'artefacts relevant de cette fonction, soit les aguiches photographiques diffusées avec les communiqués de presse, via les réseaux sociaux, ainsi que sur le site interactif développant le thème de *Cherry Bomb* qui fut mis en production dès le 7 juin 2017 à 1:27 KST et qui sera lui-même traité au

prochain chapitre (chapitre 11), de pair avec le livret du CD avec lequel il partage de nombreux éléments graphiques et procéduraux.

10.1 Les aguiches-photo comme instruments promotionnels : schéma de publication

L'industrie de la K-pop étant fortement axée sur la visualité, les aguiches photographiques (*teaser images*) servant à la promotion des diverses productions musicales qu'elle peut déployer font généralement l'objet d'un soin particulier au niveau de la conception, du design et de la réalisation technique, celles-ci présentant dans bien des cas, au-delà de leur fonction purement communicative et informationnelle, un intérêt artistique même lorsque appréhendées de manière indépendante à l'œuvre à laquelle elles se rapportent. Prenant souvent mais non exclusivement la forme de photographies de type « portrait » des idoles dont les images se voient appliquer les signifiants visuels de l'œuvre associée, la diffusion même de ces images fait généralement l'objet d'une grande anticipation chez les fans, et ce, entre autres en raison de leur mise en valeur de la beauté des artistes figurés, celle-ci constituant une ressource importante prodigieusement exploitée par l'industrie de l'idole⁵⁴⁸. Toutefois, l'intérêt particulier qu'elles représentent pour l'analyse ici réalisée relève de la manière dont elles participent à construire l'objet thématique instancié par l'œuvre à laquelle elles se rapportent, voire à laquelle elles participent à l'extension.

La diffusion des aguiches-photo associées à *Cherry Bomb* aura suivi le schéma d'une répartition temporelle stratégique. Suite à la publication de la première image

⁵⁴⁸ Voir à ce propos notamment Boman (2019), Oh (2013) et Kim, G.Y. (2017).

thématique diffusée avec le communiqué publié le 5 juin 2017 à 0:00 KST⁵⁴⁹, soit l'image de la nuée de cerises en explosion dont nous avons traité au chapitre 9, celle des aguiches-photo individuelles figurant chacun des membres du groupe aura été réalisée par cohortes de trois membres à la fois, selon un ordre traversant l'ensemble des plateformes de diffusion. Une telle répartition sur le temps permettait de créer chez le public un sens de l'anticipation et d'attiser plus avant son désir de visionner les matériaux attendus⁵⁵⁰.

10.2 Répartition et synthèse des composants de l'hybride thématique à travers les aguiches de groupe

En plus des aguiches-photo figurant individuellement chacun des membres, trois aguiches-photo figurant tout le groupe ont été produites pour *Cherry Bomb*, les deux premières desquelles ayant par ailleurs servi à la confection des affiches grand format aléatoirement incluses avec les albums réservés en précommande. En ce qui concerne leur figuration de l'objet thématique, déjà, sur la simple base des schèmes chromatiques dominant chacun des jeux de costumes et les éléments typographiques respectivement employés dans ces images, l'une des versions étant dominée par la couleur rose et l'autre par le noir, il était très aisé d'identifier l'une à un thème de « cerise » et l'autre à un thème de « bombe » qui, pris ensemble, forment le concept hybride implémenté par l'œuvre. La dualité thématique ou la déclinaison modale des concepts artistiques à la base des albums de K-pop est par ailleurs extrêmement usitée,

⁵⁴⁹ Archive avec traduction anglaise disponible à :

<https://web.archive.org/web/20171108175327/http://now.smtown.com/Show/6059>

⁵⁵⁰ L'ensemble des aguiches photographiques pour cet album peuvent actuellement être visionnées sur le site de SM Entertainment à <https://www.smtown.com/production/album/11340> avec archive disponible à

<https://web.archive.org/web/20220607171112/https://www.smtown.com/production/album/11340>

servant souvent de prétexte à la publication en parallèle de multiples versions des CD instanciant chacune un aspect distinct d'une thématique multivalente. Dans le cas de *Cherry Bomb*, il n'y eût qu'une seule version du CD, mais nombreux des matériaux promotionnels afférents se présentaient selon deux ou trois modes (soit, respectivement, les modes « cerise », « bombe », ou « bombe-cerise »), renforçant l'acquiescence du public face à la dualité constitutive de la bombe qui est une cerise et tirant parti de sa multivalence à des fins de prolifération artefactuelle, soit en discrétisant sur des artefacts distincts les composants élémentaires formant le concept thématique de synthèse. Par exemple, la dualité constitutive de l'objet thématique a servi de prétexte à la diffusion par SM de non pas une, mais de deux vidéos de répétition chorégraphique réalisées en studio⁵⁵¹, celles-ci ayant respectivement été thématisées en versions « cerise » (SMTOWN, 2017, 20 juin)⁵⁵² et « bombe » (SMTOWN, 2017, 23 juin)⁵⁵³. La première, dite « version cerise », tournée en couleurs et usant d'une caméra fortement dynamique, incorporait de nombreux plans rapprochés sur les solistes, et la deuxième, dite « version bombe », tournée en noir et blanc avec une caméra plus statique et à distance, permettait en tout temps une vue d'ensemble sur le groupe.

Le même principe de déclinaison (sous-)thématique peut être dit opérer dans la caractérisation des aguiches-photo de groupe produites pour *Cherry Bomb*, et ce, en reprenant la même symbolisation chromatique et une même répartition des styles de prise de vue que dans les vidéos de répétition chorégraphique. Ainsi, l'une des

⁵⁵¹ Ceci excluant les multiples versions « *focus cam* » (à caméra focalisée sur un danseur en particulier).

⁵⁵² Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=IMlcMrEuS-Q>

⁵⁵³ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=bTu86Ll8eqk>

photographies de groupe, publiée notamment via communiqué dès le 10 juin 2017⁵⁵⁴, présente les membres dans des poses somme toute assez homogènes, positionnés de manière relativement équidistante les uns des autres, et captés en prise de vue frontale à hauteur naturelle (objectif environ à hauteur des yeux des sujets). Leurs costumes, d'aspect civil et n'affichant aucun élément saillant suggérant a priori le concept de « cerise », orientent, comparativement parlant, davantage en direction de la dimension « bombe » du concept hybride qu'en direction de la dimension « cerise ». Cependant, ce jeu de costumes envisagé de manière isolée évoquera toutefois un autre domaine sémantique associé à la superclasse des artefacts techniques et au principe de l'*agôn*⁵⁵⁵, soit celui de la course automobile (i.e. par le noir et blanc des rayures évoquant celles du maillot d'arbitre, le carrelage de son drapeau, etc.), le thème des véhicules motorisés étant par ailleurs repris dans le clip ainsi que dans certaines des aguiches-photo individuelles.

Une seconde photo de groupe, diffusée notamment via communiqué le 13 juin 2017⁵⁵⁶, met quant à elle en scène les membres captés en plongée et en angle horizontal de 3/4 face, répartis en sous-groupes dont la disposition en fonction de la contiguïté physique entre les membres forme une figure plutôt symétrique selon un axe plus ou moins diagonal tracé depuis le coin supérieur droit vers un point à environ 1/3 de la hauteur du côté gauche du cadre de l'image. La palette de couleurs

⁵⁵⁴ Et employée pour la version dite « A » de l'affiche. Cf. SM Entertainment (2017, 10 juin). Communiqué disponible à <https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/505> avec archive disponible à <https://web.archive.org/web/20220609214931/https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/505>

⁵⁵⁵ Cf. le chapitre 4 pour une introduction aux principes ludologiques de Caillois.

⁵⁵⁶ SM Entertainment (2017, 13 juin). Communiqué disponible à <https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/510> avec archive disponible à https://web.archive.org/web/20220601000000*/https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/510

exhibée par le jeu de costumes, allant du magenta au bourgogne en passant par le rose et le rouge, s'avère, quant à lui, davantage apte à évoquer le concept de « cerise ».

Ainsi, le recours sélectif, dans chacune de ces deux images, à des schèmes chromatiques aptes à figurer les propriétés exclusivement associées à l'un ou à l'autre des composants de base du concept hybride permet de distribuer la représentation de celui-ci sur de multiples substrats artefactuels distincts, le processus d'intégration s'opérant alors dans l'esprit du spectateur dans l'appréhension de l'objet dynamique (cf. section 2.1.2), grâce à sa connaissance préalable du thème de l'œuvre ou à sa prise de connaissance concomitante des multiples artefacts sur lequel celui-ci se trouve réparti.

La dernière image de groupe, publiée notamment via communiqué le 15 juin 2017⁵⁵⁷, opère explicitement, quant à elle et en revanche, l'intégration des deux composants de l'objet hybride à même les signifiants iconographiques qu'elle met en scène, l'hybridité de l'objet thématique se rendant ainsi accessible à titre d'objet immédiat du signe visuel. Le champ sémantique de la bombe est évoqué par l'emploi de costumes d'aspect militaire, mais colorés de rouge, couleur aisément associée au registre chromatique de la cerise. Par ailleurs, cette image présente, sur le plan formel et médiatique, une complexité plus grande que ne le font les deux précédentes puisqu'elle comporte, en outre d'un objet inanimé et d'une plus grande variété de poses, des éléments figuratifs exogènes à la scène captée et pour leur part figurés par des moyens alloplastiques au médium photographique.

⁵⁵⁷ SM Entertainment (2017, 15 juin). Communiqué disponible à <https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/515> avec archive disponible à <https://web.archive.org/web/20211220161743/https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/515>

La présence d'éléments issus de l'artifice infographique superposés à l'image, mais qui semblent néanmoins vouloir s'intégrer à la scène photographiquement captée, brise avec le réalisme assez sobre des deux images précédentes en formant un espace semi-fictionnel qui se trouve à chevaucher deux univers ontologiquement disparates, l'un s'inscrivant dans la sphère d'une réalité concrète et l'autre étant issu de la pure fabrication, et instituant, par synthèse, une représentation à caractère 2.5D (cf. section 8.3). Les couleurs saturées et l'aspect 8-bit des bombes-cerises évoquent pour leur part un environnement de jeu vidéo de style rétro, soulignant le caractère ludique du déploiement médiatique des matériaux promotionnels pour *Cherry Bomb* (qui s'accompagnait d'un site Web interactif mettant des mini-jeux à disposition du visiteur), et, plus localement à l'image, contribuant à dédramatiser les associations potentiellement anxiogènes introduites par l'équipement militaire et les vêtements de combat à motif de camouflage en rendant encore plus saillant le caractère fictionnel de la représentation.

10.3 Communication et développement thématique par la mise en décor dans les aguiches individuelles

En ce qui concerne l'ensemble des aguiches photographiques figurant individuellement chacun des membres, sans faire usage des costumes d'aspect militaire à motif de camouflage de l'image précédente, celles-ci se déclinent néanmoins en trois séries distinctes, deux d'entre elles employant un décor abstrait de type « studio » et l'autre, un décor de terrain⁵⁵⁸, formé d'un site architectural et de ses

⁵⁵⁸ Voir, à titre d'illustration, les trois images-concepts faisant office d'aguiches-photo pour Jeong Jaehyun publiées sur le compte Twitter du groupe (NCT [@NCTsmtown], 2017f, 6 juin), disponibles à : <https://twitter.com/NCTsmtown/status/872468949253840896>

environs⁵⁵⁹. Les images de cette dernière série se distinguent aussi en ce qu'elles évoquent, du moins lorsque le cadrage n'est pas trop serré autour du sujet, les effets de l'explosion d'une bombe, puisque ce fut parmi ruines et débris que se trouvèrent photographiés les membres du groupe. L'exposition, dans les photos, du béton dénudé et de l'acier tordu des entrailles des bâtiments aux murs ébréchés s'intègre en outre assez bien à la stylistique architecturale brutaliste privilégiée dans de nombreux matériaux visuels associés à la franchise NCT⁵⁶⁰.

Bien que nous peinions, dans cette série d'images, à trouver quelque signe visible que ce soit de la cerise (fruit), c'est néanmoins par le truchement de la connaissance du thème que le signifié « bombe » inféré par ces photographies devient la bombe-cerise de *Cherry Bomb*. La vue des traces de la destruction matérielle subie par les éléments architecturaux, en outre de l'intérêt purement plastique qu'elles peuvent présenter, prépare potentiellement – en suggérant que l'explosion de bombes en ce lieu soit non seulement vraisemblable, mais avérée –, le spectateur aux bombes-cerises qui s'y abattront dans le clip (cf. section 14.3.3), telles ruines étant alors constituées en signes indiciels de la potence destructive de la « Cherry Bomb »⁵⁶¹.

⁵⁵⁹ Situé dans le district de Seo-gu d'Incheon : <http://naver.me/x0pgOVpX> ; cf. NCT 덕투 정보계⁹⁰⁹⁰ (2018).

⁵⁶⁰ Pour une compilation partielle des sites architecturaux employés dans la vidéographie musicale de NCT, voir NCT 덕투 정보계⁹⁰⁹⁰ (2019).

⁵⁶¹ Voir sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340) les exemples d'aguiches photographiques captées sur le site en ruines figurant : Moon Taeil, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017j, 8 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/2297a77c0484472bb3f9e8805aa0addb_2022-04-28-12-21-35.jpg ; et Mark Lee, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017i, 8 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/bd79b5820f2c4b88a0cd03ceb4ac6cd1_2022-04-28-12-21-35.jpg

La seconde série d'aguiches-photos individuelles, faite d'images prises en décor de type « studio », se distingue quant à elle notamment par son aspect plutôt *cartoon*, par son intégration d'éléments graphiques en 2D de style naïf issus de la main créative de l'illustrateur Bang Sangho⁵⁶² et par son schème de couleurs décidément plus enjouées que ce que l'on trouvait dans la précédente série, ces images ayant recours à une palette de couleurs que l'on imaginerait bien servir à l'emballage de bonbons à saveur fruitée produits industriellement, impression rehaussée par les pellicules de plastique formant les matières dressées en arrière-plan⁵⁶³.

Les projectiles dessinés en 2D – dont les trajectoires parfois indiquées par d'épaisses traînées de fumée bleue ou de liquides d'aspect visqueux se trouvent responsables d'une grande mesure du dynamisme cinétique de ces images –, ressemblent, quant à eux, davantage à des cerises au marasquin ou à des dragées de confiserie qu'à des

⁵⁶² Illustre pour le caractère psychédélique de son style graphique.

Maquettes pour *Cherry Bomb* disponibles à :

<https://www.behance.net/gallery/54275417/SM-ENTERTAINMENT-NCT127-CHERRY-BOMB>

Portfolios disponibles à : <https://www.instagram.com/bang.sang/> ; <https://bangsangho.com/> ;

<https://www.behance.net/bangsangho>

⁵⁶³ Voir sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340) les exemples d'aguiches photographiques de la série « fruitée » figurant :

Kim Dongyoung, alias Doyoung, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017b, 6 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/e09be38eab3c4dccb26ef9d592dcad81_2022-04-28-12-21-35.jpg ;

et Lee Donghyuk, alias Haechan, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017e, 6 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/6aafa08b3fb7427fbd4e7ac2ef45b58e_2022-04-28-12-21-36.jpg

bombes ou à des balles de fusil⁵⁶⁴. Bien que les qualités plastiques de ce jeu d'aguiches font dominer les évocations se rapportant au domaine sémantique de la cerise, les nombreuses explosions et les représentations de dispositifs s'apparentant à des armes projectiles, aussi stylisées soient-elles, se rapportent néanmoins quant à elles tout autant à celle de la bombe, portant ainsi à plus pleine figuration l'intégration symbolique des deux composants élémentaires « bombe » et « cerise » que ne le fit la série précédente.

L'attractivité de la palette de couleurs employée ainsi que la disposition du public à lui être réceptive ont certainement été favorisées par la date de diffusion de ces images, les premières aguiches photographiques ayant été publiées en juin de l'année 2017, au seuil de l'été, l'arrivée des températures saisonnières plus chaudes faisant sembler naturelle la vue de couleurs vives et les représentations de fruits juteux aux promesses désaltérantes et sucrées. Il s'agit d'une stratégie visuelle qu'a employée SM durant cette période non seulement pour NCT 127, mais également pour d'autres de ses groupes-phares, tel que notamment le *girlband* Red Velvet dont l'album *The Red Summer* (Red Velvet, 2017), paru le 9 juillet de la même année, abondait lui

⁵⁶⁴ Voir sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340) les exemples d'aguiches photographiques de la série « fruitée » figurant : Jeong Jaehyun, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017f, 7 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/2f64a9699e624b4286764b7921fbb5fa_2022-04-28-12-21-36.jpg ; et Dong Sicheng, alias Winwin, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017d, 6 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/c5a3f9973ad04822ab6bc137e52f9678_2022-04-28-12-21-35.jpg

aussi dans la saturation chromatique et dans les assimilations fruitées, tout en exploitant fortement les évocations synesthésiques transmodales⁵⁶⁵.

À ce titre, l'on observera, déjà en ne contemplant que l'intérieur de la pochette de cet album⁵⁶⁶, l'identification de chacune des jeunes femmes à un fruit distinct – en l'occurrence, signifiée par la couleur de la police inscrivant leurs noms respectifs et par la congruence de l'ordre dans lequel sont positionnés leurs corps sur la photo avec celui de leurs fruits associés sur le CD, mais aussi réitérée par associations diverses dans de nombreux autres artefacts connexes, y compris dans le vidéoclip de la chanson-titre.

Tandis que les aguiches-photo pour *Cherry Bomb* relevant de la série captée sur le site en ruines s'appuyaient essentiellement sur un mode logique inférentiel pour réaliser leur fonction sémiotique d'évoquer le concept de « bombe » ainsi que sur les associations préalablement établies pour évoquer le concept de « cerise », celles de la série fruitée aux couleurs éclatantes sont, tel que mentionné, plus complexes sur le plan de la multiplicité des procédés sémiotiques qu'elles engagent et matérialisent plus avant l'intégration des composants élémentaires catégoriellement disparates formant l'objet hybride. D'abord, et en contraste avec la destruction subie par les matières inorganiques formant les décors des photos de la série captée sur le site en ruines, les aguiches relevant de la série aux couleurs « fruitées » semblent plutôt saturées de symboles de fertilité. Ces derniers incluent les représentations de fruits

⁵⁶⁵ Déjà, le titre, *Red Summer*, exploite les qualités thermiques que la couleur rouge est apte à évoquer de manière transmodale, tandis que la chanson-titre, *Red Flavor*, appuie sa qualité synesthésique sur les évocations gustatives issues de l'association fréquente du rouge et du sucré (cf. Hidaka et Shimoda, 2014, p.200).

⁵⁶⁶ Dont l'image archivée par 5REDVELVET (2017) peut être visionnée à : <https://twitter.com/5REDVELVET/status/883704315134607361>

ainsi que celles de créatures s'apparentant à des rejets anthropomorphes à tête de cerise, dans plusieurs instances transportés dans la foulée des projectiles traversant le cadre. Une telle dominance symbolique aurait pour effet d'opérer une narcotisation presque complète de la propriété meurtrière et destructive de la bombe, y substituant la valeur opposée de la fertilité partagée de la cerise et de l'humain, habilitant, visuellement et au niveau des sous-composants de l'objet hybride, une lecture métaphorique facilitée par des analogies de forme⁵⁶⁷.

En outre, bien que les bombes-cerises projetées de part et d'autre réalisent des mouvements formellement assimilables à celles de bombes et de balles de fusil, leur sublimation vers le registre symbolique connexe à celui de la friandise est telle qu'elle parvient à neutraliser presque entièrement tout caractère menaçant pouvant être associé à la vue d'armements réels. Ainsi, le sentiment d'anxiété qui aurait autrement pu être suscitée par une image mettant en scène des armes à feu en pleine détonation se trouve amenuisée non seulement par la palette de couleurs, mais également par la stylisation anthropomorphe des armements qui y figurent. Dès lors, l'on remarque que les pistolets, les tanks et les petits bonshommes-cerises à forme de bambin se trouvent tous munis de yeux tous ronds et parfois de petits nez au bout

⁵⁶⁷ Voir sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340) les aguiches photographiques de la série « fruitée » figurant : Nakamoto Yuta, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017g, 7 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/d3c96fff98fc4e14bc195e88dd04d849_2022-04-28-12-21-35.jpg ; et Lee Taeyong, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017c, 6 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/75cfe391b9144f3bbbee595e71bc7fd8d_2022-04-28-12-21-36.jpg

arrondi, contribuant à conférer aux images un aspect davantage mignon et amusant qu'effroyable et sinistre⁵⁶⁸.

Soulignons aussi les quelques translations métonymiques qu'opèrent les aguiches de cette série depuis chacun des composants de l'hybride bombe-cerise. D'abord, de la cerise, on passe à l'évocation d'autres fruits. Par exemple, les chenilles des tanks semblent s'entortiller autour d'une rangée d'abricots (drupes), et les cerises assemblées en grappes ressemblent un peu à des framboises (polydrupes). De la bombe, quant à elle, on passe aisément au pistolet, au tank, puis au volcan, bien que ce dernier, contrairement aux précédents, ne relève pas de la même classe hyperonyme qui est celle des armements – le volcan n'étant même pas un artefact issu de l'industrie humaine, mais une entité qui présente néanmoins des affinités avec la classe des armes à projectiles incendiaires en raison de sa potence destructive, de sa valeur thermique et des mouvements qu'il produit par éjection de lave⁵⁶⁹.

⁵⁶⁸ Voir par exemple sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340) l'aguiche-photo figurant Mark Lee à laquelle est incorporée un pistolet-cerise aux yeux tout ronds et dont le canon ressemble à un long nez au bout arrondi, ainsi que de figurer un bonhomme-cerise à physionomie de bambin, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017i, 8 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/7063a0a7c11348e39985d0bf44d4d661_2022-04-28-12-21-35.jpg ; ou encore l'aguiche de Johnny Seo où figure le tank « Cherry Bomb », constitué de semblances de fruits et surplombé d'un canon à bombes-cerises, qui paraît beaucoup plus mignon que dangereux, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017h, 8 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/f02372781fc84fdc80e6812a8226bc2e_2022-04-28-12-21-36.jpg

⁵⁶⁹ Dans l'aguiche-photo de la série « fruitée » pour Moon Taeil disponible sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340), les bombes-cerises sont projetées par des volcans plutôt que par les canons de tanks ou de pistolets. Remarque aussi que dans cette image, le sujet se trouve claquemuré entre l'arrière-plan rose et une pellicule transparente. Image aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017j, 8 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/19e1593861c44897a0518171e70cd20a_2022-04-28-12-21-36.jpg

Finalement, la troisième série d'aguiches-photo individuelles, elle aussi captée en studio, présente généralement les idoles de manière beaucoup plus dépouillée et sobre, réduisant à un minimum les éléments de décor, et lorsqu'elle incorpore des éléments d'illustration 2D montés sur l'image, elle le fait généralement de manière moins ostentatoire que ne le fait la série d'aspect « fruitée », ceux-ci voyant par ailleurs leur niveau de définition amenuisée par pixellisation⁵⁷⁰. En revanche, les éléments textuels prennent, dans cette série, beaucoup plus d'importance en se démultipliant et en occupant au total une superficie beaucoup plus grande sur l'image. Notons que les aguiches de cette série n'accompagnaient pas le premier communiqué du 7 juin 2017, mais ont été diffusées sur le site Web officiel du groupe le même jour ainsi que sur Twitter, et ce, en suivant le même ordre programmatique de trois membres par jour. Cette série d'aguiches photographiques peut être dite abstraite des éléments visuels provenant tant de la première série (même jeu de costumes) que de la seconde (présence occasionnelle de versions pixellisées⁵⁷¹ des graphismes créés par Bang Sangho), le caractère abstrait étant par ailleurs renforcé par l'occasionnelle mise-en-abîme d'images récursives figurant la même scène sur des moniteurs télé présents dans le cadre, non sans évoquer pour certains l'œuvre de l'artiste *Fluxus* Nam June Paik (cf. Kim, E., 2017).

⁵⁷⁰ Voir sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340), à titre d'exemples d'aguiches photographiques de la série « titrée », celle pour Moon Taeil, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017j, 8 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/11ad75a7c72b40caa943fc3d820c9a97_2022-04-28-12-21-34.jpg ; et celle pour Mark Lee, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017i, 8 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/3ce43ecdc7834bbcb2249110b41dcc07_2022-04-28-12-21-33.jpg

⁵⁷¹ Réalisées par Joo Jaebum. Portfolio disponible à : <https://joojaebum.com/SM-Ent> ; Archivé à : <https://web.archive.org/web/20191020015645/http://joojaebum.com/SM-Ent>

Ayant une fonction davantage informative et visant à communiquer autant que se peut sans équivoque des informations telles que le nom du groupe, le titre de l'album, la date de parution et les membres participants, cette série d'aguiches eût recours à un concept graphique comparativement plus épuré – réduction du nombre d'objets présents, simplification de la palette de couleurs (noir, blanc, gris et parfois rose/rouge), dépouillement général de la charge visuelle –, favorisant la mise en saillance des informations communiquées par les éléments de texte, jusqu'à exclure, dans certains cas, toute référence picturale explicite (non textuelle) au concept de « bombe-qui-est-une-cerise »⁵⁷².

Si l'on examine parmi cette série d'images titrées celle figurant le leader du groupe Lee Taeyong⁵⁷³, outre la posture parvenant à exhiber simultanément une certaine décontraction nonchalante (épaules, hanches et visage dégourdis) et une extrême tension (main et abdomen crispés) – qui témoigne par ailleurs de l'exceptionnel sens de la pose qu'aura développé ce danseur de talent –, l'on constatera le coloris inhabituellement rose et rouge en motif de camouflage couvrant les bombardiers surplombant la couche de surface de l'image composite (avant-plan). Un tel transfert chromatique depuis le registre de la cerise vers un objet métonymiquement associé à

⁵⁷² Voir sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340) les aguiches photographiques de la série « titrée » figurant : Jeong Jaehyun, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017f, 7 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/8bd7e0560ad64696a10502cfeb2ab726_2022-04-28-12-21-33.jpg ; et Nakamoto Yuta, aussi disponible à NCT [@NCTsmtown] (2017g, 7 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/cf5eba62a14c42618556711ae4ec4caa_2022-04-28-12-21-34.jpg

⁵⁷³ Disponible sur le site de SM (www.smtown.com/production/album/11340), à NCT [@NCTsmtown] (2017c, 6 juin), ou en archive à https://web.archive.org/web/20220607171112im_/https://smtown-cdn.smtown.com/upload/teaser/11340/bf2d7ac622f744d7820d9c7ff13afad2_2022-04-28-12-21-35.jpg

la bombe s'avère, sur l'arrière-plan de la connaissance du titre présenté en grosses lettres dans la même image, efficace à signifier le concept hybride de *Cherry Bomb* par synthèse dans le signe de propriétés d'origines disparates.

Bien que dans le contexte thématique de *Cherry Bomb*, cette stratégie visuelle servit à la figuration d'une propriété relevant du composant discret « cerise » sur le substrat d'un item associé au domaine sémantique du composant discret « bombe », l'on notera, au passage, que l'application, de manière générale dans l'iconographie pop, d'une coloration rose à des armements est souvent employée lorsqu'il s'agit de leur conférer si ce n'est pas un caractère infantilisé, du moins un caractère féminisé (*girlification*), tel qu'observable dans de nombreux vidéoclips issus du répertoire pop est-asiatique⁵⁷⁴, de sorte à narcotiser les associations par défaut du domaine des armements à la masculinité, nonobstant les quelques emplois militaires historiquement attestés de camouflages roses à des fins purement tactiques et non symboliques⁵⁷⁵.

⁵⁷⁴ Voir, par exemple, la manière dont de tels armements ayant été affublés d'une coloration rose se trouvent dans une certaine mesure ludifiés dans des vidéoclips tels que *Hot Summer* du *girlband* f(x) (SMTOWN, 2011, 17 juin), <https://www.youtube.com/watch?v=z-rftpZ7kCY> ; ou *Savage* du *girlband* aespa (SMTOWN, 2021, 5 octobre), <https://www.youtube.com/watch?v=WPdWvnAAurg> ; mais se présentent d'un aspect parfaitement meurtrier par exemple dans le vidéoclip pour *Radar* de la rappeuse Dizzy Dizzo (Dizzy Dizzo, 2006), <https://www.youtube.com/watch?v=enEP8KBFj8> ; ou encore dans celui pour *K I L L I N G M E* du rappeur BIGONE (Stone Music Entertainment, 2017), <https://www.youtube.com/watch?v=1bJTuwJVk0g>.

⁵⁷⁵ L'on peut penser notamment au *rose Mountbatten* (une teinte de rose grisâtre) colorant au cours de la Deuxième Guerre mondiale certains navires de la Royal Navy – et ce, remarque le lieutenant John Nash de la Royal Australian Naval Reserve, sans considération apparente pour quelque question de « masculinité » que ce soit (Nash, 2014) –, ou encore aux véhicules de terrain peints en rose pâle (les célèbres *Pink Panthers*) s'étant avérés avantageux en théâtres d'opérations constitués d'environnements désertiques (cf. Neville, 2011, p.5).

Dans le cas de *Cherry Bomb*, le transfert de propriétés depuis le registre chromatique de la cerise aux symboles de la militarité a pour effet supplémentaire de rehausser la saillance de la qualité fictionnelle et ludique de la présentation, le rose et rouge constituant somme toute un schéma chromatique plutôt éloigné de celui du modèle prototypique de l'attirail militaire, de sorte à favoriser, dans la mise en œuvre de la fonction de transport narratif, une distanciation accrue du réel social, un geste revêtant une signifiante particulière dans le contexte de l'État sud-coréen, ce dernier constituant l'un de ceux les plus fortement militarisés au monde (Cumings, 2018, p.927).

Conclusion

Les diverses séries d'aguiches-photo stratégiquement diffusées par SM Entertainment à travers une multitude de canaux médiatiques et constituant des artefacts de design d'intérêt autonome mais contribuant également à l'extension de l'œuvre transmédiatique qu'elles visaient à promouvoir ont donc servi à la fois à piquer la curiosité du public et à mettre celui-ci en état d'anticipation face à l'œuvre musicale et vidéographique à paraître tout en participant à la construction progressive de l'interprétant par laquelle appréhender l'objet thématique. Nous avons vu que les aguiches-photo – par les sites architecturaux, les jeux de costumes, les éléments de graphisme 2D et de design typographique, ainsi que les éléments de décor qu'elles mettaient en scène –, instanciaient celui-ci soit à titre d'objet immédiat par synthèse sémiotique directe de l'hybride, soit à titre d'objet dynamique par cumul de représentations singulières mettant l'accent sur l'un ou sur l'autre des composants discrets, chose accomplie à travers une sérialisation fortement contrastée sur le plan de la présentation stylistique et de la réalisation technique, sérialisation justifiée par la multivalence procédant de la liminalité catégorielle de l'objet hybride. Exploitant également la modalité visuelle et encapsulant médiatiquement l'image

photographique, dont les images dont il a ici été question, les médias que furent le site Web et le livret accompagnant le CD feront l'objet du prochain chapitre.

CHAPITRE XI

LIVRET ET SITE INTERACTIF

Introduction

Tel que soulevé dans le précédent chapitre, la dimension visuelle constitue l'un des aspects les plus prééminents dans les productions relevant du genre K-pop, ceci reflétant notamment l'exploitation ingénieuse par l'industrie des tendances médiatiques actuelles fortement axées sur la visualité. Bien que les dernières années aient vu, pour la diffusion de la musique pop, l'émergence de médias alternatifs à la mise sur support physique avec le développement des services de téléchargement numérique, les ventes d'albums physiques de musique K-pop, quant à elles, enregistrent au contraire une croissance⁵⁷⁶, et ce, en grande partie grâce à la profusion et qualité des matériaux visuels qui les accompagnent, ces derniers constituant en eux-mêmes l'un des motifs principaux à l'achat des albums⁵⁷⁷, ces matériaux visuels se distinguant souvent par la sophistication des concepts de design qui les sous-tendent et formant souvent en eux-mêmes des artefacts d'intérêt notable.

⁵⁷⁶ Cf. Chan (2022), Yang (2021) et Assias (2020).

⁵⁷⁷ Tant Moita (2021), Chan (2022) et BeyondBooks (2021) s'accordent en remarquant que comparativement aux divers matériaux qui typiquement les accompagnent (albums-photos, cartes-photos individuelles aléatoires, aussi parfois cartes postales, affichettes, poupées de papier/carton, autocollants, etc.), les CD eux-mêmes constituent probablement l'aspect le moins excitant de ce qui est obtenu lors de l'achat d'un album physique de musique K-pop.

Le livret accompagnant le CD de *Cherry Bomb*, quant à lui, constitua un versatile médium supplémentaire par lequel développer et déployer l'œuvre transmédiatique qui nous intéresse. Le livret partageant de nombreux éléments graphiques et formels avec le site Web mis en production durant la phase de promotion de l'album, nous consacrons le présent chapitre à l'examen de la contribution de ces deux médiums à la figuration transmédiatique de l'œuvre et des objets qu'elle instancie. Nous nous intéresserons en particulier tant à leur exploitation des modalités visuelle, procédurale et ludique qu'à la manière dont ils eurent recours aux analogies de forme du mouvement afin de figurer l'objet thématique.

11.1 Recoupement de matériaux et procéduralité partagée

Nous choisissons donc de traiter de pair le livret du CD et le site interactif destiné à promouvoir *Cherry Bomb* d'une part en raison de la proportion importante des éléments visuels qu'ils comportaient en commun. Ces éléments visuels reproduits d'un médium à l'autre incluent notamment les illustrations de Bang Sangho⁵⁷⁸ dont nous avons fait mention un peu plus tôt au chapitre 10⁵⁷⁹, l'art pixel de Joo Jaebum, ainsi que de multiples autres éléments de graphisme qu'il était possible de visionner tant sur le site Web que dans le livret dans lequel ils étaient reproduits. Les deux médiums, soit le site interactif et le livret de 136 pages en couleurs et à couverture rigide, étaient de surcroît tous les deux très riches en encapsulations médiatiques

⁵⁷⁸ Cf. <https://www.behance.net/gallery/54275417/SMENTERTAINMENT-NCT127-CHERRY-BOMB>. Archivé à : <https://web.archive.org/web/20171230021911/https://www.behance.net/gallery/54275417/SMENTERTAINMENT-NCT127-CHERRY-BOMB>

⁵⁷⁹ En raison de leur emploi dans certaines des aguiches-photo.

effectives ou simulées⁵⁸⁰, et exploitaient donc une batterie de modes sémiotiques partagés auxquels se rapportaient une même série d'éléments picturaux, photographiques, typographiques, en plus de comporter tous les deux des animations (folioscopiques dans le cas du livret), procurant au lecteur/spectateur une expérience procéduralement et médiatiquement riche s'ajoutant au plaisir de trouver les mêmes éléments de contenu matérialisés en contiguïté sur des supports distincts⁵⁸¹.

Les fonctionnalités ludiques qu'offraient le site interactif pour *Cherry Bomb* alors qu'il était actif durant la période de promotion de l'album ne sont plus actuellement accessibles, mais des traces de celles-ci persistent dans les descriptions par les fans que l'on peut lire sur les forums et les blogues, ainsi que dans les captures graphiques documentant la présentation du site et les fonctionnalités liées à son utilisation, y compris une vidéo captée au moment de sa mise en production le 7 juin 2017 à 01:27 a.m. KST⁵⁸². En outre, de nombreux médias provenant du site (images, mini-anguiches vidéo, etc.) ont été archivés et remédiatisés par les fans, parfois de manière transformative dans les *fanarts*. Les versions archivées du site réalisées à l'aide de la Wayback Machine n'offrent, quant à elles, que des fonctionnalités et des accès extrêmement limités et sont dépourvues d'une grande part des contenus qui s'y

⁵⁸⁰ Pour des précisions sur les concepts de transmédiabilité, d'encapsulation et d'imitation intermédiatique, se reporter à la section 2.3.2.

⁵⁸¹ L'on notera que l'approche de la sémiotique de la modalité procédurale des médias interactifs privilégiée ici s'inspire grandement du travail de D'Armenio visant notamment à « caractériser [...] les expériences de signification des jeux vidéo » en se fondant sur « l'engagement dans un mouvement interactif » géré par une association entre « syntaxe visuelle » et « syntaxe cinétique » (D'Armenio et Dondero, 2021, p.243).

⁵⁸² Réalisée par Swing HongBin (2017) et disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=SYHrPltcQhQ>

trouvaient originellement diffusés (aguiches-photo et vidéo, animations, etc.)⁵⁸³, bien qu'une version « *chiptune* » de la musique de la chanson-titre *Cherry Bomb* puisse encore aisément y être écoutée.

11.2 Schème chromatique

L'une des premières choses pouvant s'emparer de l'attention du visiteur lors de l'accès au site interactif promotionnel de *Cherry Bomb* était certainement le très saisissant schème chromatique formé d'une paire de couleurs symbolisant chacune l'un des constituants de base de l'objet hybride, c'est-à-dire, respectivement, les couleurs « bombe » et « cerise » (cf. tableau 9.3 *Comparaison des valeurs des propriétés discrètes par composant d'origine*), soit le noir et une teinte de fuchsia (hex = #EC008C; RGB = 236,0,140; proche de la couleur nommée « Hollywood Cerise »⁵⁸⁴), le tout rehaussé de quelques éléments du vert fluo emblématique de l'identité visuelle de la franchise NCT dans son ensemble⁵⁸⁵ (hex = #93FF00; RGB = 147,255,000)⁵⁸⁶.

Ainsi, durant le lent chargement du site dû à l'excès de trafic au moment de sa mise en production le 7 juin 2017 à 01:27 a.m. KST, les divers arrière-plans dénudés

⁵⁸³ Voir les captures réalisées du 6 juin 2017 au 28 juillet 2017 à : https://web.archive.org/web/20170101000000*/http://nct127.smtown.com/

⁵⁸⁴ Cf. « Cerise (color) » (2022); AppleColors (2022); Fegyver (2020).

⁵⁸⁵ C'est-à-dire la franchise regroupant, en outre de NCT 127, de multiples autres modules, soit, et au moment où nous écrivons, NCT U, NCT Dream, WayV, NCT DoJaeJung et NCT New Team.

⁵⁸⁶ Données obtenues par analyse colorimétrique d'une capture du site interactif promotionnel pour *Cherry Bomb*, tel qu'archivé à <https://web.archive.org/web/20170607172830/http://nct127.smtown.com/>

d'images furent longuement exposés à la vue des visiteurs. La palette de base qui en ressortit, présentée à la figure 11.1, illustre bien la charpente chromatique sous-jacente au design du site.

Figure 11.1 Site Web durant la phase de promotion de *Cherry Bomb* : schème chromatique de base



Noter que les proportions suggérées ci-dessus sont estimatives.

Source : Données obtenues par analyse colorimétrique d'une capture du site interactif promotionnel pour *Cherry Bomb* (NCT 127, 2017b), tel qu'archivé à <https://web.archive.org/web/20170607172830/http://nct127.smtown.com/>

Le même schème chromatique prédominait également dans le design du livret accompagnant le CD, et la variation temporelle de la présentation du site (apparence avant et après le 7 juin 2017 à 01:27 a.m. KST) s'est vue transposée dans le livret sur le plan de la répartition spatiale⁵⁸⁷. Ainsi, l'extérieur de la couverture rigide de l'album affiche la nuée de cerises en explosion, soit la même image qui fut publiée avec le premier communiqué annonçant l'album *Cherry Bomb*⁵⁸⁸ et qui figurait comme image statique décorant la page de tombée du site avant le lancement de sa version interactive le 7 juin 2017 à 01:27 a.m. KST, tandis que la couverture intérieure nous présente, de manière très similaire, les mêmes éléments graphiques que ce que l'on trouvait sur le site Web une fois la version interactive de celui-ci

⁵⁸⁷ Des images de la couverture rigide externe, de la première page souple du livret, ainsi que du CD lui-même peuvent être visionnées sur le site Discogs (2017), à : <https://www.discogs.com/release/11168179-NCT-127-NCT-127-Cherry-Bomb/image/SW1hZ2U6ODQ5NTkxNjU=>

⁵⁸⁸ SM Entertainment. (2017, 5 juin). Archive avec traduction anglaise disponible à : <https://web.archive.org/web/20171108175327/http://now.smtown.com/Show/6059>

activé⁵⁸⁹. En tournant la première page souple du livret, nous trouvons la surface de la feuille sortante (page de gauche, soit la page 0) entièrement colorée du vert fluo de NCT, et celle de la feuille entrante (page de droite, soit la page 1) presque entièrement colorée du rose-cerise emblématique de *Cherry Bomb*, si ce n'est de la file formée par les bonshommes-pixels de chacun des membres paraissant se diriger vers l'intérieur de la tournée de la prochaine page⁵⁹⁰.

11.3 Instrumentalisation ludique des images stylisées des idoles

La page d'accueil du site Web se trouvait donc, à partir du 7 juin 2017 à 01:27 a.m. KST, à être montée sur l'arrière-plan rose-cerise, et les objets s'y apposant incluaient des éléments d'illustration de Bang Sangho qu'il était possible de cliquer-glisser pour les réorganiser dans l'espace ainsi que des grosses lettres tracées en contour filaire formant les mots « Cherry Bomb » que l'on pouvait faire tomber, déplacer et tourner de manière individuelle. L'attention du visiteur se trouvait toutefois rapidement captée par les mignons petits bonshommes animés en style 8-bit (art pixel de Joo Jaebum) qui, une fois téléchargés, grouillaient de part et d'autre de l'écran.

Ces personnages portant les costumes en camouflage militaire rouge et munis de casques sphériques qui étaient des bombes rouges à la mèche allumée, dévoilés

⁵⁸⁹ Comparer la première page du livret souple (Discogs, 2017) <https://www.discogs.com/release/11168179-NCT-127-NCT-127-Cherry-Bomb/image/SW1hZ2U6ODQ5NTkxNjg=> à l'image-maquette du site publiée sur le compte Twitter du groupe (NCT [@NCTsmtown], 2017a, 6 juin) <https://twitter.com/NCTsmtown/status/872262470810746880>

⁵⁹⁰ Voir la capture téléversée par 『 SugarySweet 』 (2017) sur Amino à https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/02lk_uQjeG7x7XqYZEdLLp2ql5nxQV (à la légende « Here's the very first page. »).

individuellement en parallèle à titre d'aguiches sur le site Instagram pour le groupe, pouvaient facilement être identifiés à chacun des membres, puisque, en outre de porter une tenue à la coupe distinctive identique à celle que portaient leurs contreparties humaines respectives, leurs casques-bombes étaient marqués des initiales du nom du membre qu'ils représentaient⁵⁹¹.

Sur le site Web, survoler ces bonshommes avec la souris faisait afficher le mot « Run! » (se traduisant par « Fuyez! », litt. « Courez! »)⁵⁹², soit un mot de l'accroche (*hook*) selon la traduction anglaise officielle de la chanson publiée dans le livret⁵⁹³. Lorsque l'on cliquait sur ces bonshommes, ils se mettaient à exécuter en boucle une petite danse⁵⁹⁴, celle-ci étant, en réalité, tirée de la chorégraphie pour la chanson et reprenant un mouvement fortement associé au membre dont le bonhomme-pixels était l'effigie.

⁵⁹¹ Voir le montage des bonshommes-pixels dansants sur le portfolio de Joo Jaebum disponible à : <https://joojaebum.com/SM-Ent>. Archivé à : <https://web.archive.org/web/20191020015645/http://joojaebum.com/SM-Ent>

⁵⁹² Cf. la capture vidéo par Swing HongBin (2017) et le livret du CD (NCT 127, 2017a, livret de CD, p.129).

⁵⁹³ NCT 127 (2017a, livret de CD, p.129). À noter qu'il ne s'agit pas de la traduction la plus répandue au sein du *fandom*, celui-ci tendant plutôt à traduire « 피해 » par « Avoid », ce qui a pour avantage de préserver la valeur rythmique dissyllabique du mot d'origine. La version anglaise produite subséquemment pour les arrêts en pays anglophones durant la tournée *NEO CITY – The Origin* (2019-2020) laissait quant à elle le vers « 빨리빨리 피해 » en coréen, en plus de presque complètement réécrire le reste du texte par rapport à la version figurant au livret. Nous reviendrons aux problématiques liées à la traduction et à la démultiplication des versions tant officielles qu'officieuses dans la section portant sur le texte de la pièce *Cherry Bomb*.

⁵⁹⁴ Voir la description des fonctionnalités par Tastetherainbeau (2017).

Puisque l'on pouvait aussi cliquer-glisser ces bonshommes dansants pour les déplacer sur l'écran⁵⁹⁵, il était amusant de les prendre et de les réarranger en formation chorégraphique, d'autant plus que toutes les instances d'un membre donné étaient en mouvement synchronisé avec les autres instances du même membre (voir la section 7.2.4 sur la liminalité objectuelle pour une réflexion sur l'objectalité des proliférats techniques), ce qui produisait un effet esthétique fort satisfaisant⁵⁹⁶.

Les fonctionnalités ludiques du site ainsi que la stylistique 8-bits étaient propices à susciter une production secondaire soulignant l'hédonicité du médium vidéoludique, tel qu'en témoigne la vidéo mettant en scène la représentation d'un mini-jeu pixel sur thème de *Cherry Bomb* imaginé par Angyovana (2017)⁵⁹⁷ et ainsi que celle que cette dernière inspira à WHY YDW (2020)⁵⁹⁸, publiée plus récemment en 2020, ces créations réutilisant un certain nombre d'éléments médiatiques sélectionnés à même l'ensemble des matériaux visuels liés à la « Cherry Bomb » de NCT et réorganisés en éléments typiques des environnements de jeu de plateforme 2D, puis intégrés à des éléments d'origine exogène. L'hédonicité de ces créations résidait dans leur figuration même de la transmédiatisation d'éléments constitutifs de *Cherry Bomb*, c'est-à-dire dans leur affectation même à la représentation d'un jeu de plateforme, ainsi que dans leur mise en scène narrative orientée vers l'objectivation des personas

⁵⁹⁵ Tastetherainbeau (2017).

⁵⁹⁶ Tel qu'en témoigne le gif publié par minasofi (2017) sur le forum du site Allkpop (<http://forum.allkpop.com/>) captant une exécution du site interactif où l'on voit des bonshommes-pixels dansants à l'effigie des trois premiers membres de NCT 127 parus pour *Cherry Bomb* qu'il ou elle s'est amusé/e à disposer en figure chorégraphique de son cru : https://web.archive.org/web/20180110073514im_/https://i.gyazo.com/70a841fc6f8b529938ea4ed57987eee3.gif

⁵⁹⁷ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=14v41CWgIMw>

⁵⁹⁸ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=Km5NRAtQmY>

d'idoles, narrativité par laquelle se multipliaient les références aux objets associés dans le vidéoclip à chacun des membres ainsi qu'à des éléments associés à leur biographie d'artiste (surnoms, verbalisations célèbres, citations musicales, etc.). Un tel emploi ludique des images des idoles peut en outre certainement être dit relever du phénomène de « poupéefication » que nous avons signalé au chapitre 2.

11.4 Analogies des formes du mouvement : exploitation graphique et procédurale

En outre de l'instrumentalisation de l'image stylisée des idoles aux fins de leur emploi ludique, le fond de l'écran du site Web pour *Cherry Bomb* était aussi parsemé de petites bombes-cerises que l'on pouvait faire éclater à l'aide de la souris, sollicitant, au cours de l'interaction avec la machine, l'exécution de gestes dont l'hédonicité ludique pouvait se comparer un peu à celle de faire éclater sous ses doigts les extrusions coussinées des plastiques d'emballage à bulles d'air (*bubble wrap*). L'explosion des petites cerises sous nos clics avait dans la majorité des cas pour effet, en plus de laisser sur le fond de l'écran des traces de l'impact de leur explosion, de faire afficher en leur lieu des segments de texte qui, en outre des éléments du nom du groupe (« NCT » et « 127 ») et du « nanana » de la fin de la chanson, étaient eux aussi tirés de l'accroche de *Cherry Bomb* (« right », « Cherry Bomb », « feel it », « yum »⁵⁹⁹), des mots difficiles à lire sans les chanter mentalement pour quiconque est familier avec la chanson, témoignant de l'effectivité de l'intégration transmédiatique de l'expérience de l'œuvre. La transition des bombes-cerises, par leur destruction, aux entités textuelles tirées des paroles de la chanson constituait l'un des multiples objectifs ludiques de l'interactivité prévue par

⁵⁹⁹ Voir l'archive du script programmatique à : <https://web.archive.org/web/20170725121925js/http://nct127.smtown.com/js/directives.js>

l'interface qui, sur le plan hédonologique, entraînait l'utilisateur à attribuer une valeur de récompense à l'accès aux contenus qui eux, relevaient d'une diversité de modalités sémiotiques portés par les multiples strates médiatiques encapsulées par le médium du site interactif⁶⁰⁰.

Les traces visibles systématiquement laissées par l'éclatement des bombes-cerises figurent également à plusieurs endroits dans le livret du CD⁶⁰¹, la vision desquelles pouvant potentiellement évoquer, chez les spectateurs, la mémoire de l'interaction avec le site. Il serait donc possible de postuler que, lors du visionnement du livret, l'activation de la représentation d'un lien causal entre l'éclatement des bombes-cerises et la présence de marques d'impact ait acquise une résonance viscérale accrue chez les lecteurs ayant préalablement interagi avec le site Web, ces derniers s'étant eux-mêmes incorporés à la chaîne causale s'étant établie entre l'éclatement des bombes-cerises et la production des traces, de manière à potentiellement renforcer chez ces derniers la cohésion de l'assimilation des cerises aux bombes puisqu'ils se seraient entraînés, physiquement, à interpréter les sphères rouges en tant que bombes, le facteur sémiotique de synthèse objectuelle opératoire ici étant celui de la procéduralité interactive haptiquement médiatisée⁶⁰².

⁶⁰⁰ Voir la capture d'écran du site interactif téléversée par qr (2017b, 6 juin) sur Amino à https://aminoapps.com/c/nctamino/page/blog/pop-the-cherries/IXNL_POESQugYvmabV7oRadZkvblXpKMeXN, où l'on peut observer les traces des bombes-cerises éclatées sous les clics de l'internaute ayant cédé la place aux expressions « NCT », « 127 », « right », « Cherry Bomb », « feel it » et « yum ».

⁶⁰¹ Voir, par exemple, la page 30 du livret (NCT 127, 2017a, livret de CD, p.30) pour un exemple d'évocation transmédiatique de la procéduralité interactive.

⁶⁰² Voir la capture de la page 30 du livret où l'on voit, en arrière-plan, les mots et les traces d'impact laissés par l'éclatement de bombes-cerises, téléversée par 🍷Gimbap Gucci🍷 (2017) sur Amino à https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/R6Iw_uWw4LKwqPQvMv143RknZdd4Ek (voir à la légende « My gorgeous Doyoung »).

Une autre interaction intéressante qu'affordait le site était celle qui permettait l'affichage d'aguiches-vidéo pour chacun des membres individuels. Une première série de telles aguiches était disponible en cliquant sur l'aguiche-photo du membre correspondant, celles-ci se rendant disponibles par séries de trois en suivant l'ordre programmatique de diffusion des aguiches individuelles mentionné au chapitre 10⁶⁰³.

Une deuxième série d'aguiches-vidéo, dites « cachées », pouvait être visionnée moyennant une interaction légèrement plus complexe, c'est-à-dire exigeant des visiteurs du site davantage d'effort que ne le faisait l'accès aux aguiches-vidéo proximalement accessibles, soulignant ainsi une certaine « stratification » procédurale et graphique des contenus accessibles via le site, en plus de la stratification temporelle issue de la mise à disposition différée des matériaux associés à chaque membre selon l'ordre programmatique de diffusion des aguiches individuelles. Pour faire afficher les aguiches cachées pour un membre particulier, l'utilisateur-trice devait cliquer sur l'un des bonshommes-pixels à son effigie, le tenir et le glisser par-dessus l'une des aguiches photographiques figurant le même membre, puis cliquer pour faire apparaître une mini-vidéo d'une durée de 2 secondes où l'on pouvait voir ce dernier assumer des poses de type « portrait »⁶⁰⁴.

Ce type d'interaction avec les représentations des idoles relevait proprement du jeu, puisqu'il était plus engageant et amusant de faire afficher les aguiches des idoles en

⁶⁰³ Voir, par exemple, celle pour Mark Lee dont une captation sous forme d'animation gif a été téléversée par soo 🍒 #soodoll (2017) sur Amino à https://aminoapps.com/c/kpop-dos-memes/page/blog/comeback-reaction-nct-127/GV4r_ZLFnuVL6zMb7bJ3JVabVgReqVZxjD (voir à la légende « Avistando o comeback no horizonte »).

⁶⁰⁴ Voir la compilation publiée par neotechs (2017) sur Tumblr (<https://neotechs.tumblr.com/post/161710725631/cherry-bomb-hidden-teasers>) de la première série d'aguiches-vidéo dites « cachées » pour chacun des 9 membres, avec répétition de celle pour Lee Taeyong.

les « bombardant » que de simplement cliquer sur un hyperlien ou sur une icône, bien que ce simulacre ne modifiât en rien la fonctionnalité de base comme telle par laquelle il s'agissait ultimement de faire afficher des contenus graphiques particuliers. La procédure interactive ainsi mise en œuvre renforçait elle aussi la synthèse du concept hybride homme-bombe en faisant traiter les bonshommes animés comme des bombes-jouets, que l'on devait saisir et soulever (cliquer-tenir), acheminer et larguer (glisser et relâcher) par-dessus la cible (elle aussi une image de la même idole), chose qui eût pour objectif ultime de faire déclencher l'exécution d'une séquence de mouvements (affichage de l'aguiche-vidéo). Cette interaction se trouvait donc à être sémiotiquement chargée, à travers la modalité cinétique et visuelle, par effet de transfert procédural depuis la bombe (en ce qu'elle afforde d'être relâchée sur une cible pour la faire exploser), vers l'idole objectivée dans l'image (qui devenait métaphoriquement une « bombe » qui, relâchée sur sa cible, en faisait « jaillir » un événement mouvant).

En outre de cette fonctionnalité, une deuxième série de mini-aguiches vidéo dites « cachées », cette fois-ci d'une durée de 15 secondes chacune, était également disponible sur résolution d'un puzzle qui se rendait accessible lorsqu'on cliquait sur le mot « CHERRY » dessiné en contour filaire. Puisque les morceaux du puzzle donnant accès à cette deuxième série d'aguiches-vidéo « cachées » se rendaient disponibles seulement graduellement, l'internaute se trouvait encouragé à revenir à date ultérieure afin de pouvoir le résoudre et ainsi accéder aux contenus supplémentaires qu'il permettait de déverrouiller⁶⁰⁵. Une fois le puzzle résolu de sorte

⁶⁰⁵ Voir la capture d'écran du site interactif téléversée par qr (2017a, 6 juin) sur Amino à https://aminoapps.com/c/nctamino/page/blog/cool-nct127-cherry-bomb-website/z6pw_Gm3ixuDZVPvL6gEavWm2xD08qP2jIG montrant l'interface de jeu avant que toutes les pièces du puzzle aient été rendues disponibles (image du milieu).

à reconstituer l'image d'un bombardier tel que celui figurant sur l'aguiche-photo titrée de Lee Taeyong dont il a préalablement été question et tel que celui avec lequel il joue dans le vidéoclip, l'écran « explosait » pour laisser place à l'affichage de nouvelles aguiches-vidéo⁶⁰⁶. Ainsi, l'accès aux contenus actualisables sur des couches de plus en plus profondes de la structure médiatique du site exigeaient de l'internaute un effort proportionnellement croissant.

De manière analogue, en termes de figuration du mouvement explosif en réponse aux gestes appliqués par l'internaute à l'interface du site, il était aussi possible de cliquer sur le mot « BOMB » qui décorait le fond de l'écran pour provoquer une explosion et faire jaillir un joli nuage de fumée embrasée, celui-ci transitant chromatiquement du jaune-feu au rose-violacé couleur de cerise et paraissant, par effet de contraste, d'autant plus vif que l'arrière-plan passait alors du rose-cerise au noir⁶⁰⁷. La figuration du même arrière-plan dans le livret pourrait également susciter une réactivation de la mémoire procédurale du lecteur ayant préalablement interagi avec le site⁶⁰⁸.

⁶⁰⁶ Voir la capture sous forme d'animation gif publiée sur Tumblr, à partir d'un compte de fan (NCT127, 2017), d'une séquence de réalisation du puzzle, à :

<https://nct127.tumblr.com/post/161747199785/check-it-out-hidden-teasers-2>

⁶⁰⁷ Voir la capture de l'explosion archivée sous forme d'animation gif et téléversée par soo 🍒 #soodoll (2017) sur Amino à https://aminoapps.com/c/kpop-dos-memes/page/blog/comeback-reaction-nct-127/GV4r_ZLFnuVL6zMb7bJ3JVABVgReqVZxjD (voir à la légende « Minha cabeça depois de ver o MV 292938383 vezes kkk »).

⁶⁰⁸ Voir, pour un exemple d'évocation transmédiate de la procéduralité haptique exploitée dans la confection du livret, la capture photographique des pages 62-63 téléversée par 🍒Gimbap Gucci🍒 (2017) sur Amino à https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/R6Iw_uWw4LKwqPOvMv143RknZdd4Ek (voir à la légende « Check out our maknae Haechan looking all regal! »).

Soulignons, en outre, la présentation sur le site interactif de multiples contenus visuels s'affichant par superposition, un mode de présentation qui, sur le plan cinétique, présente lui aussi des analogies de forme avec le mouvement qu'engendre une explosion (mouvement centrifuge de débris depuis la source, en l'occurrence, dans cette série de simulacres réalisés par l'interface vidéoludique, depuis le fond de l'écran vers le spectateur). Parmi ceux-ci, plusieurs parmi les mini-aguiches vidéo individuelles soit prolifèrent les images en les superposant les unes par-dessus les autres, ou encore imitent la présentation des fenêtres surgissantes (*pop-up*) des interfaces de systèmes informatisés.

Par exemple, la première mini-aguiche vidéo disponible pour Lee Taeyong⁶⁰⁹ présentait d'abord une fenêtre depuis laquelle l'idole dirigeait un regard perçant droit vers l'objectif, rapidement suivie d'une avalanche de fenêtres contenant chacune une rangée de cerises, imitant la survenue de multiples messages d'erreur lors d'un plantage informatique (imitation intermédiatique, cf. section 2.3.2), une présentation susceptible d'activer la mémoire de la qualité potentiellement anxiogène des interactions avec les systèmes informatisés défaillants (cf. tableau 9.3 *Comparaison des valeurs des propriétés discrètes par composant d'origine*), effet anxiogène pouvant potentiellement être renforcé par la vue du coloris rouge des « cerises d'erreur ». Les fenêtres « d'alertes-cerises » se superposant en suivant un ordre du haut vers le bas semblent, surtout lorsque vues dans leur apparition en séquence vidéo,

⁶⁰⁹ Dont une archive remédiatisée par un·e fan (luna jy, 2017) peut être consultée à : <https://www.youtube.com/watch?v=27RX0spLB6E>

tomber « comme des bombes » sur l'image, tandis que celles se superposant en suivant un mouvement du bas vers le haut semblent plutôt en jaillir⁶¹⁰.

Ce type de présentation des contenus par superposition figure également de manière assez prééminente dans le livret du CD dont l'épaisseur de 136 pages permet notamment l'inclusion d'animations folioscopiques, y compris des animations qui elles aussi imitent le surgissement en environnement informatisé de fenêtres d'erreur suite à l'exécution d'une instruction allant au-delà de la capacité affordée par le système. Par exemple, dans la section du livret dévouée à la chanson *Whiplash* (NCT 127, 2017a, livret de CD, p.56-69), les strophes formant le texte sont elles aussi affichées, tour à tour, dans des encadrés se superposant les uns aux autres à la manière des fenêtres surgissantes, une fenêtre de texte-erreur s'ajoutant à chaque tournée de page. En se livrant ainsi, les paroles se présentent selon un mode d'affichage susceptible d'évoquer des situations anxiogènes associés au plantage informatique, en plus de potentiellement créer un sentiment de reconnaissance syntaxique sur la base de la familiarité préalable avec les mini-aguiches vidéo ainsi que d'assimiler métaphoriquement l'affichage des segments de texte, par analogie de la forme du mouvement, à une pluie de bombes. Cette animation folioscopique par laquelle les segments de texte s'affichent s'accompagne d'une petite danse réalisée par le bonhomme pixellisé de Mark Lee en coin inférieur droit où il semble enfoncer la poignée en T d'un détonateur d'explosif⁶¹¹.

⁶¹⁰ Mentionnons d'emblée qu'un leitmotiv de la trame musicale se trouve sous forme de figures en arc (glissandos montants-descendants) (cf. section 12.3.1).

⁶¹¹ Voir la capture photographique des pages 64-65 du livret téléversée par Gimnap Gucci (2017) sur Amino à https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/R6Iw_uWw4LKwqPQvMv143RknZdd4Ek (voir à la légende « Ultimate cutie! »).

En outre, la section du livret entièrement dédiée à la reproduction d'images photographiques des membres (bornée par les pages 82 et 127), suivant la partie dédiée à la reproduction des paroles des chansons de l'album, reproduit un effet comparable de surgissement, mais cette fois-ci obtenu par effet de sédimentation du montage des nouvelles photographies apparaissant de page en page en superposition à celles présentées à la page précédente. L'effet de surgissement par sédimentation⁶¹² a par ailleurs été souligné sur Amino par ☹Gimbap Gucci☹ (2017) qui a confectionné un gif aux fins d'illustration⁶¹³. Celle-ci, d'abord déroutée par la mise en page inusitée des images en sédimentation, rapporte s'être demandée en premier s'il ne s'agissait pas d'une erreur d'impression avant de réaliser qu'il s'agissait plutôt d'un choix de design.

Dans tous les cas, et à l'instar du site interactif, le livret est saturé d'éléments sémiotiques évoquant l'explosion, c'est-à-dire évoquant soit son arrivée imminente, soit sa survenue, ou encore les traces visibles qu'elle peut laisser sur son passage, chargeant le contenu visionné de la tension associée à la dissolution objectuelle. Par exemple, dans la section du livret pour la chanson *Running 2 U* (p.22-35), chacune des pages impaires⁶¹⁴ affiche une bombe sphérique de couleur fuchsia qui porte l'inscription « NCT#127 CHERRY BOMB » d'un côté et « nct127 » de l'autre et qui, lorsque visionnée en animation folioscopique, tourne sur elle-même tandis qu'un indicateur de chargement en haut à droite passe de 12 à 127%. L'augmentation

⁶¹² « Build up a collage of photos with an overlapping effect » (☹Gimbap Gucci☹, 2017).

⁶¹³ Pouvant être visionné sur Amino https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/R6Iw_uWw4LKwgPQvMv143RknZdd4Ek (vers la fin de l'entrée de blogue).

⁶¹⁴ À l'exclusion de la page de générique.

graduelle du pourcentage jusqu'à son excédance produit un effet de montée tensionnelle jusqu'à conduire à anticiper la survenue imminente d'une explosion⁶¹⁵.

Cette section du livret est suivie de celle dédiée à la chanson *O Mile* (NCT 127, 2017a, livret de CD, p.36-49), où les coins inférieurs droits des pages impaires produisent une animation folioscopique où l'on voit un amas flottant plutôt informe duquel se détache le mot « BOMB », amas qui, au tour des pages, explose en faisant jaillir une inscription « CHERRY BOMB » tout en expulsant d'autres bombes, des cerises, des bombes-cerises et des restes humains, soit un crâne fuchsia sur lequel l'on devine l'inscription « Cherry » et un tronçon de bras muni d'une main empoignant une bombe-cerise à la mèche allumée, le caractère sinistre de ces derniers étant légèrement amenuisé par leur coloration en teintes plutôt bonbon qui en réduisent le réalisme, opérant une certaine mise à distance empathique par désidentification conspécifique⁶¹⁶.

Notons également que le livret du CD présente un certain nombre d'images où les membres du groupe semblent se faire eux-mêmes « bombarder » par des cerises, soulignant une fois de plus la mobilité de l'idole par rapport à l'objet thématique hybride, et reproduisant le « bombardement » figuratif de chacun des membres

⁶¹⁵ Il semble qu'une animation gif téléversée par doyonicha (2023) sur Tenor ait pris pour source l'animation folioscopique produite par le feuilletage de ces pages, mais en rognant les parties d'images indiquant le titre de la chanson concernée par cette section du livret ainsi qu'en rognant l'indicateur en pourcentage de la charge de l'explosif (<https://tenor.com/en-CA/view/nct-127-cherry-bomb-nct-nct-cherry-cherry-bomb-127-gif-141332483889571596>). Une image statique de la page 35 non rognée téléversée par 『 SugarySweet 』 (2017) sur Amino peut être consultée à https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/02Ik_uQjeG7x7XqYZEdLLp2q15nxQV

⁶¹⁶ Voir la capture réalisée par 🍷Gimbap Gucci🍷 (2017) de l'explosion de l'amas à l'aboutissement de l'animation folioscopique des pages 36-49 du livret du CD téléversée sur Amino à https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/R6Iw_uWw4LKwqPQvMv143RknZdd4Ek

photographiés par leur contrepartie 8-bits que devaient réaliser les internautes pour accéder à la première série d'aguiches-vidéo cachées. Par exemple, à la page 73 du livret, l'on peut voir Johnny Seo figurer dans une photographie sur laquelle semble s'abattre trois cerises suivies de courtes trainées, en plus d'être flanqué de trois bonshommes pixellisés à la mèche allumée (à l'effigie de Mark, Doyoung et Taeyong)⁶¹⁷.

Ainsi, la forme du mouvement réalisé à travers la gestuelle procédurale appliquée par l'internaute lors de son utilisation du site se trouve évoquée par des moyens purement graphiques dans le livret. L'on notera, en outre, que le même script cinétique sera par ailleurs reproduit entre autres dans le vidéoclip notamment grâce aux jeux de plans et aux mouvements de caméra ainsi que dans la chorégraphie grâce à l'exploitation de la sémantique gestuelle.

Conclusion

Dans ce chapitre, nous aurons vu que tant le livret accompagnant le CD que le site interactif, sur le plan de leur constitution médiatique, engageaient à la fois les modalités textuelle, visuelle, cinétique et procédurale, et exploitaient de surcroît la gesturalité des lecteurs/spectateurs/utilisateurs/joueurs dans l'engagement physique de ces derniers avec l'objet sémiotiquement construit afin de s'actualiser phénoménalement (visualisation de divers contenus sur le site, production des animations folioscopiques du livret, etc.) et herméneutiquement (production de l'objet esthétique au sens d'Ingarden de par l'appréhension réussie de l'objet hybride à

⁶¹⁷ Voir la capture téléversée sur Amino par 『 SugarySweet 』 (2017) de la page 73 du livret à : https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/02Ik_uQjeG7x7XqYZEdLLp2q15nxQV

travers le contact et les interactions avec le substrat de l'objet d'art). L'hybridité de l'objet formant le thème de l'œuvre rendait possible les multiples transferts d'attributs de chacun des composants vers les autres, qu'il s'agisse d'attributs visuels (e.g. les transferts chromatiques depuis la cerise vers la bombe ou vers les bonshommes pixellisés), textuels (e.g. l'affichage de vocables relevant du domaine gustatif [« yum »] sur la détonation des « bombes ») ou procéduraux (e.g. traiter les cerises ou les bonshommes pixellisés comme des bombes à larguer ou à détoner). L'hédonicité de la liminalité objectuelle fut non seulement exploitée par ces deux médiums de par la mobilisation de la valeur tensive associée à la dissolution objectuelle par « explosion », mais aussi, notamment, par la mise en scène de multiples proliférats techniques, le prolongement identitaire des proliférats les uns dans les autres se réalisant à des niveaux de cohésion objectuelle gradués, allant du synchronisme parfait entre les multiples instances programmatiques d'un même bonhomme-pixels dansant jusqu'à leur déclinaison fonctionnelle au sein de la procédure interactive par laquelle utiliser les bonshommes-pixels comme des « bombes » à larguer sur les représentations photographiques du même membre et ainsi faire surgir des contenus additionnels. De multiples niveaux d'objectivation des personas d'idoles dans l'interaction avec leurs multiples représentations visuelles étaient ainsi requis des utilisateurs du site afin d'en activer pleinement les fonctionnalités.

Le prochain chapitre, quant à lui, quittera le terrain de la modalité visuelle pour s'intéresser à la strate musicale de la pièce *Cherry Bomb*, soit celle de la chanson titre de l'album dont il est l'éponyme. Après avoir brièvement présenté les conditions de création par lesquelles la trame musicale en est venue à voir le jour, nous proposerons une brève discussion des ressources sémiotiques qui sont celles de l'art musical avant d'examiner comment cette œuvre les exploite en vue de porter son objet thématique à figuration.

CHAPITRE XII

MUSIQUE

Introduction

Bien que la K-pop se présente comme un genre artistique fortement axé sur la visualité – cela étant manifeste dans l’abondance des ressources qu’elle peut déployer tant pour la production de matériel graphique (images photographiques, vidéos, imprimés, etc.) que pour la présentation visuelle des corps des idoles (costumes, cosmétiques, mise en posture et en mouvement, etc.) –, la production musicale occupe néanmoins une place fondamentale au sein de l’activité artistique liée au genre. Dans ce chapitre, nous nous pencherons en particulier sur les conditions de production par lesquelles la trame musicale de *Cherry Bomb* en soit venue à voir le jour, sur la mise en œuvre des ressources sémiotiques offertes par le médium aux fins de l’instanciation de la thématique de son objet hybride, ainsi que d’examiner la manière dont la liminalité situationnelle de la bombe explosante trouva expression à travers les éléments de la programmation développée par la strate musicale.

12.1 Ressources créatives externalisées et pluralisées

Tel que mentionné plus tôt dans un chapitre précédent, la trame musicale de la pièce *Cherry Bomb*, tout comme son texte, fut le résultat du travail combiné de multiples créateurs chacun animés par leurs propres orientations esthétiques individuelles. À

propos de la caractérisation de la pièce en termes de stylistique musicale, le communiqué du 7 juin 2017⁶¹⁸ décrivait celle-ci comme relevant du genre « hip hop et urbain » (« hip-hop and urban genre ») – une orientation stylistique qui par ailleurs distinguait à l’époque la franchise NCT des autres groupes de SM Entertainment –, et comme dotée d’une ambiance « sexy et sophistiquée » (« sexy and sophisticated atmosphere »; SM Entertainment, 2017, 7 juin⁶¹⁹). La composition était décrite dans ce communiqué comme étant « multicolore » (ou « multivalente », i.e. « 다채로운 ») et l’on affirmait que la pièce avait l’« ambition d’attirer le monde [entier] » (SM Entertainment, 2017, 7 juin; nos traductions). Selon la description qu’en fit Mark Lee, l’un des paroliers et membre du groupe responsable de vocaliser la plus grande proportion de texte durant l’exécution de la pièce, « the word cherry waters your mouth with its sweetness and sour flavor when you hear it. Our song is like that with some sexiness added into it » (propos rapportés par Kim, J., 2017).

L’aspiration à produire une création qui serait attractive à une échelle internationale était sous-tendue par le concept de « technologie culturelle » développé et mis en œuvre par l’ex-producteur en chef et fondateur de SM Entertainment Lee Soo-man⁶²⁰, concept dont la franchise expérimentale NCT⁶²¹, un *boyband* modulaire, constitue

⁶¹⁸ SM Entertainment. (2017, 7 juin). Archive avec traduction anglaise disponible à : <https://web.archive.org/web/20170622174309/https://now.smtown.com/Show/6062>

⁶¹⁹ Et « exprimant en même temps une sensation à la fois intense et rêche/rude » (notre traduction de « 강렬하고 거친 느낌까지 동시에 표현 »), signifiants textuels absents de la version anglaise du communiqué publiée par SM Entertainment mais cependant présents dans la version coréenne et dans la traduction de Esmee @ FY! NCT (2017).

⁶²⁰ Cf. Seabrook, 2012; Broadwell *et al.*, 2016; Chen, 2016.

⁶²¹ Dont le nom constitue un acronyme signifiant précisément « neo culture technology », bien que la mise en œuvre du concept de « technologie culturelle » par Lee Soo-man prédate de loin le lancement de NCT.

actuellement l'aboutissement le plus accompli et l'implémentation la plus versatile de ce concept par SM à ce jour⁶²², celui-ci étant parfaitement adapté au ciblage évolutif que Lee Soo-man avait l'ambition de perfectionner (voir les sections 6.3 et 9.1.3). Ce sera, de surcroît et entre autres, par le truchement de l'internationalisation du recrutement des contributeurs musicaux (externalisation des ressources créatives) en plus des idoles⁶²³ que se réaliseront les stratégies privilégiées par SM pour mettre au point des produits culturels dont l'attractivité sera propice à transcender les spécificités nationales en matière d'intelligibilité stylistique et de goût.

Dans le cas de *Cherry Bomb*, au-delà du fait de la composition à dessein multiculturelle du groupe lui-même⁶²⁴, le recours à des compositeurs respectivement américains (Dem Jointz et Jennifer Decilveo, Andrew Bazzi, Kevin White, MZMC), danois (Jakob Mihoubi et Rudi Daouk), britannique (Michael Woods) et coréen (DEEZ) visait certainement en partie à se doter des meilleurs talents que le monde ait à offrir en élargissant le recrutement à une échelle mondiale, mais également à impartir à l'œuvre résultante, abordée à travers le prisme de l'art conçu à titre de technologie culturelle, des qualités découlant des orientations stylistiques propres aux cultures et sous-cultures musicales desquelles sont issus chaque créateur ou créatrice, respectivement⁶²⁵.

⁶²² Si l'on compare aux implémentations par SM au cours des générations antérieures du concept de groupe modulaire axé sur la localisation des contenus, avec des formations telles que Super Junior / Super Junior M (génération 2) et Exo-K / Exo-M (génération 3).

⁶²³ Et des chorégraphes, tel que nous le verrons au chapitre 13.

⁶²⁴ Le module NCT 127 étant à l'époque constitué de membres provenant de 5 pays différents (Corée, Japon, Chine, Canada et États-Unis).

⁶²⁵ Une telle façon de procéder, par ailleurs, contribue à impartir à la musique K-pop l'hybridité, voire, dans certains cas, l'hétérocliticité stylistique pouvant la caractériser en tant que genre.

La collectivisation du travail de création, que la géante SM Entertainment exploite depuis maintenant plusieurs décennies, certes prédisposée par la culture coréenne du travail⁶²⁶, instaure naturellement des dynamiques particulières quant aux processus par lesquels les œuvres musicales en viennent à voir le jour. La collectivisation du travail musical réalisé par les talents étrangers recrutés par SM se trouve parfois encadrée par la tenue de « camps de composition » à l'occasion desquels les compositeurs internationaux se trouvent rassemblés pour des ateliers de création, dirigés soit par SM (Oberg, 2018) ou encore par les collectifs de créateurs eux-mêmes⁶²⁷.

Dans le cas particulier de *Cherry Bomb*, l'un compositeurs, soit l'illustre producteur américain Dwayne Allen Abernathy Jr., alias Dem Jointz, a confié à l'éditrice en chef de *moonROK* que le processus créatif mis en œuvre lors de la production de la trame musicale se déroulait, en l'occurrence, davantage en ligne (Waite, 2017), bien que ce soit lors d'une séance collective en studio que lui-même et la compositrice Jennifer Decilveo donnèrent naissance à la première itération de la pièce dans sa forme brute. Il témoigna à propos de la dynamique créative ayant mené le duo à la genèse de la piste pour *Cherry Bomb* que : « when we get in, we just lose our minds and just spazz out [...] You know, just wild the fuck out in the studio [...] the demo was *crazy* like we was spazzin' out super super nasty » (Dem Jointz rapporté par Waite, 2017).

⁶²⁶ Et plus généralement par la configuration des rapports sociaux selon la géométrie du collectivisme hiérarchisé, ou « collectivisme vertical » (*vertical collectivism*), soit la forme particulière qu'assume le collectivisme déterminant les dynamiques d'organisation sociale en contexte culturel coréen (cf. Moon *et al.*, 2018).

⁶²⁷ Par exemple, l'on pensera aux équipes de compositeurs suédois rassemblés sous la direction de Pelle Lidell (Magnusson, 2012).

Les matériaux découlant des élans créatifs bruts et spontanés décrits ci-dessus furent par la suite intégrés aux autres éléments qui formeraient la structure complète de la pièce – Dem Jointz mentionnait l’intégration du pont, riche en couleurs, mis au point par le compositeur sud-coréen Deez –, la pièce finale prenant forme au terme d’un processus itératif d’interventions contribuées par les multiples participants⁶²⁸. Ce sera donc par un travail des plus méticuleux et pointillistes que les premiers jets spontanés décrits par Dem Jointz se trouvèrent subséquemment retravaillés, articulés aux segments créés par les autres compositeurs participant au travail collectif, et réusinés⁶²⁹ avant de trouver leur validation finale auprès du producteur en chef de l’album qui, en l’occurrence, se trouvait à être Lee Soo-man, fondateur de SM Entertainment, à qui l’on attribue la mise au point du modèle industriel même de la production K-pop, et ayant par ailleurs la réputation de réviser le dernier des détails de l’entièreté de toutes les productions dont il assume la supervision, allant du moindre des gesticules chorégraphiques jusqu’à la longueur des franges des cheveux des idoles⁶³⁰.

En dépit du travail collectif d’intégration, d’harmonisation et du travail de validation par le producteur en chef de chacun des éléments respectivement contribués par chacun des créateurs musicaux, l’on peut néanmoins soutenir que l’ambiance musicale de la pièce finale résultante se trouve teintée de la multiplicité des

⁶²⁸ Dem Jointz témoigne : « We were all going back and forth and just making sure that it was right prior to them actually recording » (Dem Jointz, rapporté par Waitt, 2017).

⁶²⁹ Toujours selon Dem Jointz : « They [the K-pop industry] go above and beyond in terms of the process of creating the song, more so than we do here now [in America]. I think that the level of entertainment is taken more seriously [...] It’s just way more of a big production and effort to it, as opposed to what we’re doing here, especially in the pop world » (Dem Jointz, rapporté par Waitt, 2017).

⁶³⁰ Cf. Park (2013, p.24) et Han (2021).

interprétations individuelles du thème de « bombe-cerise », la même chose pouvant par ailleurs être affirmée, tel que nous le verrons au chapitre 15, de la trame textuelle, qui elle aussi rassemble en une même pièce les vers issus de la plume de multiples paroliers.

12.2 Les ressources sémiotiques du médium musical

En ce qui concerne l'implémentation musicale comme telle du concept hybride de « bombe-qui-est-une-cerise », afin d'évaluer la contribution respective de chacun des composants élémentaires de celui-ci à l'ambiance musicale instaurée par la pièce dans son ensemble et dans ses différentes parties ainsi que d'évaluer la manière dont le concept hybride et ses composants discrets parviennent à se trouver musicalement figurés, il convient de réfléchir aux types de rapports sémiotiques possibles que ces derniers soient en mesure d'entretenir via la modalité acoustique et son organisation musicale. Nous rappelons ici que la dimension sémiotique du médium que constitue la musique, bien au-delà de l'indexicalité qui lui revient à elle comme à tous les signes de toutes natures⁶³¹, que ceux-ci soient naturels ou artificiels, concerne également sa capacité d'évocation musicale de contenus extramusicaux, et ce, au-delà de la fonction purement « connotative » que certains imputent être la seule revenant à l'expressivité musicale⁶³², les traces historiques de l'exploitation délibérée du médium musical à des fins de représentation figurative nous provenant par ailleurs

⁶³¹ Ceci dans la simple autoprésentation du signe.

⁶³² Nous pensons notamment à Langer (1942/1954).

depuis les sources antiques de la musique occidentale⁶³³. La sémantité musicale, le plus fortement négligée par les courants formalistes estimant que la musique, dans la soi-disant forme « pure » qui s’y trouve préconisée, se réduit à des formes en mouvement qui ne peuvent que « se signifier elles-mêmes » (cf. la critique par Accaoui, 2011, p.12), se trouve plutôt – dans les faits de la pratique musicale effective telle qu’elle se manifeste à travers un vaste répertoire de genres –, actualisée dans une multiplicité de rapports sémiotiques allant de l’imitation (rapports iconiques) à la symbolisation (rapports conventionnels), en passant par ce que Calvocoressi (1908) désigna comme une fonction de « description » (fondée sur des rapports analogiques de forme)⁶³⁴, la mise en œuvre de la capacité narrative de la modalité musicale ayant connu, dans la musique classique, un essor particulier au 19^e siècle avec le développement de la musique dite « à programme »⁶³⁵. Nous présentons ci-dessous, pour la convenance du lecteur, un tableau résumant les modalités principales que nous retenons pour la sémiotique musicale, cela s’inspirant directement de l’analyse de Calvocoressi (1908), mais en précisant plus avant les différents types de rapports entre le signifiant musical et son objet, et ce, dans le but de dégager la charpente typologique d’une sémiotique musicale à application générale⁶³⁶.

⁶³³ L’on pensera d’emblée au cas de figuralisme antique du fameux « nome pythique », une forme de « musique descriptive » (Vandesteendam, 2000, p.109), qui « mimait dans le détail le combat d’Apollon, à Delphes, contre le serpent Python, avec l’agonie et la mort du serpent et les sifflements du monstre expirant » (Robert, 1971, p.237), l’*aulos* constituant un instrument dont la tessiture et le timbre le rendaient particulièrement apte à figurer le python de par la ressemblance des sons qu’il était en mesure de produire avec ceux que l’on imaginerait s’échapper du serpent à l’article de la mort.

⁶³⁴ Soit celle réalisée par transposition de valeurs rythmiquement équivalentes ou par la « simple analogie des excitations [que la musique] provoque » (Calvocoressi, 1908, p.428) comparativement à la chose figurée.

⁶³⁵ Dont Franz Liszt fut l’un des défenseurs les plus passionnés.

⁶³⁶ À ne pas confondre, il va de soi, avec une « sémiotique de la notation musicale », qui se rapporte plutôt à un système de signes graphiques servant à représenter visuellement des objets musicaux.

Tableau 12.1 Schéma typologique et fonctionnel général de la sémantique musicale

Mode de représentation	Fonction	Fondement de la relation signe-objet (interprétant)	Opération cognitive	Exemples
Imitative	Simulation	Ressemblance matérielle (isomorphisme acoustique)	Reconnaissance formelle	Les onomatopées imitant le son des chevaux galopants dans le madrigal <i>La Guerre</i> de Clément Janequin (c. 1528)
Descriptive	Transcription	Homologie structurelle (isomorphisme transmodal / rapport diagrammatique); phénomènes synesthésiques	Reconnaissance d'homologie formelle ou structurelle	Le trait représentant le jet de la pierre dans la <i>Sonate biblique</i> de Kuhnau (cf. Calvocoressi, 1908, p.430)
Élicitative ⁶³⁷	Connotation	Congruence perlocutoire ⁶³⁸	Attribution d'un référent sur base de la similarité des affects	Interprétation de la résolution différée de l'accord demi-

⁶³⁷ En lieu de la catégorie de « musique représentative émotionnelle » de Calvocoressi (1908).

⁶³⁸ Pour une introduction au concept d'acte perlocutoire dans le domaine de l'énonciation linguistique, voir Austin (1962/1975, p.101).

			respectivement induits par le signe et l'objet	diminué (m7b5), dit « accord de Tristan » ⁶³⁹ comme représentation du désir inassouvi résoluble seulement dans la mort ⁶⁴⁰
Symbolique ⁶⁴¹	Dénotation	Encodage, rapport de convention	Apprentissage des codes spécifiés dans l'œuvre, le genre, ou dans la culture générale	Thématisation instrumentale explicite des personnages du récit de <i>Pierre et le loup</i> de Sergei Prokofiev

Nous soulignerions que, comme tout autre type de signifiant, le signifiant musical est susceptible de se présenter sous forme complexe, c'est-à-dire de réaliser sa fonction sémiotique par une combinaison, voire un enchevêtrement de modes de représentation. Ainsi, le tableau présenté ci-dessus sert des fins davantage analytiques que de postuler la réductibilité unimodale de la fonction sémiotique de l'ensemble des

⁶³⁹ Figurant dans l'opéra *Tristan und Isolde* (Wagner, 1895).

⁶⁴⁰ Cf. Zeki (2002, p.69; p.71).

⁶⁴¹ En lieu de la catégorie de « musique représentative conventionnelle » de Calvocoressi (1908).

objets sonores constituant les matériaux sur lesquels s'érige le répertoire des créations musicales humaines.

12.3 Thématization musicale asymétrique des composants discrets

Pour ce qui est de l'analyse de la thématization musicale du concept hybride de « bombe-qui-est-une-cerise », nous prenons pour point de départ l'idée que la figuration musicale de chacun des composants élémentaires et de l'objet hybride peut potentiellement se réaliser soit de manière isomodale (propriétés acoustiques des objets signifiés par des moyens eux-mêmes acoustiques, en l'occurrence, organisés musicalement), de manière transmodale (propriétés non acoustiques mis en présence sémantique par des moyens acoustiques, soit par translation intermodale de valeurs ou par procédés synesthésiques), ou encore, sur la base de conventions établies musicalement ou extramusicalement. Par ailleurs, lorsqu'un objet sonore chargé d'une valeur sémantique donnée se lie simultanément à son référent par de multiples modes de représentation, la cohésion du rapport signe-objet (en termes peircéens, l'interprétant) s'en trouve d'autant plus solidifié (par exemple, la conventionnalisation d'un rapport entre un signifiant musical et son objet avec lequel il partage, de surcroît, des homologues structurelles facilitant l'adhésion à ladite convention et facilitant l'assimilation du code qu'elle engendre⁶⁴²). Finalement, nous soulignerons que la codification sémantique de la trame musicale de *Cherry Bomb* se réalise, de plus, dans une grande mesure par l'entremise des modalités sémiotiques

⁶⁴² Par exemple, si l'on devait mettre en musique la fable *La tortue et le lièvre* d'Ésope, le décodage de la sémantique musicale par l'auditeur serait beaucoup plus aisé si la tortue était représentée par un motif plus grave au rythme plus lent et le lièvre par un motif plus aigu au rythme plus rapide, plutôt que l'inverse, même dussions-nous rendre la codification parfaitement explicite.

temporalisées exécutées en synchronie, voire en synchrèse⁶⁴³, soit par l'entremise du texte, de la gestuelle chorégraphique, mais également du traitement vidéographique, voire scénique de la pièce, autant de modalités sémiotiques qui participent certainement à déterminer l'interprétation de la thématique narrative que les auditeurs se trouvent en mesure d'actualiser. Ce que nous verrons est que d'une part, les spécifications acoustiques inégales de chacun des composants discrets de l'objet hybride conditionnent l'asymétrie des modes de représentation musicale qui leur sont respectivement disponibles, tandis que la tension et le dynamisme associés à la liminalité situationnelle caractérisant la bombe prête à exploser sont aptes à recevoir, pour leur part, une thématization musicale à travers des éléments tant mélodiques, harmoniques et timbraux que structurels. Cependant, nous remarquons que la disparité catégorielle existant entre les composants discrets de l'hybride et l'hétérocliticité des affects qui leur sont respectivement associés peuvent néanmoins être propices à thématiser les nombreux contrastes génériques et stylistiques que recèle la trame musicale.

12.3.1 Figurativité isomodale du composant « bombe »

En se rapportant aux valeurs présentées au tableau 9.3 *Comparaison des valeurs des propriétés discrètes par composant d'origine*, l'on constate la relative absence de sons endogènes associés au composant « cerise », en contraste à la multiplicité de sons associés au composant « bombe ». Cette détermination acoustique supérieure du composant « bombe » a d'emblée pour effet de conférer à celui-ci un potentiel accru de figuration isomodale, comparativement au composant « cerise » relativement pauvre en caractérisation acoustique. Il en découle que la figuration musicale du

⁶⁴³ Cf. section 2.3.2 pour une introduction au concept de synchrèse développé par le compositeur de musique concrète et théoricien du cinéma Michel Chion.

composant discret « cerise », qui sera forcément plus ténue que celle du composant discret « bombe », devra se rabattre principalement sur des rapports de signification symboliques ou par congruence d'affects, rapports dont l'intelligibilité sera même dans une certaine mesure co-dépendante de la connaissance préalable du thème, c'est-à-dire de la prise de connaissance des sources extramusicales de la codification sémantique de la trame musicale. Au mieux, l'auditeur sera conduit à transmodalement interpréter certaines qualités musicales comme étant davantage assimilables au concept de cerise, alors que l'on peut entendre, en écoutant la trame musicale, des sons eux-mêmes s'apparentant aux sons annonçant la chute potentielle de la bombe. Cette asymétrie dans les valeurs acoustiques propres à chacun des composants respectifs de l'objet hybride pourrait prédisposer ce dernier à hériter en prédominance des valeurs acoustiques découlant du composant discret « bombe ».

Ainsi, le composant « bombe », étant lui-même tel que mentionné porteur d'une variété de propriétés acoustiques en propre, est tout à fait apte à la figuration iconique musicale⁶⁴⁴ (signification isomodale par mimétisme acoustique). Parmi les éléments de figuration musicale permettant d'évoquer le composant « bombe » par leurs qualités musicales iconiques, l'on notera d'abord l'inclusion, durant chaque refrain, d'un indicateur acoustique alertant à la chute imminente d'une bombe, réalisé mimétiquement par des séquences de glissandos alternant des cycles ascendants et descendants de sorte à simuler le son d'une sirène, voire de celle d'un bombardier Stuka en piqué⁶⁴⁵, dispositif technique dont l'association (rapport indiciel) de sa

⁶⁴⁴ Rappelons que le concept d'« image » ne se limite pas qu'au seul domaine visuel, mais que l'image peut relever de n'importe quelle modalité sensorielle (cf. Damasio, 1999, p.318), et que les rapports d'iconicité peuvent par ailleurs très bien s'instaurer de manière transmodale (Poggi, 2017, p.38).

⁶⁴⁵ Dont la sirène caractéristique, surnommée « trompette de Jéricho », constituait elle-même une arme acoustique (Vinokur, 2004, p.19, notre traduction), ayant la fonction purement tactique de semer la terreur parmi les ennemis (Faber, 1977, p.150).

manifestation acoustique à la chute potentiellement imminente de bombes aura présumément, pour la majorité des auditeurs, été construite à travers l'expérience cinématographique plutôt que par expérience vécue à la première personne. Ainsi, grâce à leurs qualités mimétiques, ces objets sonores, pour autant qu'ils parviennent à saillance perceptuelle et soient adéquatement reconnus, seront efficaces à servir de simulateurs iconiques indiciels (simulation isomodale d'un indice sonore de la bombe) et contribueront à rehausser la valeur tensive des passages musicaux où ils figurent, y compris en induisant chez l'auditeur un état de mise en alerte, en l'occurrence celle découlant de la situation liminale que constitue l'état d'explosion menaçant de se produire. Cette fonction élicitive de mise en alerte se trouve, en outre, redoublée de manière synchrésique par le concours d'autres modalités sémiotiques participant à la constitution de la pièce (danse, vidéographie, texte), les premiers mots de la chanson, prononcés en mode déclamatif et avant même la survenue de tout élément mélodique, nous exhortant par ailleurs à nous tirer de là ou de goûter⁶⁴⁶ à la bombe-cerise :

빨리빨리 피해 [vite, vite, fuyez] right

Cherry bomb feel it yum

(Source du texte : NCT 127, 2017a, livret de CD, p.14. Les indications en français sont les nôtres.)

12.3.2 Fonctions descriptive et élicitive

Au niveau de la lecture analogique de la trame musicale, il est aisé d'associer, sur fond de connaissance concomitante du thème, les éléments musicaux plus mélodieux, harmonieux et colorés au pendant « cerise » et les passages plus bruitistes, atonaux ou

⁶⁴⁶ Aux sens à la fois figuratif (*feel it*) et littéral (*yum*).

dissonants au pendant « bombe », bien que toute tentative de justification univoque d'une telle attribution de valeur sémantique descriptive soit plus ténue que dans le cas de recours à des modes de représentation mimétiques ou même symboliques. À cet effet, et pour dégager les motivations de telles attributions sémantiques potentielles, nous nous rapporterons aux affects associés à chacun des composants discrets présentés à la dernière ligne du tableau 9.3, valeurs faisant notamment état du caractère anxigène du composant « bombe » qui présente une congruence perlocutoire (homologie d'affect, toutes proportions découlant du registre ontologique de la fiction étant gardées) avec celle de la dissonance harmonique perçue psycho-acoustiquement en tant qu'état d'instabilité, voire en tant que qualité de rudesse⁶⁴⁷. Dans la trame musicale de *Cherry Bomb*, le caractère « bruitiste » de la substance formant une bonne part de l'accompagnement produit certainement lui aussi un effet textural de rugosité et, de pair avec la saccadation des déclamations figurant a capella en introduction et dans le refrain, évoque par rapport d'iconicité acoustique⁶⁴⁸ le caractère mécaniste que l'on associe au domaine sémantique de la bombe. L'instabilité tributaire de la liminalité situationnelle de la bombe fictionnelle menaçant d'exploser se trouve en outre en rapport d'homologie avec l'instabilité tonale associée à la dissonance caractérisant une bonne partie de la trame musicale, celle-ci se manifestant tant au niveau harmonique (intervalles harmoniques dissonants, voire éléments de polytonalité), qu'à un niveau mélodique (intervalles mélodiques dissonants). Tel que démontré dans nos transcriptions présentées à la figure 12.1, dès

⁶⁴⁷ Tel que soutenu par Parncutt et Hair, ces derniers affirmant à propos des progressions harmoniques que « tension or dissonance of a sonority in a chord progression may be considered a combination of instability, roughness and harmonic/melodic distance » (Parncutt et Hair, 2011, p.136).

⁶⁴⁸ Ou, si l'on se rapporte à la typologie peircéenne à 66 classes, par rapport d'hypoiconicité (cf. CP 2.276; EP 2:273).

les premières manifestations mélodiques⁶⁴⁹, nous sommes en présence d'éléments tonalement instables, avant de rapidement nous trouver recontextualisés en situation d'harmonie polytonale (fig. 12.2), lorsque la basse fait son entrée avec toute la force d'une tonique marquée sur le temps le plus fort de la mesure, mais en extrême dissonance vis-à-vis le contexte harmonique que suggérait le premier élément mélodique introduit.

Figure 12.1 Transcription du premier élément mélodique (EM1) de *Cherry Bomb*



Le premier élément mélodique (EM1), survenant au cours de l'introduction déclamée en rythme saccadé, s'interprète aisément à titre de mi dorien avec altération en $b5$, tandis que sa répartition métrique crée un effet de chancellement avec la tonique marquant un temps faible (2^e temps), ou une partie faible de temps (le « et » du 4^e temps) plutôt qu'un temps fort. Une telle répartition métrique des valeurs tonales participe au sentiment d'instabilité induite par la trame et se trouve à faire, par congruence d'affects, écho à l'instabilité de l'état de liminalité situationnelle de la bombe thématique. Le statut harmonique de la dominante altérée ($b5$) peut, pour sa part, être sujet à interprétation, selon que l'on confère soit au si^b ou au si^\sharp le statut d'altération et à l'autre le statut de 5^e degré participant à déterminer le mode. Que l'on considère la 5^{te} diminuée comme formant part du mode musical appliqué ou comme constituant une altération de passage, la présence dans le même motif à la fois

⁶⁴⁹ Excluant l'introduction déclamée, que l'on analysera comme étant de valeur tonale indéterminée, au même titre que le serait un son percussif.

de la 5^{te} juste (si[♯] sur tonique de mi) et de la 5^{te} diminuée (si^b) crée certainement un effet de friction, les hauteurs en question étant par ailleurs plutôt approximatives compte tenu que celles-ci sont exécutées avec une justesse à dessein imparfaite (c'est-à-dire non conforme à l'étalon du tempérament égal). Il est intéressant de noter que, dans son adaptation de la pièce pour violon, Gutek (2017) non seulement omet-il entièrement de ce passage le si[♯], de sorte à lui permettre de rendre la ligne de l'EM1 un peu plus legato, il pose de surcroît la tonique comme étant do[♯], faisant relever l'EM1 d'un mode locrien dim7 (ou, enharmoniquement, d'un mode superlocrien $\sharp 4$), conférant de ce fait au motif le caractère davantage mélancolique qui est celui du locrien, un mode diminué, que celui que l'on attribue d'ordinaire au mode dorien, un mode mineur mais non diminué, d'ambiance un tantinet plus guillerette que le mode locrien. En outre d'omettre entièrement la 5^{te} juste de l'EM1 au profit de la 5^{te} diminuée, Gutek ouvre de surcroît la pièce en plaquant en double cordes l'intervalle de triton (do[♯] – sol, formant en contexte les degrés 1-5^b), l'un des intervalles harmoniques les plus instables qui soient, colorant d'emblée l'ambiance sonore d'une harmonie déstabilisante, voire inquiétante, l'arrangement issu de l'interprétation musicale par le violoniste restant à cet égard fidèle à la thématique narrative de la pièce.

L'entrée en force, dans la trame musicale de *Cherry Bomb*, de la ligne de basse à la 9^e mesure (1^{ère} mesure de la 3^e hypermesure de 4 mesures) crée un effet de déstabilisation à la fois rythmique et harmonique (fig. 12.2). Alors que l'EM1 avait, par structure tonale, conféré par artifice un poids supérieur au 2^e temps que ne le prévoit habituellement une métrique à 4/4, voilà que la basse, en toute rondeur assertive, redresse le poids rythmique en appuyant le pôle que forme le 1^{er} temps de la mesure à 4/4, donnant momentanément à l'auditeur, qui s'était à peine accoutumé à la pondération du poids rythmique par l'EM1, l'impression de « perdre pied ». En outre, elle fait cela en proposant une nouvelle tonique, sol[♯], retentissant, en forte dissonance,

simultanément au sol[♯] qui forme le début du motif EM1 et la tierce mineure du mi dorien, plongeant l'auditeur dans l'instabilité d'un régime polytonal, forçant celui-ci à se réaccoutumer à une nouvelle géométrie non seulement rythmique, mais aussi harmonique.

Figure 12.2 Entrée de la ligne de basse à la 9^e mesure, en superposition à l'EM1



Ainsi, ces passages d'introduction assujettissent les auditeurs à une série de déstabilisations harmoniques avant même le commencement du couplet qui, lui, emploie une tonalité de fa[♯] mineur, tonalité principale de la pièce. Bien que le contexte tonal des sections que sont les couplets, le refrain et la section instrumentale dansée soit moins équivoque que celui de l'introduction et de l'accroche (*hook*), ces passages n'en sont pas du moins efficaces à provoquer un sentiment d'instabilité et à créer un effet de tension, en particulier par leur recours à des progressions chromatiques réalisées entre autres à la ligne de basse (fig. 12.3).

Figure 12.3 Incrémentations et décréments chromatiques



Ligne de basse accompagnant les couplets et refrains de *Cherry Bomb*, dont les incrémentations et décréments chromatiques répétitifs sont inductrices de tension, participant ainsi à l'état de mise en alerte vers lequel se trouve conduit l'auditeur.

L'emploi répété d'incrémentations chromatiques, productrices de tension, ne se limitera pas à la seule ligne de basse, mais figurera également dans le registre moyen, à l'aide d'un instrument au timbre sifflant, le sifflement constituant par ailleurs la qualité timbrale du son de la bombe en cours de vol (cf. tableau 9.3).

Figure 12.4 Progressions chromatiques



Progressions chromatiques dans le registre moyen superposées à celles se déroulant dans le registre grave et ayant pour effet de monter le niveau de tension d'un cran supplémentaire.

L'ensemble de ces progressions chromatiques alimentent l'accumulation générale de tension musicale et participent à induire les sentiments d'instabilité et d'appréhension élicités par la trame, figurant de manière à la fois descriptive et élicitive la tension induite par la menace de l'explosion de la bombe-cerise. À ce titre, le youtubeur InternetsNathan, bien qu'il affirma apprécier les passages chantés à la structure

harmonique plus consonante (en particulier durant le pont), avouait avoir été quelque peu apeuré à l'écoute des parties de rap (InternetsNathan, 2017).

12.3.3 Liminalité situationnelle et programmatique musicale

En outre des figurations du composant « bombe » par mimétisme acoustique et par le truchement de la fonction élicitive du signe musical (par congruence d'affects), la liminalité situationnelle de la « bombe-cerise qui menace d'exploser » rend celle-ci apte à la figuration « programmatique », dans la mesure où la temporalisation de la réalisation de sa fonction explosive peut faire l'objet d'une bijection sur la temporalisation de la structure tensive de la trame musicale (rapport de diagrammaticité rythmique).

Le concept de figuration musicale « programmatique » de contenus sémantiques extramusicaux auquel nous nous rapportons s'inspire lui aussi de celui proposé par Calvocoressi (1908). Tandis que sa typologie des formes de représentation musicale s'opposât à l'idée, en vogue à l'époque où il écrivait, que tout écart à une motivation purement formaliste de l'expression musicale soit à envisager comme constitutif d'une musique à programme, Calvocoressi proposa de plutôt réserver le terme pour désigner ces musiques qui, au-delà de simplement développer un thème d'inspiration extramusicale, se voyaient déterminées par des « aspects successifs très divers, correspondant aux différents termes de [la] donnée [ainsi mise en figuration] » (1908, p.426). L'élément programmatique résiderait ainsi, selon Calvocoressi, non pas dans la simple représentation musicale d'une donnée extramusicale, tous modes de représentation musicale confondus (e.g. imitation, description, représentation conventionnelle), mais bien dans la reproduction des « successions de moments distincts » la caractérisant (Calvocoressi, 1908, p.426).

Dans le cas de *Cherry Bomb*, nous pouvons dégager comme grands éléments programmatiques du thème de la « bombe-qui-est-une-cerise » la transition de celle-ci

depuis l'état précédant son explosion (mise en trajectoire) vers l'état d'explosion (dissolution objectuelle) comme telle, suivi du contrecoup produit par l'occurrence de l'explosion. De ce fait, la connaissance préalable du thème par les auditeurs aura pour effet potentiel de mettre ceux-ci en état d'amorce pour l'interprétation de la configuration formelle des données musicales, notamment en vertu de la programmation de la transition liminale de l'objet figuré (passage depuis un état d'accumulation de tension vers un état de dissolution, entraînant une intense décharge d'énergie). Compte tenu du fait que la musique K-pop se diffuse principalement par l'entremise de médias audiovisuels (vidéoclips et performances dansées), la codification simultanément extramusicale (chorégraphique, vidéographique, scénique et verbale) des états successifs de la bombe-cerise aura pour effet d'entériner la valeur sémantique dont se chargera programmatiquement sa représentation musicale, dans la mesure où les diverses strates d'encodage multimodal se trouvent dans une grande mesure à être sémantiquement congruentes. Alors que la structure formelle de *Cherry Bomb* avait, à l'époque, été décrite comme « renversant la structure conventionnelle de la chanson K-pop » (Herman, 2017, notre traduction), sa structure tensile, quant à elle, suivait, du moins dans les grandes lignes, un schéma caractérisant non seulement génériquement la chanson K-pop mais une bonne proportion de la musique de tous genres. Ce qui nous intéresse particulièrement ici, toutefois, est le fait que cette structure tensile se trouve à recevoir sa valeur sémantique spécifique à travers la programmation de la thématization narrative de la bombe-cerise.

Ainsi, la structure tensile de la transition liminale de la « bombe-qui-est-une-cerise » qui passe d'un état de tension accumulée à celle de la dissolution sera mise en correspondance avec la structure tensile produite par les caractéristiques formelles du matériau sonore et leur réception psychoacoustique. L'introduction a capella et l'introduction de l'EM1 ont pour effet d'immédiatement préparer à une mise en alerte, tandis que la première crête majeure (correspondant à l'entrée de la basse introduisant

une nouvelle tonique en polytonalité) produit un effet déstabilisateur. Les incrémentations chromatiques répétées à travers les couplets et le refrain induisent un effet d'accumulation de tension, jusqu'à l'atteinte du pont, dont la structure harmonique plus claire, la texture plus lisse et la sonorité plus lumineuse défamiliarisent certainement l'auditeur par rapport au motif jusque-là instauré, jusqu'à conduire au point de la plus grande tranquillisation, correspondant au commencement du dernier couplet de Mark Lee. Celui-ci, prenant naissance parmi une texture soudainement éparse, suite à une chute soudaine de la densité du matériau sonore, permettra de créer l'un des contrastes tensifs les plus importants de la pièce, la profondeur du « creux » tensionnel atteint au terme du pont ayant pour effet de rehausser l'effet de saillance de la crête centrale survenant, dans la version dite « performance » de la pièce, au début de la section instrumentale dansée (*dance break*). Ainsi, la réintroduction quelque peu brusque de la ligne de basse au cours du dernier couplet de Mark Lee se trouve synchronisée à une soudaine intensification de l'amplitude et de la densité rythmique de la prosodie vocale, de sorte à lui conférer un caractère indubitablement plus carabiné. En même temps, la série de progressions chromatiques qui l'accompagnent (telles que celles figurant à la ligne de basse présentée en figure 12.4) permettent de créer les accumulations de tension qui porteront jusqu'à la crête centrale. Cette crête formant l'aboutissement de cette montée de tension rythmique, harmonique, texturale, prosodique et lyrique se trouve soulignée chorégraphiquement par l'abattement ostentatoire du pied de Jaehyun sur le sol, geste qui a pour effet, dans la réalisation vidéographique de la pièce, d'en faire jaillir d'impressionnantes giclées de lave (dessinées en style *cartoon* en superposition à l'image photographique). La valeur liminale de cette crête musicale se trouve appuyée, dans la scénographie vidéographique, par sa synchronisation avec la chute dramatique de l'étoffe qui couvrait jusque-là le tableau décorant l'espace dans lequel s'exécutait ce passage chorégraphique, dévoilant ce que nous devinons être la scène d'un paysage bombardé sous un ciel embrasé de rouge, autant d'éléments qui assimilent la crête tensive de la trame musicale à un moment

d'explosion de la bombe-cerise, encodant ainsi la crête tensionnelle marquant une transition musicale importante comme point de rupture sur le plan de la narration dramaturgique.

Conclusion

Nous avons vu dans ce chapitre que la recherche stylistique ayant abouti à la confection de la trame musicale de *Cherry Bomb* avait pour objectif de cibler un public transnationalisé, ceci se reflétant dans le recrutement international et transculturel des multiples compositeurs ayant collectivement façonné la pièce. Cette collectivisation du travail de création a notamment eu pour effet d'insuffler à l'œuvre résultante une diversité d'idiosyncrasies musicales coexistant dans la même œuvre, ainsi que de potentiellement enrichir celle-ci d'une diversité d'interprétations individuelles de la thématique narrative.

Au niveau de la figuration musicale du thème de l'objet hybride d'une « bombe-qui-est-une-cerise », nous avons constaté que l'inégalité dans la détermination acoustique de chacun de ses composants discrets prédisposait asymétriquement leurs possibilités respectives de représentation distincte, le composant « cerise » étant d'emblée moins riche en déterminations acoustiques que le composant « bombe ». Ainsi, la bombe pouvait aisément se trouver figurée musicalement par procédés mimétiques isomodaux, en plus de pouvoir recourir à des procédés descriptifs de figuration musicale. Nous avons également vu que la figuration musicale de la bombe avait de surcroît recours à des modes de représentation indirectes, soit par élicitation d'affects homologues, ainsi que de recevoir un encodage sémantique par le truchement de modalités non acoustiques.

Une grande part de l'hédonicité de la trame musicale, en outre de l'intérêt purement formaliste de nombreux de ses éléments constitutifs et des multiples contrastes

auxquels ils donnaient lieu⁶⁵⁰, tiendrait de son caractère turbulent, caractère qui instancie bien le dynamisme associé au composant « bombe » de l'objet hybride. Nous avons vu à cet effet que la tension issue de la liminalité situationnelle que constitue l'état de la bombe qui explose ou qui menace de le faire se trouve figurée analogiquement par moyen de l'élicitation d'une tension musicale, tel que révélé par la caractérisation harmonique et rythmique de nombreux passages. En outre, nous avons vu que la structure temporelle de la bombe traversant une multiplicité de niveaux de cohésion objectuelle dans la réalisation de sa fonction explosive se trouve apte à être appliquée, de manière programmatique, à la structure tensive de la trame musicale, l'encodage sémantique de celle-ci étant renforcée de manière synchrésique par les autres modalités sémiotiques temporelles, y compris le texte, la vidéographie, la production scénique et la danse que nous abordons dès le prochain chapitre.

⁶⁵⁰ Reflété dans les commentaires de Tamar Hermann de *Billboard* qui soulignait que la pièce constituait « une aventure d'ingéniosité » (Herman, 2017, notre traduction).

CHAPITRE XIII

CHORÉGRAPHIE

Introduction

Il est généralement reconnu que la danse représente l'un des piliers de la K-pop⁶⁵¹, si bien que certains observateurs affirment qu'il s'agit d'un genre artistique se trouvant à être propulsée par celle-ci⁶⁵². La danse constitue à la fois l'un des médiums principaux par lesquels s'instancient les thématiques narratives des pièces musicales ainsi que l'un des filtres principaux à travers lequel le corps des idoles se trouve mis en spectacle et consommé visuellement selon une logique hédonologique relevant à la fois de critères formels purement esthétiques, mais également de la réception empathique en contexte de spectature chargée d'affection parasociale⁶⁵³. De surcroît, la performance dansée peut faire office d'interface par laquelle habiter l'espace imaginaire que constitue l'œuvre à titre d'artefact abstrait et incarner les objets qu'elle institue⁶⁵⁴, en plus de servir de matrice socio-sémiotique à l'expression identitaire d'appartenance au *fandom* se formant autour de l'œuvre, du groupe, du

⁶⁵¹ Meza et Park (2015, p.1349).

⁶⁵² Oh (2017, p.124).

⁶⁵³ Voir à cet effet Oh (2017).

⁶⁵⁴ Cf. la section 1.3 pour une introduction à l'artefactualisme abstrait de Thomasson.

genre artistique ou de la sous-culture qui s'y associe. La performance dansée occupe une place immense parmi les matériaux de base utilisés dans la production de *fanart* (sous forme de reprises de danse, mais aussi sous forme d'animations obtenues par rotoscopie, de montages vidéo, ainsi que de servir de riche matière à la capture picturale, photographique et cinétique⁶⁵⁵). Sur le plan sémiotique, en outre du fait que l'art chorégraphique recèle, comme la musique, un immense pouvoir expressif (capacité de communiquer des affects sans forcément passer par le recours à un code linguistique), le médium se trouve artistiquement mobilisé à travers toute la multitude des modes de représentation qu'il est en mesure de mettre en œuvre, ceux-ci allant du mimétisme direct au recours à des codes symboliques culturellement déterminés.

Ce chapitre tâchera ainsi d'examiner la manière dont la chorégraphie de *Cherry Bomb* contribua à figurer, voire à construire l'objet hybride constituant la thématique de l'œuvre. Nous porterons une attention particulière aux modalités d'articulation de l'objet figuré à son substrat chorégraphique, soit le corps-matière en mouvement, ainsi qu'à la manière dont la figuration de l'objet thématique sert également l'objectif artistique de la mise en spectacle du corps-substrat lui-même esthétiquement objectivé. Mais tout d'abord, nous présentons les fonctions artistiques que peut revêtir l'art chorégraphique en particulier dans les productions K-pop avant de nous tourner vers l'examen de la sémantique chorégraphique de *Cherry Bomb*.

⁶⁵⁵ Soit par traçage des mouvements (*motion tracing*), les scripts ainsi obtenus pouvant être subséquemment appliqués à l'animation de modèles 3D, par exemple dans le logiciel MikuMikuDance.

13.1 Multiples fonctions artistiques de la danse dans les œuvres K-pop

En ce qui concerne le cas particulier de la K-pop, il existe un consensus généralisé autour du fait que la qualité de la danse se trouve à figurer parmi « les différences les plus saillantes » distinguant la K-pop en tant que genre⁶⁵⁶, le perfectionnisme sous-tendant les attentes en matière d'excellence dans ce secteur pouvant être rapporté tant à certaines orientations culturelles caractérisant la société coréenne⁶⁵⁷ qu'à la nature hautement compétitive d'une industrie aux aspirations mondialisantes⁶⁵⁸. Sur le plan artistique, chaque pièce musicale qui fait l'objet d'efforts de promotion ciblés (en particulier, mais non exclusivement, les chansons-titres) profitera de comporter des passages chorégraphiques saillants distinctifs (l'équivalent chorégraphique du *hook*, c'est-à-dire des « accroches » chorégraphiques) qui viendront à symboliser et à cimenter la chanson dans la mémoire du public, y compris, dans certains cas, via les mouvements du corps propre du spectateur.

Sur le plan stylistique, l'agence SM Entertainment s'est historiquement illustrée notamment par la qualité de ses chorégraphies au synchronisme très serré d'aspect

⁶⁵⁶ Shin Hyung-Kwan cité dans Hong (2014, p.130, notre traduction).

⁶⁵⁷ Les répercussions sociétales de l'extrême pression en matière d'excellence étant non seulement manifestes dans le domaine de l'industrie de la K-pop (Zysik, 2021), mais étant aussi particulièrement marquées dans le domaine plus large de l'éducation (Choi, 2018, p.41), la force de la pression en matière de réussite étant souvent rapportée à la survivance culturelle de l'emprise des valeurs confucéennes (Garrison, Kim et Liu, 2018, p.787).

⁶⁵⁸ Dans cette industrie caractérisée par son perfectionnisme, « bien danser ne suffit pas » (Hong, 2014, p.130, notre traduction). Bien sûr, les fortes exigences placées sur les corps des idoles et des idoles en formation ne sont pas sans conséquence (blessures, évanouissements sur scène, etc.). Kim Young-Min, ancien directeur général de SM Entertainment, voyait précisément l'élitisme du système très rigide de formation en place au sein de son agence comme étant la cause du taux très élevé de décrochage parmi ses artistes en formation. Néanmoins, il déclara que « SM n'enfreint pas leurs droits humains » (Kim, Y.-M., rapporté par Oh et Park, 2012, p.383, notre traduction).

« militaire » (*kal-gun-mu*, ou « danse de groupe au couteau », c'est-à-dire d'une précision tranchante), en contraste au « swag » d'aspect un peu plus libre, décontracté et irrévérencieux (mais non moins méticuleusement prémédité) que l'on associait davantage à YG Entertainment, un autre géant de l'industrie (cf. Shin et Kim, 2013, p.266), bien que, depuis la dernière (4^e) génération de la K-pop, les grandes distinctions stylistiques entre les grandes agences semblent de moins en moins marquées, la tendance étant à l'éclectisme et à la versatilité stylistique.

La danse constituant donc l'une des dimensions médiatiques les plus fondamentales du genre K-pop, les applications artistiques que celle-ci y trouve sont évidemment multiples et atteignent de hauts niveaux de sophistication. En tant qu'accompagnatrice de la performance musicale, la danse est apte à réaliser d'abord la fonction simplement amplificatoire par laquelle elle se trouve à épaissir le stimulus que produit la spectacularisation du corps en cours d'exécution musicale. Puisqu'il est généralement le cas que les performances musicales des groupes d'idoles K-pop consistent en des performances strictement vocales sur fond de musique sur bande⁶⁵⁹, le corps du vocaliste devient en tel cas presque entièrement disponible aux besoins de la chorégraphie⁶⁶⁰. La chorégraphie, dont le développement peut se faire de manière concertée avec celui de la trame musicale (cf. Magnusson, 2012), s'intègre aux autres dimensions médiatiques temporalisées de la pièce soit en venant appuyer la structure

⁶⁵⁹ À l'exception bien sûr des quelques « *bands* » d'idoles-instrumentistes, tels que N. Flying, DAY6, ONEWE et Xdinary Heroes, pour n'en nommer que quelques-uns.

⁶⁶⁰ Nous disons « presque », car il va de soi que l'exécution simultanée de mouvements complexes, vigoureux et essoufflants est susceptible de nuire à la qualité de l'exécution vocale, mais l'industrie a su développer, au cours des dernières décennies, de nombreuses techniques visant à mitiger ces effets délétères tout en permettant de répondre à la dominance de la visualité exacerbée par les conditions introduites par les technologies contemporaines de diffusion audiovisuelle.

formelle et tensive déterminée par la trame musicale et textuelle⁶⁶¹, ou en formant un canal supplémentaire pour la figuration autonome du contenu sémantique de l'œuvre – en d'autres mots, le médium chorégraphique pourra servir de support sémiotique à la figuration concomitante du contenu narratif de l'œuvre en synchrèse avec ou en parallèle aux autres modalités temporalisées constituant celle-ci. Étant donné l'importance des médias filmiques dans la dissémination de la K-pop (vidéoclips et performances enregistrées ou diffusées en direct), il arrive, dans certains cas, que les mouvements issus du dispositif filmique lui-même (mouvements de caméra, effets de montage et de cadrage) en viennent à être intégrés de manière quasi-indissociable aux unités perceptuelles formées par certains passages chorégraphiques⁶⁶², chose qui se reflétera jusque dans la manière dont les fans filmeront leurs propres exécutions des danses⁶⁶³. Ainsi, il y a certainement intégration du geste inhérent au dispositif filmique au geste chorégraphique, et ce, simultanément au fait que le dispositif filmique construit, tel que nous l'avons vu à la section 8.3, un corps

⁶⁶¹ Il peut arriver, néanmoins, que la chorégraphie aille à contresens du texte, tel qu'il est notoirement le cas avec la pièce *Lukewarm* du groupe Pentagon.

⁶⁶² L'on pensera notamment, à titre d'exemple, aux basculements saccadés successifs pour souligner les mouvements de « déversement » dans *God's Menu* de Stray Kids ou encore, au zoom avec bref travelling circulaire focalisant sur le mouvement de renfermement des doigts de Winter dans *Next Level* du groupe aespa.

⁶⁶³ L'on notera que SM Entertainment, consciente de l'extrême sensibilité du médium chorégraphique à la gesturalité de la capture filmique, a, depuis 2021, commencé à diffuser, pour certaines chorégraphies de ses groupes actuellement actifs, des guides pour les mouvements de caméra à l'intention des créateurs (*Camerawork Guides for Creators*). En outre, l'on notera que le travail de caméra parfois douteux réalisé par les chaînes télévisuelles coréennes lors des diffusions de performances K-pop fait, chez les fans, l'objet d'un véritable culte pour leur intérêt « psychotronique », tel qu'en témoignent les nombreux montages loufoques réalisés par ces derniers (pour voir des exemples, faire une recherche pour « kpop cameraman on crack » sur YouTube).

phénoménologique servant de vecteur médiatif au cours de l'interfaçage spectatorial avec l'œuvre⁶⁶⁴.

Compte tenu de ceci, il importe, tout comme nous l'avons fait pour la trame musicale de *Cherry Bomb* dans le chapitre précédent, de tenir compte de l'intégration du geste chorégraphique aux autres modalités sémiotiques temporalisées concomitantes, et ce, non dans une moindre mesure au geste filmique à travers lequel il se trouve objectivé sur le substrat du support audiovisuel, phénomène auquel nous porterons une attention particulière au chapitre 14 portant sur le vidéoclip. Le présent chapitre, quant à lui, se concentrera à prime abord sur la manière dont les différents modes de représentation du médium chorégraphique ont été exploités pour figurer la thématique narrative de *Cherry Bomb* ainsi que sur les facteurs de liminalité associés à la charge hédonique de l'œuvre qui en résulte.

13.2 Sémantique chorégraphique de *Cherry Bomb*

13.2.1 Narrativité du mouvement chez Tony Testa

La chorégraphie pour *Cherry Bomb*, alliant la prédilection typique de SM pour les chorégraphies complexes et techniquement exigeantes à la présentation stylistique un

⁶⁶⁴ Constituant parfois explicitement lui-même un actant narratif de la diégèse, comme il est par exemple le cas dans le vidéoclip réalisé par Ha Junghoon pour la chanson *Hot Sauce* de NCT Dream, où le point de vue de l'objectif est assimilé, dans de nombreux plans, à celle de la bouteille de sauce piquante.

peu plus impétueuse que l'on associait à la sous-unité 127 du groupe NCT⁶⁶⁵, a été mise au point par l'américain Tony Testa, collaborateur fréquent de SM Entertainment, certains passages ayant aussi été créés avec le concours des membres du groupe (Kim, U., 2017). Plusieurs chorégraphies signées par Tony Testa s'illustrent par leur caractère hautement figuratif et par leur narrativité parfois fortement explicite⁶⁶⁶. En particulier, nous nous pencherons dans cette sous-section sur la contribution du langage chorégraphique à la figuration de l'objet hybride thématique de *Cherry Bomb*, un objet porté par les substrats sémiotiques constitués par les corps affectés à son actualisation.

13.2.2 Concept chorégraphique de *Cherry Bomb*

La chorégraphie mise au point par Tony Testa pour *Cherry Bomb* se distingue par sa gestuelle d'aspect à la fois amusante, pugnace et complexe dans ses minutieux détails, suggérant que Testa ait lui aussi orienté son apport créatif en vertu d'un concept directeur d'« explosion rude et sophistiquée » (cf. la section 9.1.4) et en accord avec l'ambiance musicale « sexy et sophistiquée » poursuivie pour cette œuvre (SM Entertainment, 2017, 7 juin, nos traductions). Les procédés sémiotiques par lesquels la chorégraphie de Testa contribue à instancier l'objet hybride incluent le mimétisme direct (les danseurs figurant tantôt des bombes, tantôt des cerises et tantôt

⁶⁶⁵ Du moins à l'époque, et ce, sur la base des productions vidéographiques de NCT 127 antérieures à *Cherry Bomb* telles que celles pour les chansons *Fire Truck* et *Limitless*. Ce sera seulement avec leur clip subséquent pour la chanson *Touch* que NCT 127 commenceront à déroger de cette orientation stylistique. Le caractère plutôt douillet du clip pour *Touch*, réalisé en l'occurrence par le même vidéographe que le clip pour *Cherry Bomb* (cf. chapitre 14), fit par ailleurs dire à de nombreux fans que les NCT 127 avaient troqué leur concept stylistique pour celui de NCT Dream, qui lançaient à peu près à la même époque la chanson *Go*, première chanson et clip où ils se présentaient sous un jour plus coriace que ne le voulait l'image hyper-infantilisée à laquelle ils avaient jusque-là accoutumé leur public.

⁶⁶⁶ Voir en particulier la pièce à caractère activiste qu'il présenta lors de sa conférence TEDx en 2013 (TEDx Talks, 2013), à : <https://youtu.be/xsQNITCk660?t=354>

des hybrides bombe-cerise), la métonymie et l'évocation co-hyponymique⁶⁶⁷ (figuration de dispositifs associées aux armes projectiles divers), la métaphore (figuration d'objets sémantiquement distants à la bombe mais présentant des analogies avec celle-ci ou avec des éléments appartenant au même domaine sémantique), puis le renvoi indiciel, notamment par l'évocation des effets sur la matière que produit l'explosion de bombes ou associés à l'ingestion de cerises.

13.2.3 Plurivalence sémantique du corps dansant et mobilité du référent

Nous avons ainsi, avec la chorégraphie de *Cherry Bomb*, un rapport mobile entre les objets figurés et le substrat matériel formé d'une part par le corps individué de chaque membre et d'autre part par le corps collectif formé par le groupe. Dans la chorégraphie K-pop, il est très usité d'avoir une mobilité des référents par rapport aux corps-substrats et une fluctuation au cours d'une même pièce des rôles narratifs incarnés par les danseurs. En outre, la sémantique chorégraphique se double des représentations figurées par les trames musicales et textuelles, en plus de se complexifier plus avant dans le cas des vidéoclips, où une trame dansée peut être entrecoupée d'une ou de plusieurs trames dramatiques se déroulant en parallèle, et ce, de manière à créer une diégèse polystratique dont le degré d'intégration verticale (i.e. « harmonique ») variera d'une production à une autre, voire d'un passage à un autre au cours d'une même chanson.

⁶⁶⁷ Par « évocation co-hyponymique » nous entendons l'évocation d'un objet par présentation d'un autre élément appartenant à la même classe qui fait alors office de signe de la classe et de l'extension du domaine sémantique de ce dernier.

13.3 Dévoilements initiaux de la chorégraphie

Tout comme ce fut le cas pour les jeux de costumes et pour les divers lieux de tournage du vidéoclip, le dévoilement de la chorégraphie de *Cherry Bomb* a lui aussi fait l'objet d'aguiches de pré-lancement, créant de l'anticipation pour le dévoilement de l'intégralité de la danse. Bien que l'exposition de chaque spectateur à l'ensemble de ces matériaux promotionnels dans leur ordre de diffusion ne puisse pas être présumée, la reconnaissance des éléments chorégraphiques d'un médium à un autre ou encore d'un contexte d'exécution à un autre peut en elle-même être source d'amusement (principe ludologique de la gnosie; cf. section 4.3) et participe à la cohésion de l'œuvre à travers son déploiement transmédiateur et multi-plateforme.

13.3.1 Aguiches en bonshommes-pixels

Les premiers éléments de chorégraphie à être dévoilés sous forme d'aguiches n'étaient pas exécutés par les membres eux-mêmes, mais par leurs représentations sous forme de bonshommes pixellisés animés qui apparurent sur le compte officiel du groupe sur Instagram ainsi que sur le site Web (sous forme de média interactif, cf. section 11.1). Il s'agissait de petites séquences dansées pour chacun des membres, publiées du 6 au 8 juin 2017 à raison de trois membres par jour (groupés de la même manière que pour la publication des aguiches photographiques par communiqué et sur le site Web, cf. chapitres 10 et 11). Dans la plupart des cas, ces bonshommes animés effectuent des mouvements que l'on découvrait, sur visionnement de la chorégraphie dans son intégralité, être les mouvements clés les plus fortement associés au membre dont ils sont l'effigie.

Le caractère mignon de ces bonshommes pixellisés dansants d'aspect *chibi* a fait l'objet de nombreux commentaires sur le site Instagram de NCT 127, ce qui contraste avec l'attribution d'un caractère d'agressivité aux mêmes mouvements lorsque

effectués par les membres sous leur forme humaine dans le vidéoclip, tel qu'en ont témoigné plusieurs réagissants sur vidéo (cf. *infra* section 13.4.1). Cela pourrait être attribuable au fait que la représentation en style 8-bits des membres introduit un degré d'abstraction susceptible de mitiger la réponse viscérale que suscite la même gestuelle lorsque présentée par l'intermédiaire de corps plus réalistes. L'attribution d'un caractère mignon plutôt qu'agressif aux mouvements des bonshommes pixellisés indique la variabilité des affects pouvant être suscités par un même contenu formel (en l'occurrence, la séquence de mouvements formant le script cinétique pris isolément) en fonction des qualités du médium qui l'instancie (d'une part, les corps animés picturalement représentés de manière assez peu réaliste, et d'autre part, les corps réels filmés ou matériellement présents en contexte de spectacle) et selon leurs qualités stylistiques (en l'occurrence, l'aspect *chibi* des bonshommes pixellisés versus la présentation « dur à cuire » des membres dans le vidéoclip).

La même chose pourrait valoir relativement à d'autres affects produits par les mouvements de la danse. Par exemple, plusieurs commentateurs des aguiches animées dansantes sur Instagram attirent l'attention sur les ondulations corporelles (*body rolls*) qui animent certains des bonshommes pixellisés, ondulations rendues plutôt saugrenues, voire rigolotes, par l'exécution du script cinétique par un *sprite* 8-bits, la fluidité de l'ondulation étant par ailleurs brisée par le fait même de la pixellisation de la figure qui l'exécute⁶⁶⁸.

⁶⁶⁸ Voir, par exemple, les commentaires sur les mouvements du bonhomme-pixels à l'effigie de Doyoung publiés sur le site Instagram du groupe (NCT 127 Official Instagram [@nct127], 2017a, 6 juin), à : <https://www.instagram.com/p/BVAToUMldJs>

13.3.2 Mouvement de signature

Alors que les premières diffusions d'extraits de la chorégraphie de *Cherry Bomb* se firent par l'entremise des animations de bonshommes pixellisés dansants publiées sur Instagram, quelques jours plus tard, les aguiches pour le vidéoclip commencèrent à être diffusées (la première, le 10 juin 2017, et la deuxième, le 11 juin 2017), aguiches-vidéo qui comportaient des scènes dansées réalisées par les membres en chair et en os. Le lendemain de la publication de la seconde aguiche-vidéo pour le clip (soit le 12 juin 2017), lors d'une diffusion en direct sur l'application VLIVE⁶⁶⁹ qui réunissait tous les membres actifs de tous les modules de NCT ayant déjà fait leur lancement⁶⁷⁰, cinq des membres de NCT 127 ont présenté, en aperçu, le mouvement de signature le plus emblématique de *Cherry Bomb*, soit celui qui en soit venu à symboliser le plus fortement l'identité de la pièce.

⁶⁶⁹ NCT (2017). Voir à la référence temporelle 1:01:12, à : <https://www.vlive.tv/video/32503>

⁶⁷⁰ Soit NCT U, NCT Dream et NCT 127, pour un total de 14 membres, Na Jaemin (NCT Dream) étant à l'époque en arrêt de travail pour cause d'hernie distale. Au moment où nous écrivons, le nombre maximal de membres ayant été atteint par NCT s'élève à 27.

Figure 13.1 Mouvement de signature de la chorégraphie de *Cherry Bomb*



Mouvement signature de *Cherry Bomb* exécuté par le collectif montréalais East2West, mouvement au cours duquel le groupe, disposé au départ en ligne verticale, s'ouvre progressivement en formation en « V » par pas alternés et saccadés, soit des pas qui ouvrent simultanément et progressivement l'enjambée de chaque danseur individuel en grand écart. La récursivité de la géométrie et des mouvements se déployant simultanément au niveau du corps collectif formé par le groupe et au niveau des corps individuels de chacun des danseurs confère une haute qualité esthétique à cette séquence mémorable de la chorégraphie (les indicateurs géométriques sont les nôtres).

Source : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). [EAST2WEST] NCT 127 - *Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

Ce sera par la suite par l'entremise de la publication du vidéoclip, le 14 juin 2017, que se diffusera une partie importante mais incomplète de la chorégraphie, les scènes de danse étant entrecoupées de scènes « d'action » et de focalisation sur les solistes en cours d'exécution vocale sans danser, isolés dans leurs plans soit individuellement ou en petits sous-groupes. L'accès à la chorégraphie complète aura été rendue possible par la diffusion des performances scéniques de la pièce (diffusion par les

stations de télé⁶⁷¹ ou via *fancam*⁶⁷²), et un document didactique à l'intention des *fanartistes*-danseurs offrant une visibilité optimale sur la chorégraphie aura été diffusé le 17 juin 2017⁶⁷³, et ce, aux fins du concours de reprise dansée organisé par 1theK, concours dont la première place (version de groupe) a été remportée en *ex æquo* par le groupe thaïlandais K-BOY et par un regroupement de danseuses issues du collectif montréalais East2West⁶⁷⁴. L'on notera que *Cherry Bomb* continue à ce jour à faire l'objet de reprises dansées non seulement par les groupes d'idoles de nouvelle génération, mais également par les fans – ces dernières pouvant être exécutées en studio ou dans les lieux publics –, et ce, malgré les années qui se sont écoulées depuis la parution de la pièce, consacrant l'importance et le statut de celle-ci au sein du répertoire et attestant de sa qualité intemporelle.

13.4 Figuration chorégraphique des composants élémentaires

La chorégraphie de *Cherry Bomb*, au-delà du fait de spectaculariser la présentation des corps des membres du groupe, implémente chacun des composants élémentaires ainsi que l'objet hybride formant le thème de l'œuvre de manière figurative. Nous allons examiner d'abord quelques-uns des procédés par lesquels chacun de ces composants objectifs parviennent à figuration chorégraphique, suite à quoi nous réfléchirons aux relations entre le corps et la figure chorégraphique que la pièce

⁶⁷¹ Mnet K-POP (2017). Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=nC4fJNYODxw>

⁶⁷² E.g. jaygeeTV (2017). Disponible à : https://www.youtube.com/watch?v=wLV_kfjx7sw

⁶⁷³ 1theK (2017). Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=A8YynxAYWU8>

⁶⁷⁴ Soit, respectivement, East2WestOfficial (2017, 7 juillet), disponible à <https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ> et KNIVERSE (2017), disponible à https://www.youtube.com/watch?v=rkm0_Se8Y_U

instancie ainsi qu'à leurs significations en contexte d'appréhension spectatorielle ludique.

13.4.1 Composant « bombe »

Figure 13.2 La gestuelle mimétique et le composant « bombe »



Imitation durant *Cherry Bomb* de la projection puis de l'explosion de la bombe par le jeté soudain des bras ouverts dans tous les sens, doigts écartés.

Détail de : Dori [도리]. (2018, 14 juillet). *180714 QCanD(Queer Can Dance)- Cherry Bomb(NCT127 Cover)* @ 시청광장 [Vidéo]. YouTube. (<http://www.youtube.com/watch?v=ctPAPdyZ2Ug>). CC BY 3.0

En se référant au tableau 9.3 *Comparaison des valeurs des propriétés discrètes par composant d'origine*, l'on soulignera un ensemble de propriétés immédiatement associées au composant « bombe » figurant de manière prééminente dans la chorégraphie, en plus de propriétés relevant d'objets proxémiques participant au domaine sémantique dans lequel il s'inscrit⁶⁷⁵. Ces propriétés, avec leurs valeurs

⁶⁷⁵ Il s'agit, bien sûr, d'une liste non exhaustive.

associées et réparties en vertu des procédés sémiotiques desquels elles relèvent, sont présentées ci-bas au tableau 13.1.

Tableau 13.1 Figuration chorégraphique : propriétés du composant « bombe »

Procédés	Propriété(s)	Valeur(s)	Exemple(s) de gestes
M1-I1 Mimétiques et mimético-indexicaux	Forme	Sphérique	Fermeture des doigts pour former un poing; par analogie (métaphore) : emphase sur la sphéricité de la tête (mimétisme) en la pointant du doigt (indexicalité)
M2 Mimétiques	Fermeté	Dure	Mouvements fermes et circonscrits, soulignement de la fermeté des muscles par séquences de contractions ciblées
M3-I2 Mimétiques et mimético-indexicaux	Amalgamation	Pénétrative	Gestes évoquant l'entrée en terre d'un missile (mimétiques); par analogie (métaphore) : gestes de jouer au billard (mimético-indexicaux ⁶⁷⁶)
M4-I3 Mimétiques et mimético-indexicaux	Fluidité	Solide mais éclate en débris	Gestes évoquant l'explosion (cf. propriété « mouvement »); par analogie (métaphore) : imitation du geste de lancer des cartes à jouer en séquence rapide de manière à produire un flot (mimético-indexical)

⁶⁷⁶ On imite le geste de frapper sur les boules plutôt que d'imiter le mouvement des boules qui entrent en poche.

M5 Mimétiques	Mouvement	Explosion	Ouverture soudaine du poing fermé en écartant les doigts; projection soudaine des bras dans tous les sens; projection du corps entier (en sautant); jaillissement soudain depuis une posture accroupie vers une posture debout
M6 Mimétiques	Origine	Artificielle	Mouvements d'aspect mécanisé (saccadés)
M7-I4 Mimético-indexicaux ⁶⁷⁷	Manipulations afférentes	Lançage, largage	Gestes de lancer des grenades; par analogie (métaphore) : gestes de lancer une boule de quilles; gestes de frapper des boules de billard; gestes de lancer des cartes à jouer
I5 Indexicaux	Température	Brûlante	Évocation de la survenue de sensations corporelles en parcourant son torse de ses deux mains
M8-I6/MC1 Évocations co-hyponymiques et métonymiques mimétiques et indexicaux	Manipulations afférentes à la machinerie associée aux armements	Actionner, démarrer, ajuster, calibrer, détoner, etc.	Appuyer sur des boutons; tirer des leviers; enfoncer la poignée en T d'un explosif

⁶⁷⁷ Même si les procédés chorégraphiques dont il est ici question figurent leur référent (les manipulations afférentes) par mimétisme, les manipulations imitées, en tant qu'elles-mêmes que signifiants de l'objet « bombe » à laquelle elles se rapportent, se trouvent avec lui en rapport d'indexicalité. Le complexe formant la chaîne significative résultante peut être schématisé comme suit :

gestes des danseurs → [*miment*] → **manipulations afférentes** → [*indiquent*] → **bombe**

MC2 Évocation co-hyponymique par mimétisme	Tank forme	Parallélépipède rectangle muni de canons/fusils	Disposition du groupe en formation serrée et latéralisée avec bras tendus pointés vers l'extérieur (poings fermés)
MC3 Évocation co-hyponymique par mimétisme	Tank mouvements	Déplacement sur chenilles, pointage de canons/fusils	Mimétisme de chenilles roulantes par pas glissés en formation groupée en mouvement latéral synchrone; projection synchronisée des bras des danseurs dans tous les sens (poings fermés)
MC4 Évocation co-hyponymique par mimétisme	Canon forme	Cylindrique, long	Bras tendus en parallèle
MC5 Évocation co-hyponymique par mimétisme	Canon mouvements	Lever le canon, viser, tirer	Hissage d'un membre en hauteur par tous les autres; pointage des bras tendus vers l'avant; mouvement des mains évoquant la décharge sortant de la bouche du canon
MC6 Évocation co-hyponymique par mimétisme	Fusil forme	Cylindrique, de court à long	Élongation du bras avec index pointé vers la cible et pouce levé
MC7-17 Évocations co-hyponymiques mimétiques et mimético-indexicaux	Fusil mouvements	Viser, tirer, effet de recul	Pointage du bras en forme de fusil vers l'avant (le bras pouvant être interprété soit comme tenant un fusil imaginaire ou comme formant le fusil lui-même), geste de tirer puis mouvement de recul
I8-E1 Indexicaux et élicitatifs	Fonction	Destructive / dissuasive	S'effondrer, tressaillir, tressauter, soubresauter (indexicaux); gestuelle d'aspect agressive (mouvements

			secs et brusques, mimétisme de projection d'explosifs ou de tirs d'armes à feu vers le spectateur); gestes des mains incitant à s'éloigner
E2 Élicitatifs	Attractivité / répulsion	Anxiogène	Gestuelle d'aspect agressive (mouvements secs et brusques, <i>mimicry</i> de projection d'explosifs ou de tirs d'armes à feu vers le spectateur)

L'on peut déjà observer par ce recensement que le mimétisme, souvent réalisé par l'intermédiaire de procédés indexicaux, prédomine en tant que procédé sémiotique par lequel le composant « bombe » et son domaine sémantique se trouvent à être chorégraphiquement figurés. Par exemple, nombreux sont les passages où les danseurs imitent le mouvement de la bombe en train d'exploser, soit en ouvrant subitement les doigts de leur main ou encore en jetant leurs bras dans tous les sens (voir *supra*, figure 13.2), des gestes conférant beaucoup de dynamisme à la danse et introduisant des éléments de spectacularité lorsque utilisés à bon escient. À certains moments, c'est même l'entièreté de leur corps qu'ils projettent dans les airs en bondissant d'un grand saut, s'assimilant alors tout entiers à la bombe explosante.

Figure 13.3 Personnification de la bombe explosante



Les East2West personnifient la bombe explosante en projetant d'un grand bond leurs corps ouverts.

Détail de : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). [EAST2WEST] NCT 127 - *Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

Bien que cette figure chorégraphique soit en réalité plutôt usitée dans la chorégraphie K-pop, du moins pour les groupes masculins, et que son emploi ne se trouve pas forcément encodé dans tous les cas par un contenu narratif quel que ce soit – pouvant servir la seule fin purement formaliste d'appuyer la structure tensives de la trame musicale, typiquement en marquant la survenue du climax musical principal –, la fonction narrative de son emploi dans la chorégraphie de *Cherry Bomb* est, cependant, assez explicite et a par ailleurs été confirmée à plusieurs reprises par les danseurs eux-mêmes⁶⁷⁸.

La chorégraphie mise au point par Tony Testa comporte également un certain nombre d'évocations métonymiques et co-hyponymiques du composant « bombe » (par

⁶⁷⁸ Dans les mots de Johnny Seo : « We want to show [...] the literal meaning of the bomb » (Teen Vogue, 2018). Lors d'une diffusion sur l'épisode 53 de *Showchampion behind*, Lee Taeyong commentait pour sa part une démonstration des mouvements clés de la danse exécutée par Nakamoto Yuta en expliquant : « Alors vous appuyez sur les boutons, lancez la bombe, puis Yuta, qui est la bombe, explose » (MBC every1, 2017, notre traduction).

procédés mimétiques et indexicaux), élargissant le champ des signifiants disponibles pour instancier celui-ci à ceux des objets qui lui sont catégoriellement connexes. Par exemple, nous avons l'évocation co-hyponymique mimétique d'un objet appartenant à la classe hyperonyme des armements durant un passage où les membres hissent Mark Lee en hauteur comme s'il était un canon, bras tendus vers l'avant, tandis qu'il nous exhorte de nous tirer de là en faisant de ses mains un geste de balayement tout en nous alertant à l'explosion imminente (« get away 이제 막 터질거야 everywhere »).

Figure 13.4 Mark Lee hissé en hauteur à la manière d'un canon

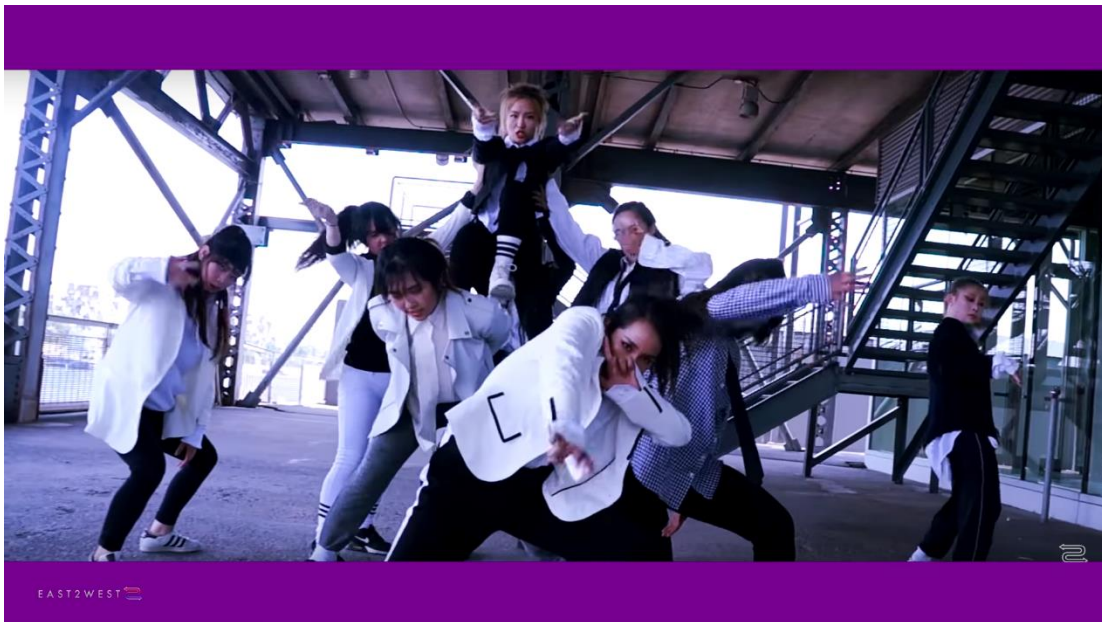


Figure où Mark Lee, dont le rôle est assuré dans la capture de performance présentée ci-haut par Anh Truong du collectif montréalais East2West, se trouve hissé en hauteur à la manière d'un canon.

Source : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). [EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

En ce qui concerne les procédés indexicaux exploités par la chorégraphie de *Cherry Bomb*, ceux-ci sont tous susceptibles d'évoquer chez le spectateur des simulations perceptuelles de type esthétiques – qu'il s'agisse de l'évocation des effets

découlant de la survenue d'une explosion ou de l'évocation de manipulations d'objets causalement impliqués dans le déploiement des bombes. Par exemple, nous avons un passage particulièrement explicite accompagnant l'un des vers ayant fait l'objet d'une censure par MBC⁶⁷⁹, passage durant lequel Mark Lee pointe un fusil imaginaire vers le spectateur en déclamant « head shot pop no talk »⁶⁸⁰. La survenue du coup de feu imaginaire accompagnée de l'onomatopée « pop » fait alors tressaillir tous les autres membres d'une vive secousse, tressaillement dont l'amplitude est magnifiée par le fait qu'ils s'étaient tous immobilisés depuis une mesure et demie au moment où la densité de la texture musicale eût chuté subitement, ce moment de la plus grande tranquillisation au niveau de la structure tensive de la trame musicale étant congruent au moment de la plus grande tranquillisation des états corporels des danseurs. Le tressaillement des autres danseurs, alors qu'ils avaient cessé tout autre mouvement, est susceptible, et ce, peut-être plus encore que le geste de coup de feu, de lui-même produire un effet de surprise sur le spectateur (indexicalité doublée d'élicitativité).

⁶⁷⁹ Télédiffuseur national public sud-coréen.

⁶⁸⁰ Tandis que la chaîne KBS avait entièrement banni la pièce pour les contenus de son texte (XportNews, 2017), il est à noter que parmi les versions partiellement censurées diffusées sur MBC, plutôt que de former un pistolet braqué en direction du spectateur, le soliste Mark Lee utilise sa main pour couvrir sa bouche pendant qu'il prononce les mots « head shot », ceux-ci étant rendus inaudibles par blipage. Cependant, le mot « pop » reste prononcé à découvert, sans toutefois que le texte de ce mot apparaisse en coin inférieur gauche de l'écran où défilent les paroles en sous-titrage. L'artiste préserve le dynamisme du geste original de coup de fusil en décollant brusquement sa main de sa bouche dès le passage des mots interdits, comme pour imiter une explosion survenant sur le mot « pop ». Parfois, il utilisera même ses deux mains pour encore plus d'impact (e.g. MBCkpop, 2017, 1^{er} juillet, disponible à <https://www.youtube.com/watch?v=I5DHP9E4DAM>).

Figure 13.5 Simulations perceptuelles esthétiques et procédés élicitatifs



Dans des versions non censurées de la performance⁶⁸¹, Mark Lee (dont le rôle est également exécuté ici par Anh Truong de East2West), pointe un fusil imaginaire vers le spectateur. Le coup de tir survenant avec la vocalisation du mot « pop » fait tressaillir tous les autres membres, un mouvement dont l'impact se trouve amplifié par le fait que ceux-ci s'étaient auparavant complètement immobilisés.

Source : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). *[EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb ItheK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

⁶⁸¹ Telle que celle diffusée le 23 juillet 2017 sur Inkigayo (SBS KPOP, 2017, 23 juillet), pouvant être visionnée à : <https://www.youtube.com/watch?v=MyboQ9gLzbs>

Finalement, nous avons recensé le recours à un certain nombre de procédés élicitatifs par lesquels le spectateur se voit induire un état psychique et/ou physiologique analogue à celui qu'induirait la présentation de l'objet lui-même, en l'occurrence une anxiété découlant de la perception d'agressivité dans le langage corporel des danseurs, cette dernière étant bien sûr mitigée par le fait de la contextualisation fictionnelle du stimulus. L'attribution par les spectateurs d'un caractère d'agressivité exprimée à travers le langage corporel des danseurs (souvent renforcé par la gestuelle du dispositif de capture filmique et dans certains cas par l'application d'effets vidéographiques en postproduction) a été attestée par de nombreux commentaires provenant directement du spectatorat. Par exemple, tant les réagissants sur vidéo KpopAnalysis (2017) que 5Guys Official (2017) ont, à différents moments du vidéoclip, exhorté les garçons au calme. Multifacetedacg, quant à elle, déclare durant le solo dansé de Haechan que celui-ci est le « 1st maknae [plus jeune membre parmi un groupe] to EVER stress me TF out » (Multifacetedacg, 2017).

Il est à noter que l'inclusion, dans cette chorégraphie, de nombreuses figures loufoques est apte à mitiger toute réaction anxiogène en contribuant à dédramatiser l'ensemble. L'on pensera notamment aux gestes insolites de « *happy face* » où les danseurs « frottent » vigoureusement l'espace devant leur visage par des mouvements circulaires comme s'ils se le débarbouillaient fougueusement, ou encore, aux références chorégraphiques extragénériques telles que l'inclusion un peu cavalière par Tony Testa de mouvements évoquant la commedia dell'arte ou encore la danse bollywoodienne.

Figure 13.6 Références extragénériques



Le caractère insolite de ces mouvements (ci-haut performés par des membres du collectif montréalais East2West), rappelant ceux du zanni Arlecchino de la tradition de la commedia dell'arte, contribue à dédramatiser la présentation parfois agressive des mouvements des danseurs en conférant à l'ensemble un aspect quelque peu loufoque.

Détails de : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). [EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

Si l'on devait caractériser les modalités sémiotiques de figuration chorégraphique du composant « bombe » auxquelles a eu recours Tony Testa, l'on noterait que celles-ci tendent principalement à être de nature mimétique, indexicale, mimético-indexicale ou élicitative. Il se trouve que les qualités cinétiques propres au composant « bombe » font en sorte que sa figuration chorégraphique soit propice à contribuer à la danse un

puissant élément de dynamisme, soit un facteur hédonologique relevant de la catégorie cailloisienne de l'*ilinx* (cf. section 4.2), la figuration chorégraphique de la décharge d'énergie produite par la transition liminale depuis l'état de cohésion à l'état de dissolution formant des crêtes tensives pouvant être articulées à celles des autres strates de l'objet multimodal, telles que la structure tensile musicale et textuelle.

13.4.2 Composant « cerise »

Pour ce qui est du composant discret « cerise », du moins lorsque envisagé isolément, les figurations chorégraphiques en sont beaucoup moins nombreuses, variées et saillantes que ne le sont celles pour le composant discret « bombe ». En particulier, et tel que le démontre le recensement rapporté dans le tableau suivant, ce sont davantage des procédés indexicaux qui prédominent en ce qui concerne la figuration chorégraphique de ce composant.

Tableau 13.2 Figuration chorégraphique : propriétés du composant « cerise »

Procédés	Propriété(s)	Valeur(s)	Exemple(s) de gestes
M1-I1 Mimético- indexicaux	Forme	Sphérique	Mise en évidence de la sphéricité de la tête en la pointant du doigt (geste multivalent dans la chorégraphie); mise en évidence de la rondeur du visage en pointant sa joue simultanément à la survenue du mot « cherry »
M2 Mimétiques	Taille relative	Petite	Mouvements restreints en amplitude
M3-I2 Mimético- indexicaux	Manipulations afférentes	Portage vers la bouche	Gestes de portage vers la bouche

I3 Indexicaux	Amalgamation	Comestible	Emphase sur la buccalité par les gestes de la main; se frotter le ventre pour indiquer la satiété (geste bivalent dans la chorégraphie)
I4 Indexicaux	Fonction	Alimentaire	Emphase sur la buccalité par les gestes de la main; se frotter le ventre pour indiquer la satiété (geste bivalent dans la chorégraphie)
I5 Indexicaux	Attractivité / répulsion	Appétissant	S'essuyer les lèvres pour indiquer une sensation de délectation; se frotter le ventre pour indiquer la satiété (geste bivalent dans la chorégraphie)

La figuration chorégraphique relativement plus limitée du composant discret « cerise », pris isolément, pourrait s'expliquer en partie par le fait que celui-ci se trouve à être moins riche en mouvements caractéristiques propres⁶⁸², rendant difficile son évocation univoque par mimétisme cinétique direct. Il en résulte que ce sera davantage par des signes chorégraphiques indexicaux et par mimétisme de la gestuelle afférente (procédés indexico-mimétiques) que se réalisera la référence individuée au composant discret « cerise ».

⁶⁸² Par exemple, le mouvement de chute des cerises depuis leur branche sur atteinte du stade adéquat de mûrissement (cf. tableau 9.3) est, sur le plan cinétique, identique à celui d'une bombe larguée depuis un aéronef, identité cinétique exploitée, tel que nous le verrons, dans le vidéoclip à titre de vecteur pour la synthèse de l'objet hybride (cf. section 14.3).

Figure 13.7 Champ sémantique du composant « cerise »



Le vocaliste Moon Taeil, dont le rôle se trouve performé ici par Coralie Lemay Girouard de East2West (à droite)⁶⁸³, feint durant ce passage de s'essuyer les lèvres d'un long geste en chantant « It tastes like a cherry bomb », l'ordre sensoriel du gustatif s'inscrivant dans le domaine sémantique appartenant au composant « cerise ».

Détail de : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). *[EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

⁶⁸³ Avec, à gauche, Jasmine Matos dans le rôle de Nakamoto Yuta.

13.4.3 Multivalence et hybridité

En revanche, la référence chorégraphique à l'objet de synthèse hybride comme tel, c'est-à-dire à la « bombe-qui-est-une-cerise », se trouve assurée notamment par la multivalence de certains gestes ou encore par leur potentiel à manifester des propriétés appartenant simultanément à chacun des composants discrets de celui-ci – l'on pensera par exemple aux gestes indexicaux soulignant la sphéricité de la tête des danseurs, la sphéricité étant une propriété commune à la bombe, à la cerise et au substrat corporel qui sert momentanément de support à la synthèse sémiotique de l'hybride. Ainsi, le concept hybride de la « Cherry Bomb » se trouve instancié non seulement par la somme des gestes successifs évoquant, de manière fluctuante, l'un ou l'autre des composants élémentaires pris isolément, mais se trouve par moments constitué en objet direct de la référence chorégraphique.

Parmi la classe des mouvements objectivant directement l'hybride tout en réalisant, dans leur fonction de signe, une synthèse de propriétés d'origines disparates relevant de l'un et de l'autre des composants discrets, nous avons l'impressionnante séquence de mouvements très saccadés de flexions croisées des bras synchronisés à des mouvements de basculement des hanches en début de chorégraphie – ceci constituant l'un des mouvements clés emblématiques de la chorégraphie de *Cherry Bomb*, soit celui accompagnant l'accroche « I'm the biggest hit, I'm the biggest hit on this stage », séquence faisant une entrée percutante avec la ligne de basse à la 9^e mesure. À propos de celle-ci, les membres de NCT 127 précisent que le chorégraphe Tony Testa voulait montrer la bombe-cerise comme étant à la fois très forte et très compacte, ce mouvement participant ainsi à la synthèse sémiotique de l'objet référentiel hybride à partir des propriétés disparates de l'un et de l'autre composant discret, en l'occurrence la force de la bombe et la petite taille de la cerise. À cet effet, les mouvements de cette séquence s'illustrent à la fois par leur fermeté mais aussi par

leur amplitude restreinte, les danseurs s'efforçant de garder leurs mouvements « durs mais petits » (Lee Taeyong, dans *Teen Vogue*, 2018, notre traduction).

D'autres passages intègrent pour leur part le composant « cerise » au composant « bombe » par glissement référentiel de la figure gestuelle en cours de mouvement de sorte à signifier l'objet hybride par la synthèse d'une gestalt temporellement étendue. Par exemple, il arrivera que dans l'un des mouvements clés de la chorégraphie, la valeur sémantique de la gestuelle se trouve, en cours d'exécution, à être réencodée par une valeur différente par le truchement de son intégration synchrésique avec la trame textuelle. Ce faisant, le geste se trouve, par dynamique multimodale, à produire une intégration synesthésique entre les ordres sensoriels distincts relevant, respectivement, de chacun des composants de l'hybride, soit au moment où les danseurs parcourent leur torse de leurs deux mains après l'explosion de la bombe pendant qu'ils chantent « feel it yum », le texte effectuant déjà lui-même une intégration synesthésique entre les domaines du tactile (« feel it ») et du gustatif (« yum »). Étant bivalents, du moins dans le contexte de la chorégraphie de *Cherry Bomb*⁶⁸⁴, ces mouvements configurent les corps des danseurs comme support matériel de l'intégration temporellement étendue de l'objet hybride de synthèse constituant le thème, cet objet gagnant en cohésion du fait de disposer d'un substrat matériel supplémentaire pour soutenir son instanciation sémiotique sous forme déjà intégrée, c'est-à-dire où des propriétés disparates provenant respectivement de chacun

⁶⁸⁴ S'agissant d'un geste passablement usité dans la chorégraphie K-pop, il arrive bien sûr qu'il soit encodé, le cas échéant, avec une signification tout à fait autre par le texte et le contexte diégétique qui l'accompagne. Par exemple, dans la chorégraphie pour la chanson *Danger* du *girlband* f(x) (SMTOWN, 2011), il accompagne l'énoncé « I'm in danger », tandis que dans celle pour *Watch Out* du *boyband* SF9 (MBCkpop, 2017, 27 mai), il survient lorsque Inseong chante le mot « 사랑 » (amour). De manière générale, il servira de signe indexical signalant la survenue d'un ressenti d'une certaine intensité traversant le personnage joué par le danseur qui l'exécute, la cause et la nature de tel ressenti se trouvant déterminé par le contexte discursif dans lequel le geste se trouve intégré.

des composants d'origine de l'objet se trouvent à coexister, matériellement, au sein de la même unité signifiante, c'est-à-dire à être portées par un même formant.

Figure 13.8 Multivalence du référent chorégraphique



Le référent indexical du toucher appliqué au corps propre des danseurs durant ce passage de *Cherry Bomb* se trouve à être encodé par le texte cooccurent comme étant de nature tactile (« feel it »), gustative (« yum »), voire synesthésique.

Détail de : Dori [도리]. (2018, 14 juillet). 180714 *QCanD(Queer Can Dance)- Cherry Bomb(NCT127 Cover)* @ 시청광장 [Vidéo]. YouTube. (<http://www.youtube.com/watch?v=ctPAPdyZ2Ug>). CC BY 3.0

13.5 Le corps figurant et le corps figuré : fluctuation entre instrumentalisation et objectivation chorégraphique

Ayant examiné différentes manières dont chacun des composants élémentaires ainsi que l'objet hybride résultant de leur synthèse parviennent à être figurés par le truchement de la chorégraphie de *Cherry Bomb*, nous tournons maintenant notre

regard vers la question de la présentation du corps en tant que tel. Les modalités d'instrumentalisation esthétique du corps dansant sont, dans le cadre de l'art chorégraphique connexe à la production de musique pop à l'ère de la visualité exaltée, multiples, et il convient donc d'examiner quelles en sont les diverses implémentations observables en relation à l'œuvre qui nous intéresse ici.

13.5.1 Le corps-matière objectivé

Une première modalité d'objectivation spectatorielle du corps dansant est celle qui objective le corps-matière en soi, corps dont l'autoprésentation se trouve certes indissociable de la structure formelle qui le configure dans sa constitution, dans sa posture et dans ses mouvements, mais qui se trouve appréhendé par un acte d'objectivation qui a pour effet de le disjoindre de tout contenu sémantique : l'objet du signe chorégraphique devient alors proxémique, indissociable de la matière qu'il configure en lui appliquant une forme⁶⁸⁵. Il s'agit en quelque sorte de la contemplation de la forme pure de la matière et de son mouvement, bien que telle abstraction ne puisse jamais, dans les faits, être totale⁶⁸⁶.

Cette modalité d'objectivation peut résulter d'une intention artistique, par exemple lorsque les mouvements chorégraphiques ne sont programmés qu'avec une intention fonctionnelle strictement plastique, en répondant à des critères purement formalistes, ou encore, elle peut résulter d'une orientation spectatorielle particulière par laquelle

⁶⁸⁵ Cf. Dondero et Reyes-Garcia (2016) pour une discussion depuis une perspective sémiotique sur les rapports entre le support matériel et l'apport-inscription que reçoit celui-ci par le truchement du support formel.

⁶⁸⁶ Au minimum, pour reprendre les termes de Malinowski, « [a] statement, spoken in real life, is never detached from the situation in which it has been uttered » (Malinowski, 1923, p.335).

le geste d'appréhension spectatorielle fait fi de tout contenu sémantique éventuel. Dans certains autres cas, elle peut résulter d'un échec communicatif ou herméneutique.

Par exemple, dans son commentaire vidéo à caractère ludique présentant une tentative de « nommer » un certain nombre de passages chorégraphiques tirés du répertoire de NCT, TY's Yukkuri (2020) procède tantôt sur la base de la ressemblance iconographique des passages sous considération à des formes de mouvement connus ou imaginables (p. ex. « the lizard dance », « preparing to naruto run », etc.), et tantôt en leur attribuant des appellations littéralement descriptives (p. ex. « head bopping dance », « the armless shuffling », etc.), suggérant que, dans ces derniers cas, l'autoprésentation des mouvements en eux-mêmes prédominerait dans l'acte d'objectivation spectatorielle sous-tendant l'attribution de leur nomenclature⁶⁸⁷.

13.5.2 Le corps comme support matériel du signe chorégraphique

La deuxième modalité d'objectivation du corps dansant que nous recensons est celui à titre de support du signe chorégraphique sémantiquement chargé d'un référent, voire à titre de support à la réalisation de la synthèse sémiotique de l'artefact abstrait. Il s'agit de la modalité sémiotique ayant principalement intéressé la section précédente où l'on examinait la figuration chorégraphique de la thématique narrative de *Cherry Bomb*. Selon cette modalité d'objectivation du corps dansant, tel que nous l'avons vu, le script cinétique, parfois avec le concours d'autres modalités sémiotiques co-présentes (texte, musique, effets vidéographiques ou scéniques, etc.), agit à titre de schéma d'objectivation qui institue la matière corporelle en signe du

⁶⁸⁷ Incidemment, l'on notera que les deux passages chorégraphiques à avoir été déclarés innommables – soit « idek what to call this... » et « idk what to call this 2.0 » (TY's Yukkuri, 2020, disponible à <https://www.youtube.com/watch?v=Y7rZcDeuGH0>) –, ont tous les deux été tirés de chorégraphies réalisées par Tony Testa (respectivement *Cherry Bomb* de NCT 127 et *My First and Last* de NCT Dream).

tiers objet qui en constitue la référence. Dans le cas de *Cherry Bomb*, nous avons vu que les propriétés de forme et de mouvement propres à chacun des composants respectifs ainsi que le répertoire de pratiques gestuelles évoquant leur manipulation conditionnent en partie les procédés mimétiques, indexicaux et indexico-mimétiques par lesquels ils sont aptes à être figurés chorégraphiquement.

13.5.2.1 Affectation fluctuante : découpage horizontal dans le temps et vertical dans l'espace

Nous avons aussi vu que cette application du schéma d'objectivation chorégraphique au corps-matière était apte à fluctuer au cours de la performance, dans la mesure où le découpage appliqué à celui-ci par le schéma qui le constitue en signe visible peut se réaliser sur l'extension diachronique de sa présentation temporalisée, en l'occurrence par une juxtaposition séquentielle d'états divergents du corps dans sa fonction référentielle. Également, le corps-matière est susceptible de se trouver fragmenté par l'application du schéma d'objectivation chorégraphique sur l'extension synchronique de sa présentation spatialisée⁶⁸⁸, dans la mesure où le script chorégraphique est en mesure d'extraire (procédé soustractif) et même de réamalgamer (procédé additif)⁶⁸⁹ des volumes non forcément contigus (e.g. fig. 13.9).

⁶⁸⁸ Tout comme il a pu l'être par l'application du schéma d'objectivation par le dispositif du costume, cf. section 7.1.1.

⁶⁸⁹ Cf. section 2.5 sur les procédés sémiotiques.

Figure 13.9 Formation de gestalts à partir de volumes non contigus



Dans le passage ci-dessus, la tête et la main des danseurs se trouvent relevés du reste du corps et synthétisés en gestalts figurant de manière iconique la bombe explosante.

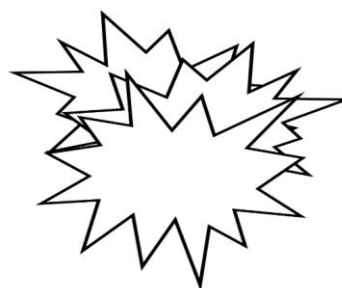
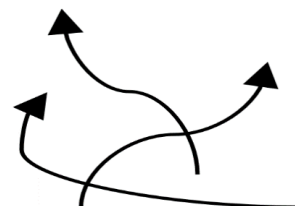
Détails de : Mister Production. (2018, 25 avril). *NCT U - Boss, NCT127 - Cherrybomb, Cover by SULAWESICK* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=y2OApEKsuH8>). CC BY 3.0

13.5.2.2 La subsumation du corps individuel dans la formation de figures agrégées

Parfois, les scripts chorégraphiques déplacent les frontières des figures chorégraphiquement appréhendées depuis les corps des danseurs individuels vers celles d'une gestalt sous laquelle ils se trouvent subsumés, et ce, par l'assemblage des corps individuels de sorte à produire une figure de magnitude ou de complexité supérieure. De tels emplois de la multiplicité des corps sont parfois très saisissants par la grande créativité qu'ils manifestent et par l'habileté technique qu'ils exigent de la part des danseurs, mais surtout, ils étendent dramatiquement les possibilités des figures chorégraphiquement réalisables. Dans cette catégorie d'emplois du corps-matière dans la chorégraphie de *Cherry Bomb*, mentionnons la formation de « machines » dont les membres individuels semblent constituer les parties articulées (synthèse par procédés additifs)⁶⁹⁰.

⁶⁹⁰ Nous pensons notamment à la figure formée par les membres en arrière-plan durant le solo de Haechan vers le milieu de la pièce (fig. 13.10) ou encore à la figure s'apparentant à un tank lorsque les membres se déplacent d'une seule masse par pas glissés en synchronisant d'un rythme marqué la réorientation de leurs bras tendus pointés comme des canons.

Figure 13.10 Formation de « machines » par synthèse additive



Durant la chorégraphie de *Cherry Bomb*, vers le milieu de la pièce, les membres en arrière-plan de Haechan (dont le rôle est ici exécuté par Saru Siva de East2West) produisent une « machine » chorégraphique à trois sections articulées⁶⁹¹.

Détails de : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). *[EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube.

(<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West.

Reproduit avec permission

⁶⁹¹ Avec, en arrière-plan distinguables dans les images, Tian Qi Wang dans le rôle de Jaehyun, Coralie Lemay Girouard dans le rôle de Taeil, KangLi Chen dans le rôle de Johnny, Anh Truong dans le rôle de Mark et Kamila Qiu dans le rôle de Doyoung.

13.5.3 La spectacularisation du corps aux fins de l'objectivation de la persona d'idole

Quittant le terrain de l'analyse plus formaliste pour nous intéresser à la dimension affective qui, dans le contexte de l'industrie de l'idole, joue un rôle immense dans la manière dont les personas d'artistes sont promues et dans la manière que s'établit leur relation au public, l'on mentionnera que la cohésion physique exhibée par le groupe – manifeste en contexte chorégraphique à travers des éléments formels tels que la parfaite synchronisation des mouvements⁶⁹², la coopérativité et l'intelligence interindividuelle du geste (esprit de corps) –, se trouve dans bien des cas à être interprétée à titre de signifiant de la cohésion sociale des membres, l'harmonie pouvant exister dans les rapports caractérisant les groupes d'idoles (dans la majorité écrasante des cas homosociaux) étant fortement valorisée par les fans et instigatrice d'une grande quantité de productions secondaires⁶⁹³.

Par exemple, Sayuuu_29 sur le forum de Allkpop commente à propos de *Cherry Bomb* que : « What they did was not average [...] Group dynamics will tell you that humans normally dont [*sic*] coordinate movements that well with their peers, with the [*sic*] level of synchronicity, even among close friends [...] it is almost as if, [*sic*] they can read the movements of each other » (Sayuuu_29, 2017).

⁶⁹² Lee Sooyeon observe à ce titre que « [t]he exact synchronization of acrobatic action is one of the primary attractions of K-pop » (Lee, 2012, p.462).

⁶⁹³ Il est à noter que l'harmonisation de la présentation du corps par les groupes K-pop avec emphase sur la synchronisation des mouvements puisse, au contraire, être envisagée négativement, en conduisant certains observateurs à mettre en doute l'agentivité de l'artiste individuel parmi le groupe (Unger, 2015, p.26). En revanche, d'autres y verront plutôt l'expression de valeurs sociales asiatiques (Cho, 2015), valeurs estimées conduire à une « emphase sur la beauté du collectivisme et sur l'importance de l'harmonie », ainsi qu'à la valorisation de la collaboration au-delà des « accomplissements individuels » (Kong, 2016, p.86, notre traduction). Il importe de noter, toutefois, que certains fans appellent à la prudence face au risque d'essentialisation culturelle de la capacité à apprécier les qualités esthétiques du parfait synchronisme des mouvements atteinte durant les performances chorégraphiques (dorkprincess, 2015).

À cet effet, il n'est absolument pas rare de voir les fans fétichiser l'expression physique de la cohésion homosociale parmi les groupes d'idoles, que celle-ci soit réalisée à travers la pratique ordinaire du *skinship*⁶⁹⁴ ou des gestes d'entraide et de solidarité. Contrairement à de nombreuses autres chorégraphies K-pop, y compris parmi celles de NCT⁶⁹⁵, la chorégraphie pour *Cherry Bomb* ne contient aucune scène comme telle de *skinship*, mais néanmoins, certains fans ont porté une attention particulière à la survenue fréquente de contacts physiques ne faisant présumément pas partie de la chorégraphie comme telle, en l'occurrence durant le passage techniquement difficile où les garçons entrent progressivement en grand écart par pas alternés et où il arrive parfois que certains membres s'agrippent au membre devant eux afin de ne pas perdre l'équilibre⁶⁹⁶, certains fans ayant insufflé le geste en question de significations affectives.

Par exemple, damnnjoon sur Tumblr inclut le recours par Haechan à ce geste parmi ses « 100 reasons to love Haechan » (damnnjoon, 2017), tandis que TYSKIES sur Amino spécule que lorsque Jaehyun s'agrippe durant ce passage à Taeyong, que ce n'est pas pour lui-même qu'il le fait, mais plutôt pour aider ce dernier à se maintenir en équilibre, geste qu'il ou elle romantise en concluant que « Jaehyun such a caring

⁶⁹⁴ Ce terme d'origine japonaise empruntant à l'anglais (スキンシップ, *sukinship*) et ultérieurement coréanisé (스킨십, *seukinsip*) désigne l'expression des rapports privilégiés de socialité par le toucher, généralement, mais non exclusivement, entre personnes de même sexe dans le cadre d'une relation habituellement non romantique, bien que l'usage de ce terme se soit éventuellement généralisé pour inclure les interactions physiques entre personnes en rapport romantique. L'industrie de l'idole, en particulier japonaise et coréenne, exploite à dessein l'intérêt que portent les fans au *skinship* exhibé par les idoles et ce, tant à travers la conception chorégraphique que dans la mise en spectacle de la vie « mondaine » de ces groupes d'artistes.

⁶⁹⁵ L'on pense aux chorégraphies pour *Zero Mile*, *Touch*, *Mad City*, *Baby Don't Stop*, etc.

⁶⁹⁶ Le plus souvent, nous voyons Haechan s'agripper à Yuta, ou encore Yuta ou Jaehyun s'agripper à Taeyong.

person to Ty ππππππ » (TYSKIES, 2017), affirmation à laquelle MXS_NCT répond « Jaeyoooong ♡~♡ », référant affectueusement à la paire formée par ces deux membres du groupe⁶⁹⁷.

En outre, la performance de ces gestes présumément extra-chorégraphiques signalent la vulnérabilité du corps de l'artiste dans son rapport agonistique⁶⁹⁸ à l'exécution d'un mouvement techniquement difficile. La valeur hédonologique de la mise en spectacle du labeur physique de l'artiste et son potentiel à inverser les rôles spectatoriels traditionnellement genrés ont été analysés par Oh Chuyun (2017) à travers son concept d'inversion du complexe de Cendrillon⁶⁹⁹. Sur le plan de la figuration chorégraphique narrative du thème de *Cherry Bomb*, le recours, en fin de danse, à des postures positionnant le corps des danseurs en état de vulnérabilité a certainement pour effet de créer du relief dans la structure tensive générale, brisant avec la présentation potentiellement menaçante dominant les figurations mimétiques et mimético-indexicales du composant « bombe », mais permet également, par contraste, de rehausser la valeur hédonique de leur triomphe ultime sur les effets de l'explosion.

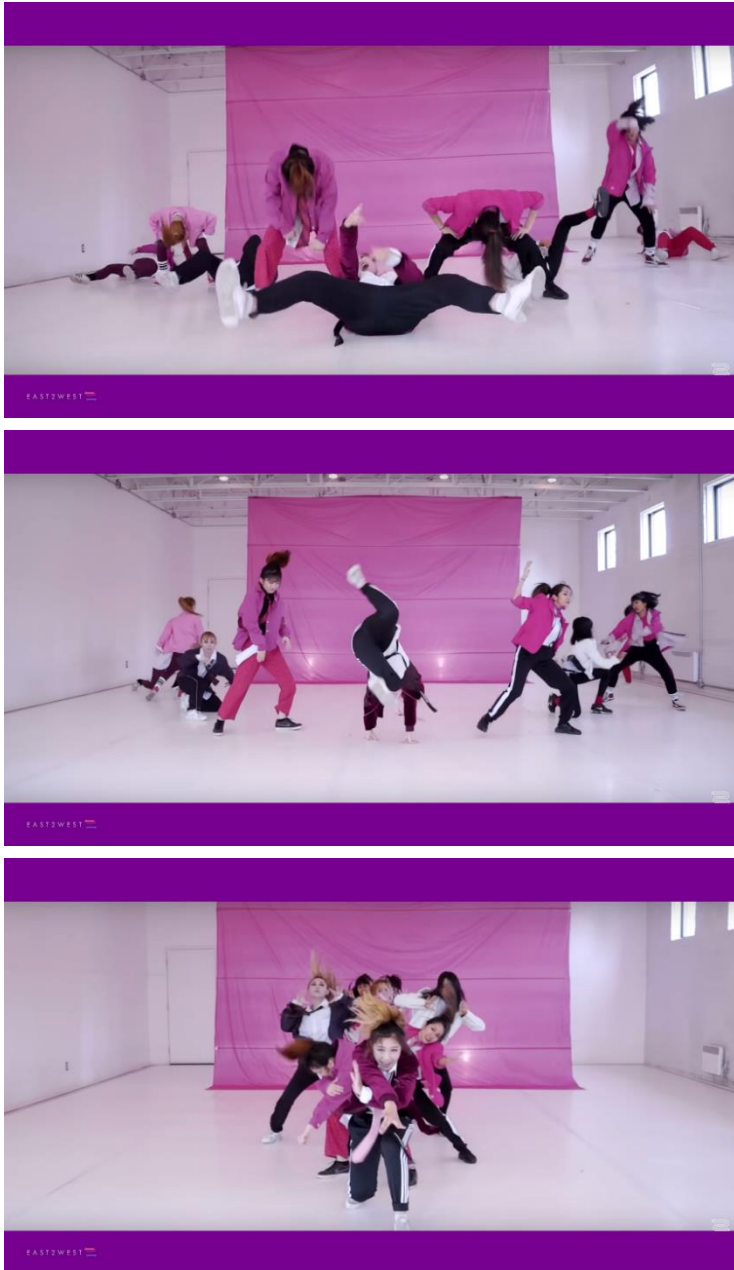
⁶⁹⁷ « Jaeyong » étant une contraction des noms respectifs de Jaehyun et Taeyong, les « o » excédentaires étant insérés pour l'emphase. Noter que l'ordre inverse « Taejae » constitue un autre nom populaire pour l'unité formée par cette paire de membres de NCT.

⁶⁹⁸ Voir une présentation du concept d'*agôn* dans la section traitant des principes ludiques identifiés par Roger Caillois (section 4.2).

⁶⁹⁹ Soit le phénomène décrit par Colette Dowling postulant chez les femmes l'existence d'une peur secrète de l'indépendance et d'un « désir profond d'être pris en charge par autrui » (Dowling, 1981, p.31, notre traduction), phénomène qu'elle estimait, à l'époque où elle écrivait, être le principal obstacle à la véritable libération des femmes. En revanche, la dynamique spectatorielle engagée par les fans de *boybands* K-pop « inverserait » selon Oh la rhétorique genrée implicite au conte de Cendrillon, les *fangirls* étant d'abord « lucides quant au fait de leur plaisir spectatorial » (Oh, 2017, p.133, notre traduction) face au labeur physique de leurs idoles pour lesquelles elles s'érigent en défenderesses acharnées en demeurant parfaitement conscientes du fait que ces derniers « ne pourraient atteindre la réussite sans leur soutien » (*idem*).

Spécifiquement, vers la fin de la pièce, après l'explosion de la bombe qu'ils ont eux-mêmes lancée et en laquelle ils s'étaient eux-mêmes momentanément transformés, un membre sur deux s'affaisse sur le dos, genoux pliés et ouverts, dessinant un mouvement auquel ils sont portés par l'impact de la force externe déclenchée par la dissolution explosive de la bombe pour laquelle ils servent alors de signes indexicaux.

Figure 13.11 Vulnérabilisation temporaire



Suite à la dernière instance du vers « Cherry Bomb feel it yum » de la chanson, un danseur sur deux tombe sur le dos de sorte à se trouver momentanément dans une posture plutôt vulnérable.

Une manœuvre acrobatique, habilement exécutée ici par East2West avec Aurelie en pointe de formation assurant pour cette version le rôle de Lee Taeyong, permet de promptement se libérer de ce fâcheux prédicament, suite à quoi les danseurs signalent gesturalement le triomphe de leur compétente agilité.

Source : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). *[EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

Ainsi, surmontant la très forte vulnérabilité et la déshabilitation partielle qu'impose la posture maladroite entraînée par leur chute, les danseurs effondrés se redressent promptement en position assise pour effectuer les mouvements de bras compacts et fermes du début illustrant la force et la densité de la « Cherry Bomb ».

Figure 13.12 Reprise des mouvements de signalisation de la puissance



Source : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). [EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

Après s'être relevés à l'aide de mouvements habiles mettant à profit la mécanique de la force centrifuge (roulades pour quatre des membres et pirouette pour Taeyong positionné en pointe centrale de la formation), ils entament leur spectaculaire descente en grand écart, soit le mouvement de signature de la chorégraphie, tout en portant, sur leurs visages, de fiérotés expressions frisant l'arrogance, le tout culminant sur l'exhibition d'un prodigieux exploit de souplesse.

Figure 13.13 Finale à physicalité arrogante



Les danseurs entament, en fin de pièce, le mouvement de signature de *Cherry Bomb* en assumant une physicalité plutôt arrogante (expressions faciales outrecuidantes, attitudes corporelles désinvoltes, épaules dégoûtées, etc.), le tout imbu d'un triomphalisme parfaitement accordé au propos de la pièce⁷⁰⁰.

Source : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). *[EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

Considérant que la mise du corps de l'idole en posture de vulnérabilité se trouve porteur de l'effet potentiel, au-delà des fonctions narratives découlant du contexte diégétique dans lequel le mouvement est exécuté, d'humaniser la persona aux yeux du spectateur et de susciter des élans empathiques à son égard, de manière plus générale, les marqueurs de la réussite des idoles, y compris ceux de leur triomphe

⁷⁰⁰ La configuration en « V » étant bornée aux pointes, dans la version présentée ci-haut, par Jasmine Huynh dans le rôle de Winwin, Aurelie dans le rôle de Taeyong et Kamila Qiu dans le rôle de Doyoung.

agonistique sur les difficultés d'exécution de leurs performances et leur aptitude à faire preuve de compétence, peuvent faire l'objet d'une appropriation par les fans qui identifient les triomphes de leurs idoles comme étant aussi les leurs, et ce, conformément aux rapports affectifs (para)sociaux et aux sentiments de codépendance réciproque sous-jacents à leur expérience de spectature.

13.5.3.1 Personnification chorégraphique et parasocialité

Finale­ment, en outre des signifi­cations socio-affectives pouvant intervenir au cours de l'acte d'appréhension spectatorielle du corps dansant, la mise en chorégraphie du corps ouvre de surcroît des espaces représentationnels pouvant servir de vecteurs supplémentaires de la mise en rapport parasocial. Le script cinétique associé à une persona d'idole ou de groupe d'idoles devient en tel cas un espace interfaciel habitable, et l'exécution de celui-ci par le fan devient alors apte à réaliser une fonction communicationnelle phatique⁷⁰¹.

À cet égard, l'on soulignera la vidéo où les danseuses issues du collectif montréalais East2West, s'étant classées en tête (ex æquo) pour le concours de reprise de la danse de *Cherry Bomb* (édition « groupe »), se diffusèrent réagissant à la vidéo des membres de NCT 127 en train de visionner la version de la danse qu'elles avaient elles-mêmes produite⁷⁰². Lors de leur visionnement du clip, chaque danseuse de East2West s'était positionnée de la même manière que le fit le membre dont elle assurait le rôle lorsque celui-ci regardait leur danse à elles, soulignant le fait de

⁷⁰¹ Au sens original de Malinowski (1923), la communication phatique sert l'établissement de liens entre les locuteurs, ayant pour objectif premier non pas la communication d'un contenu sémantique, mais l'exercice d'une fonction sociale, et peut de ce fait être envisagée à prime abord en tant que mode d'action (Malinowski, 1923, p.315).

⁷⁰² East2WestOfficial (2017, 11 août). Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=U9tfYGD9NiI>

l'établissement d'une réciprocité spectatorielle entre chacune d'entre elles et les sujets respectifs qu'elles incarnaient par l'intermédiaire de leur exécution du même script cinétique.

Outre cela, non seulement les scripts cinétiques associés aux personas d'idoles peuvent-ils servir de vecteur de parasocialité spectatorielle, ils sont également aptes à constituer des pôles de socialité entre les fans. Par exemple, un nombre de pratiques ludiques telles que les performances de danse K-pop dans les lieux publics, l'organisation d'ateliers, la réalisation de *flashmobs* et les jeux de danses aléatoires permettent aux fans de se regrouper, de faire valoir l'étendue de leur connaissance du répertoire et de célébrer les œuvres peuplant leur univers culturel. En outre, l'on ne pourrait surestimer l'importance que peut prendre, pour les groupes d'idoles émergents, la performance de rôles chorégraphiques associées à des idoles établies.

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons brièvement abordé la question de la centralité de la danse dans le genre K-pop et examiné les multiples fonctions que peut revêtir la fonction chorégraphique tant sur le plan de la distinction stylistique et artistique, de la figuration de contenus esthétiques formels et narratifs, ainsi que d'aborder la fonction phatique en vertu de laquelle elle peut être instrumentalisée.

En nous penchant sur le cas de la chorégraphie de *Cherry Bomb*, nous avons vu comment les propriétés formelles et cinétiques propres à chacun des composants élémentaires de l'objet hybride de la « bombe-qui-est-une-cerise » pouvaient dans une certaine mesure prédéterminer leur aptitude à la figuration chorégraphique, et avons recensé les principales modalités sémiotiques par lesquelles elles y ont respectivement été portées. Nous avons vu que l'emploi de certaines gestuelles pouvait établir des métaphores ou créer, par synthèse, des intégrations synesthétiques,

telles intégrations permettant un renforcement de la cohésion de l'objet à la fois catégoriellement liminal et analytiquement contradictoire qui est à la fois une cerise et une bombe. Par ailleurs, nous avons vu, à travers la réalisation de toutes ces fonctions chorégraphiques, la multivalence dont se dotent les corps individués des danseurs et le corps collectif formé par le groupe tout au long de l'exécution de la danse, ainsi que de démontrer la mobilité du composant de l'objet hybride par rapport aux substrats matériels employés pour l'instancier.

Tel que soulevé, la danse constituant seulement l'une des multiples dimensions multimodales par laquelle se déploie l'œuvre multimédiatique qui est *Cherry Bomb*, celle-ci se trouve articulée en rapport étroit aux autres modalités temporalisées que sont le texte, la musique, les effets scéniques et le traitement vidéographique. La vidéographie musicale représentant l'un des principaux médiums de diffusion de la K-pop, il convient d'accorder une attention particulière à la manière dont elle a été employée pour intégrer les multiples strates médiatiques simples qu'elle subsume afin de donner corps à la thématique de l'objet hybride. Nous consacrons donc le prochain chapitre à l'examen de l'instanciation du thème de la « Cherry Bomb » par le dispositif vidéographique, et ce, en portant une attention particulière aux qualités des effractions liminales qu'il réalise.

CHAPITRE XIV

VIDÉOCLIP

Introduction

Le vidéoclip, constituant l'un des principaux médiums par lesquels se diffuse et se consomme la musique K-pop, présente, lorsque pris comme objet d'analyse, un intérêt particulier d'une part en raison de la complexité médiatique découlant à la fois de sa multimodalité et de son format et, d'autre part, en raison de la multiplicité et de la versatilité des moyens de figuration que cette même complexité lui procure. En effet, et bien qu'il n'existe aucune règle en vertu de laquelle les multiples strates modales qu'il subsume médiatiquement aient forcément à opérer de concert en vue de la figuration d'objets diégétiques déployés de manière multimodale, le pouvoir d'objectivation syncrétique que procure le médium audio-vidéographique ouvre tout un pan de possibilités d'instanciation des concepts narratifs qui seraient autrement inaccessibles.

Parmi les conventions générales du vidéoclip musical s'étant établies au cours des décennies suivant l'éclosion du médium vers la fin des années 1970, nous notons en premier lieu celle qui marque la distinction du vidéoclip (*music video*) en contraste à

la vidéo de performance musicale (*performance video*⁷⁰³), soit le fait de ne pas s'agir d'une mise-en-film des dimensions sonores et visuelles authentiques d'une performance musicale réelle (où la bande son et la bande image seraient en véritable rapport de signification indicielle à un même événement concret dont ils représenteraient les dimensions audible et visible captés de manière synchrone), mais plutôt d'une synthèse d'un événement audio-visuel factice (synthétisé à partir de sources spatio-temporellement disparates), pouvant inclure ou non la simulation d'un acte de performance musicale⁷⁰⁴. Lorsque le vidéoclip comportera une simulation de performance musicale, ce qui est souvent le cas mais pas toujours, celle-ci sera médiatiquement reconstituée par la synchronisation de la trame filmée à une bande-son créée de manière asynchrone⁷⁰⁵. Il n'est pas rare de voir la piste musicale être mise en valeur par l'inclusion de scènes de danse qui peuvent occuper une place plus ou moins importante au sein de la trame visuelle, à laquelle s'ajoute la possibilité de l'inclusion d'une trame dramatique parfois jouée par les musiciens eux-mêmes⁷⁰⁶ ou encore jouée par des acteurs spécialisés ne faisant pas partie du groupe⁷⁰⁷. Parfois, la trame dramatique se réduira à un ou à une succession de micro-scénarios, pouvant dans certains cas participer à l'exposition d'un même thème⁷⁰⁸. Dans certains cas, il

⁷⁰³ Parfois nommé « *live music video* ».

⁷⁰⁴ Par exemple et à simple titre d'illustration, le vidéoclip pour la chanson *Get It In* de Yoonmirae, fortement inspiré du jeu vidéo de genre *Hack 'n' slash* et dans lequel la chanteuse assume le rôle de protagoniste, ne figure aucune scène que ce soit de simulation de performance musicale : <https://www.youtube.com/watch?v=h78FDWXoXiw>

⁷⁰⁵ C'est-à-dire par la synchronisation d'une piste-son comportant un enregistrement studio de la musique à celle des musiciens mimant la vocalisation du texte (*lipsync*) et la performance musicale sur instruments, le cas échéant.

⁷⁰⁶ P. ex. *Turn Back Time* de WayV : <https://www.youtube.com/watch?v=eUCVRF6hjSQ>

⁷⁰⁷ P. ex. *Shoot Me* de DAY6 : <https://www.youtube.com/watch?v=g2X2LdJAIPU>

⁷⁰⁸ P. ex. *BAE BAE* de BIGBANG : <https://www.youtube.com/watch?v=TKD03uPVD-Q>

s'agira plutôt de multiplier les scènes dépourvues de toute action dramatique que ce soit afin de focaliser sur la mise en spectacle de la beauté des artistes, des décors, des plans photographiques et des œuvres d'art que ceux-ci peuvent contenir⁷⁰⁹ – une pratique particulièrement marquée dans le genre K-pop. Autrement, les trames dramatiques peuvent, lorsqu'elles sont présentes, être intégrées formellement aux séquences de performance musicale⁷¹⁰, en être entièrement séparées⁷¹¹ ou encore s'y trouver symboliquement intégrées⁷¹². Il existe de nombreux vidéoclips ne comportant aucune scène photographiquement captée mais étant entièrement constituées d'animations⁷¹³, tandis que d'autres utiliseront des techniques mixtes de capture filmique et d'animation⁷¹⁴. Parfois, se sera l'encapsulation médiatique (cf. section 2.3.2) qui servira de dispositif d'intégration de la performance musicale et chorégraphique au récit se déroulant sur la trame dramatique du vidéoclip (cf. fig. 14.1).

⁷⁰⁹ P. ex. *Goblin (Favorite Boys)* de A.C.E. : <https://www.youtube.com/watch?v=P416UUerDVs>

⁷¹⁰ P. ex. *V* de Lee Jung Hyun : <https://www.youtube.com/watch?v=BUfH53bYpIQ>

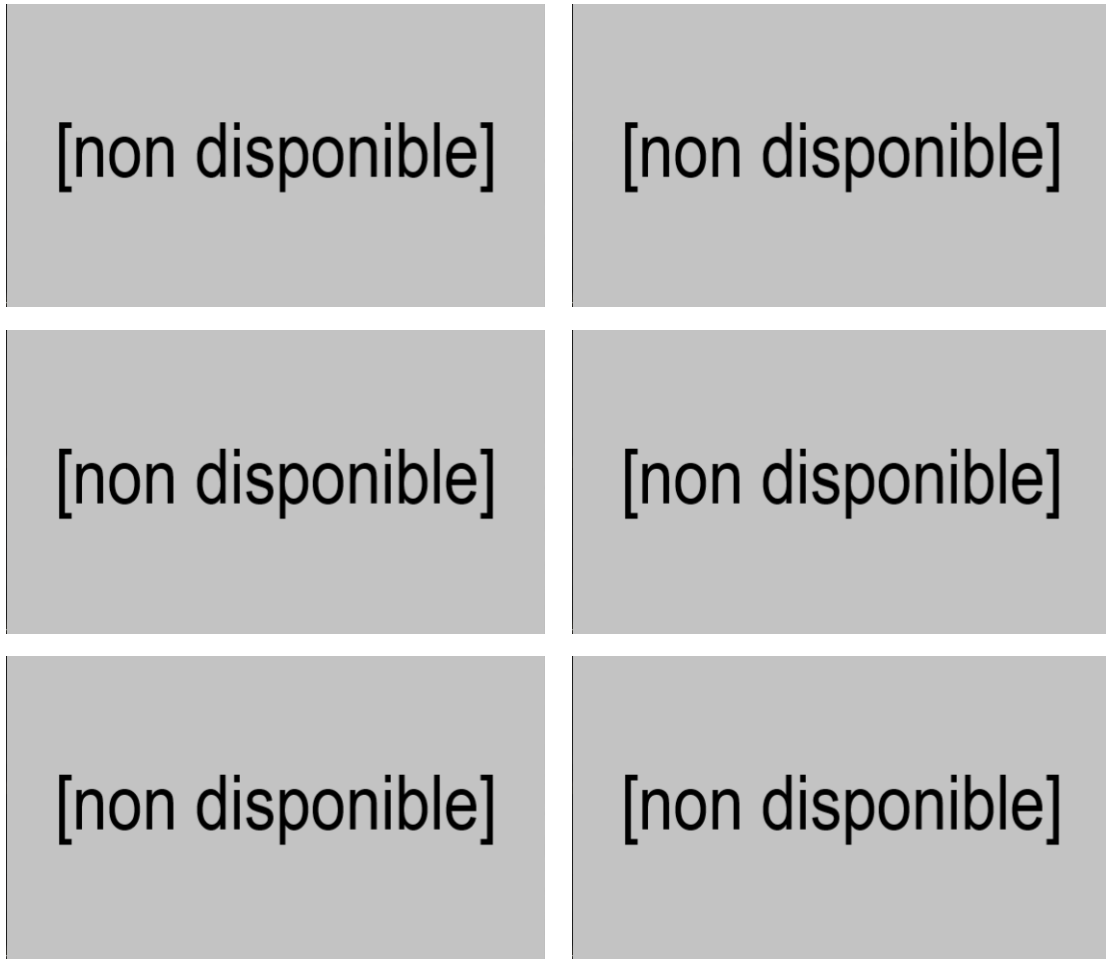
⁷¹¹ P. ex. *Bloom* de Gain : <https://www.youtube.com/watch?v=K64mb5KUhhs>

⁷¹² P. ex., l'établissement du rapport d'interaction causale entre la trame dramatique et l'une des trames de simulation de performance musicale est réalisé au tout début du vidéoclip pour la chanson *Supa Luv* du groupe Teen Top (1theK, 2011), disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=qVAzldrMI2E>

⁷¹³ P. ex. *Lazy Me* de Sandeul : <https://www.youtube.com/watch?v=fAkkNmfhDF4>

⁷¹⁴ P. ex. *We Young* de NCT Dream : <https://www.youtube.com/watch?v=h3aP1cxwCyk> ; ou *Around de Hitchhiker* et Taeyong : https://www.youtube.com/watch?v=aL_mTKWwRto

Figure 14.1 Encapsulations médiatiques



Dans le vidéoclip pour la version japonaise de la chanson *Genie* du *girlband* Girls Generation, groupe féminin phare de deuxième génération de l'agence SM Entertainment, la monstration de la performance du groupe repose scénaristiquement sur l'acte de spectature réalisé par le personnage joué par Park Chanyeol, qui regarde la performance se dérouler sous un chapiteau miniaturisé ainsi que sur une télévision, ces dispositifs formant chacun un cadre-dans-un-cadre encapsulant médiatiquement et narrativement les deux trames de performance chorégraphique et de simulation de performance musicale.

Source : SMTOWN. (2012, 3 avril). *Girls' Generation* 少女時代 'Genie' MV (JPN Ver.) [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fYP_3QEb5Yk

La vidéographie musicale K-pop, pour sa part, reconnue pour le perfectionnisme de sa réalisation et pour la sophistication des concepts esthétiques qui y sont

implémentées⁷¹⁵, se démarque génériquement entre autres par la centralité qu'y joue la danse combinée au recours intensif à des techniques spéciales de prise de vue et de montage qui, tout comme lors de leur emploi dans le film d'arts martiaux, sont en mesure de contribuer énormément de dynamisme aux scènes ainsi produites. L'on observe aussi, dans la vidéographie musicale K-pop, l'émergence de certaines tendances stylistiques et la récurrence d'un certain nombre de tropes, et ce, possiblement attribuable à des effets d'influences mutuelles, de circulation du personnel créatif (réalisateurs, scénaristes, concepteurs de décors, etc.), mais aussi de l'éthos spécifique qui forme l'arrière-plan culturel et artistique duquel émergent ces créations.

Bien qu'il se soit déjà produit que l'industrie de la K-pop ait eu recours à des réalisateurs étrangers pour la production de vidéoclips⁷¹⁶, la majorité écrasante de ces derniers se trouvent, surtout pour les groupes de la génération actuelle, à être réalisés par des vidéastes coréens, et ce, même pour les versions spéciales destinées à un public étranger⁷¹⁷, contrairement à d'autres aspects de la production (en particulier musicale et chorégraphique) où l'on continue dans bien des cas de faire appel à des talents étrangers notamment afin de faciliter la recevabilité internationale des matériaux ainsi produits. Reconnaisant la primauté de la visualité dans le contexte médiatique actuel de diffusion culturelle, les maisons de production coréennes

⁷¹⁵ Voir entre autres Manovich (2016, p.14)

⁷¹⁶ L'on pense p. ex. au recours par SM Entertainment à des réalisateurs japonais ou à l'occasionnel recours, par exemple, à des réalisateurs américains.

⁷¹⁷ Par exemple, les adaptations vidéographiques pour la chanson *Regular* telle que performée par NCT 127 en langues coréenne et anglaise ont été réalisées par Wooje Kim (etuicollective, 2018a et 2018b), tandis que la version en langue chinoise performée par WayV est l'œuvre de Rigend Film (Rigend Film, 2019), résultant en une vidéographie entièrement distincte, ces collectifs de créateurs étant toutefois tous les deux basés à Séoul.

dévouent à la production de vidéoclips une proportion parmi les plus importantes des budgets de création, tel qu'affirmé par Kim Junhong, DG et co-fondateur de la maison de production vidéographique Zanybros (Herman, 2020), si bien que certains parlent d'un média « visuel-audio » plutôt que de l'inverse afin de refléter la dominance fortement marquée de la visualité dans la hiérarchie multimodale lorsqu'il s'agit de caractériser génériquement la K-pop⁷¹⁸.

La vidéographie musicale associée à SM Entertainment, la maison de production à qui l'on attribue d'avoir non seulement érigé le modèle industriel de production K-pop, mais aussi d'en avoir jeté les bases stylistiques, s'est longtemps vue associée à un style de tournage dit « en boîte »⁷¹⁹, c'est-à-dire où les clips sont tournés en studio dans des décors plus ou moins abstraits formés de trois murs encloîtrant un espace rectangulaire dans lesquels les idoles exécutent la chorégraphie en mimant la vocalisation des paroles, habituellement entrecoupé de plans rapprochés sur les membres individuels. Typiquement, l'on alternera entre deux ou trois « boîtes » où les idoles porteront des jeux de costumes distincts, la continuité du mouvement étant un produit combiné du perfectionnisme du travail de montage et de la précision de l'exécution chorégraphique. La charge sémantique de ce type de décors va du dépouillement le plus extrême à la surcharge thématique en passant par tous les degrés d'abstraction intermédiaires. La prédilection pour ce type de format de décors témoigne certainement de l'emphase que met SM sur l'aspect chorégraphique, bien qu'ils aient déjà publié pour leurs groupes des vidéoclips entièrement dépourvus de

⁷¹⁸ Cf. Olufemii (2020).

⁷¹⁹ Surnommé la « *SM Box* ».

quelque scène de danse que ce soit⁷²⁰, et multiplie de manière générale depuis quelques années les tournages à l'extérieur ou sur des sites architecturaux réels.

14.1 Oui Kim, NCT 127 et la cohésion transmédiasique de *Cherry Bomb*

Le répertoire des vidéoclips parus à ce jour pour l'ensemble des multiples sous-unités de NCT peut être caractérisé comme étant stylistiquement éclectique. Tandis que tous les clips de NCT 127 antérieurs à *Cherry Bomb*⁷²¹ existent en versions multiples, leur clip de lancement *Fire Truck* (2016)⁷²² ayant également paru en version « performance »⁷²³ et leur deuxième chanson-titre *Limitless* (2017) ayant été portée en trois versions entièrement distinctes l'une de l'autre⁷²⁴, le vidéoclip pour *Cherry Bomb* n'existe qu'en une seule version.

S'inscrivant néanmoins assez bien dans la lignée stylistique à laquelle NCT 127 avait jusque-là accoutumé le spectateur tout en incorporant des éléments inédits, la vidéo pour *Cherry Bomb* fut l'œuvre du jeune réalisateur Oui Kim qui, depuis ce premier vidéoclip réalisé pour NCT, a signé de nombreux autres clips pour le groupe. S'étant forgé la main lors de son passage à titre d'assistant-réalisateur chez Lumpens, la

⁷²⁰ L'on pense notamment au vidéoclip *Power* pour le *boyband* EXO, réalisé par MELTMIRROR du collectif de créateurs KEEPUSWEIRD (MELTMIRROR, 2017).

⁷²¹ SMTOWN, 2017, 14 juin. Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

⁷²² SMTOWN, 2016, 6 juillet. Disponible à : https://www.youtube.com/watch?v=psXn_VJ_AE

⁷²³ SMTOWN, 2016, 13 juillet. Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=y646n3spE9c>

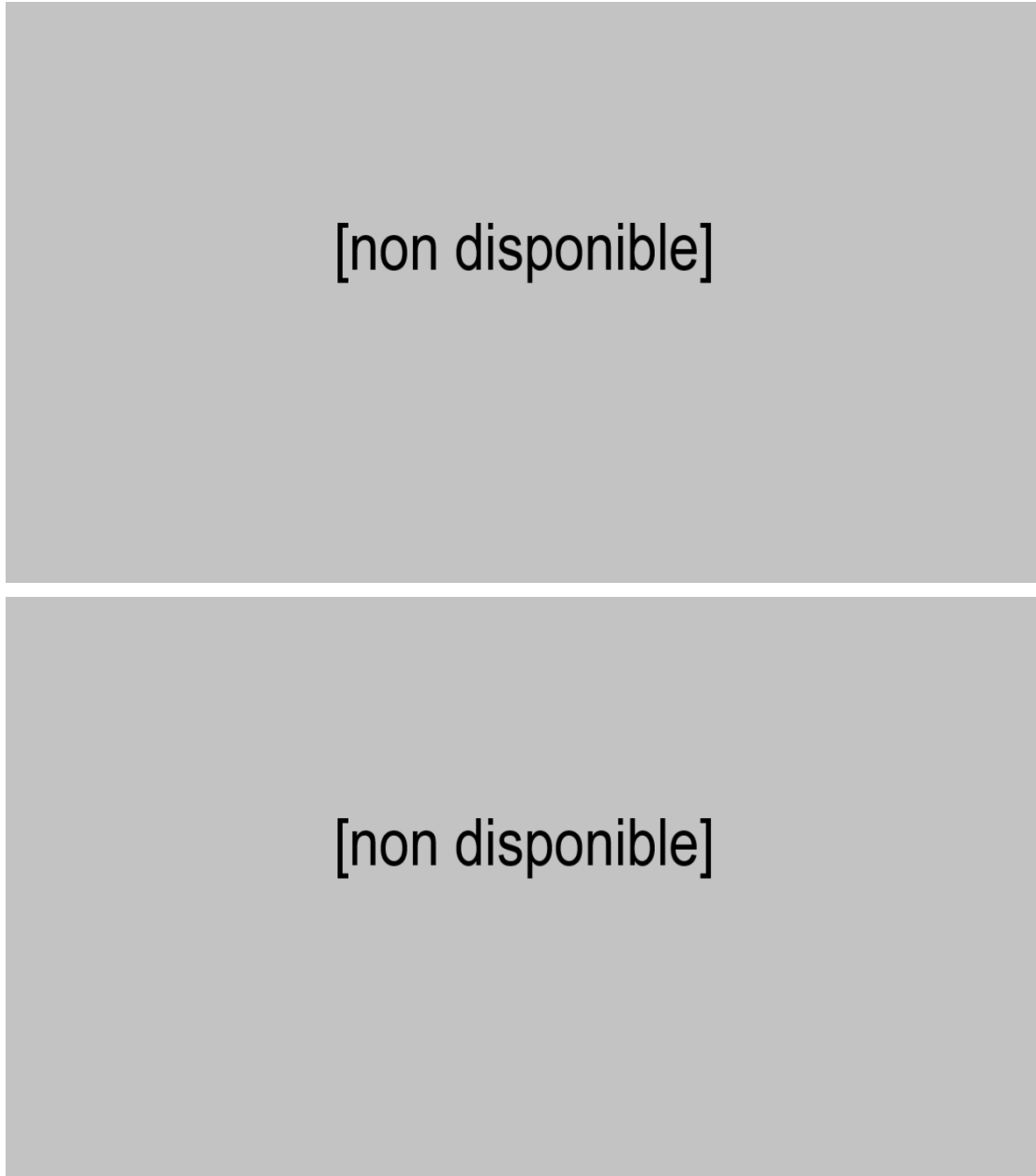
⁷²⁴ Avec deux vidéoclips en langue coréenne, soit une version dite « brute » (*Rough Ver.*; <https://www.youtube.com/watch?v=RW8iyJcmve4>) et une version d'exécution chorégraphique (*Performance Ver.*; <https://www.youtube.com/watch?v=zmUn7V6uuZM>), ainsi qu'un troisième clip pour la version de la pièce en langue japonaise (<https://www.youtube.com/watch?v=mbsrf4OICR4>).

célèbre maison de production vidéographique sous la direction artistique de Choi Yong-Seok⁷²⁵, certains observateurs, tels que Melissa Johnson, notent dans le travail de Oui Kim « la présence évidente de traces du style de Lumpens » (Johnson, 2018, notre traduction), les deux partageant selon la blogueuse « une qualité cinématique similaire et un penchant pour les couleurs riches, souvent vibrantes » (*idem*). Toutefois, parmi les éléments stylistiques proprement distinctifs du travail de Oui Kim, Johnson aura noté, en particulier, les recours aux « angles dynamiques, l'usage extensif des filtres chromatiques ainsi qu'une esthétique *faux-analogue* » (*idem*).

Le vidéoclip pour *Cherry Bomb*, pour sa part, comporte certainement certains éléments de signature caractérisant le style de Oui Kim tout en établissant une cohérence stylistique avec les parutions précédentes de NCT 127. En outre, et considérant le vidéoclip à titre de médium participant à l'ensemble des déploiements transmédiatiques de *Cherry Bomb*, la continuité stylistique et matérielle qu'établit celui-ci avec les aguiches photo et des éléments du livret est assurée non seulement par son emploi d'images synthétisées à partir de sources mixtes (capture photographique et graphisme 2D) faisant respectivement dominer les mêmes palettes de couleurs, mais aussi par le fait que plusieurs des images utilisées dans l'un et l'autre des médiums ont été captées sur le même site de tournage, mettant en scène les mêmes décors et les mêmes jeux de costumes. En outre, certains éléments formels en ce qui a trait à la mise en page du livret, en particulier les effets de superposition d'images rappelant la pratique du collage se trouvent également exploités dans le vidéoclip, renforçant par le fait même la cohésion de l'ensemble des matériaux visuels participant au déploiement transmédiatique de l'œuvre.

⁷²⁵ <http://lumpens.com/>

Figure 14.2 Réitération transmédiatique des principes de design



Superpositions d'images dans le vidéoclip de *Cherry Bomb* de manière analogue à ce que l'on retrouve dans le livret du CD.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 2017 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTzM>

14.2 *Cherry Bomb* : la versatilité du vidéoclip au service de l'effraction liminale

En ce qui a trait à la figuration de l'objet conceptuellement hybride qui constitue la thématique de la pièce, la versatilité offerte par le médium vidéographique, en tant que médium complexe en mesure de subsumer une pléthore de médias simples (image fixe, image mouvante, capture filmique, illustration graphique, texte, son, musique, dramaturgie, danse, etc.) et de réaliser l'émergence de formants multimodaux⁷²⁶, permet, tel que nous le verrons, de matérialiser plus pleinement la synthèse de l'objet hybride que ne le firent les médias simples préalablement analysés. Nous verrons, en outre, que cette versatilité du médium vidéographique se trouve exploitée dans la réalisation du clip pour *Cherry Bomb* de manière à démultiplier les représentations d'effractions liminales, et ce, tant au service de l'actualisation sémantique du thème que de l'intensification de la teneur hédonologique de l'expérience esthétique accordée par l'artefact résultant.

14.2.1 Brouiller les niveaux de réalité

D'abord, comme l'on sait, la technique cinématographique du montage permet d'instaurer une phénoménalité de l'expérience du temps et de l'espace qui soit affranchie de la contiguïté spatio-temporelle caractérisant la phénoménalité empirique. Dans le médium du vidéoclip, l'alternance par montage entre les scènes diachroniques et diatopiques synthétise ces éléments spatio-temporellement disparates en une même trame visuelle temporalisée unique dont la cohésion se trouve renforcée par l'unitarité de la trame musicale qui les « englobe » tous sous son déroulement temporel. Le clip pour *Cherry Bomb*, comme il est assez usité dans le

⁷²⁶ Cf. la section 2.3 sur la multimodalité. Pour une introduction à l'application de la théorie des formants aux médias visuels, voir Greimas (1984, p.10).

répertoire des vidéoclips K-pop, est constitué d'une alternance de scènes dansées, de scènes « d'action »⁷²⁷ et de plans rapprochés sur les solistes simulant la performance vocale. La familiarité du médium nous fait percevoir cette temporalité synthétique de manière presque naturaliste – nous sommes accoutumés à lire les multiples niveaux de « réalité » colligées sous la temporalité de l'unique trame musicale comme formant une entité perceptuellement et narrativement cohésive.

En revanche, au niveau du traitement de l'image, le recours simultané par Oui Kim à des éléments filmiques et à des éléments d'animation 2D brise dans une certaine mesure le naturalisme du médium filmique en instaurant un régime de visualité relevant de la 2.5D⁷²⁸. Bien que les technologies interactives contemporaines de communication par l'image nous aient accoutumés aux environnements faits d'images photographiques augmentées, la présence dans le vidéoclip d'éléments d'animation 2D rend plus saillant le caractère factice l'œuvre résultante, contribuant ainsi à l'aspect présentationnaliste⁷²⁹ du mode d'énonciation vidéographique épousé par Oui Kim. Bien que l'artifice que constitue le recours à des images médiatiquement hybrides soit parfaitement manifeste, l'instauration de raccords de mouvement cohérents entre la couche filmique et ceux se produisant sur la couche 2D a, sur le plan herméneutique, pour effet d'assurer la cohésion de l'espace diégétique

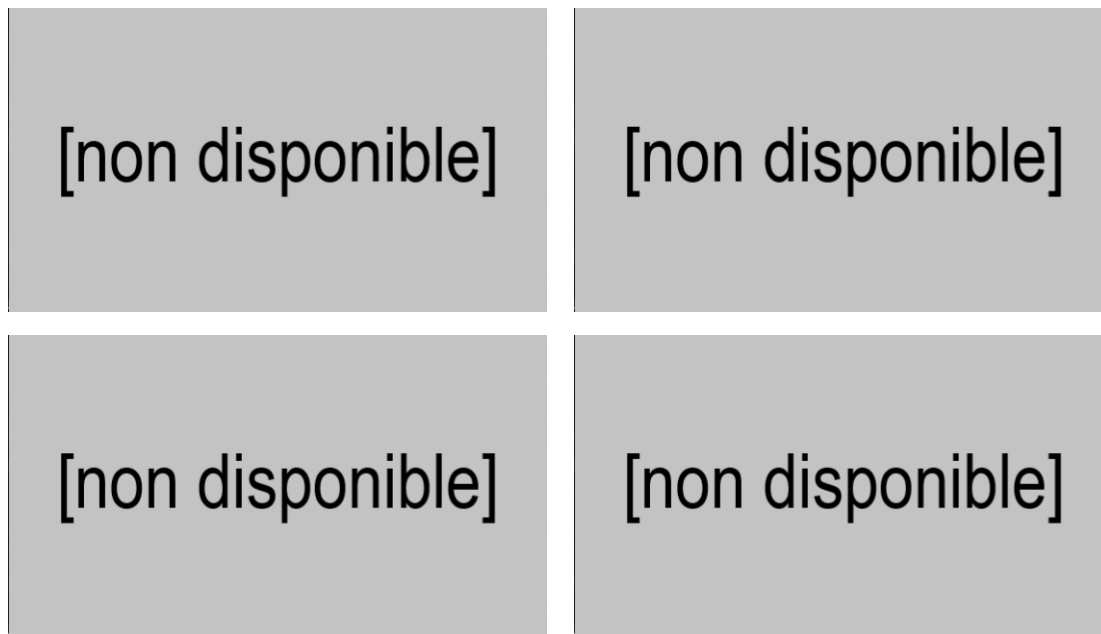
⁷²⁷ Telle « action » pouvant et s'avérant souvent se réduire à celle de s'offrir à la vue, en assumant une pose presque statique ou en dessinant des mouvements se distinguant des mouvements de l'action ordinaire par leur lenteur et par leur faiblesse d'amplitude.

⁷²⁸ Pour une discussion de la liminalité situationnelle des espaces hybrides 2.5D, voir la section 8.3.

⁷²⁹ Pour la distinction entre la dramaturgie représentationnaliste et la dramaturgie présentationnaliste défendue par Brecht, voir Hochman (1984, p.218, entrée « aliénation »). Pour l'application de cette distinction à l'étude du cinéma contemporain, voir le deuxième chapitre (*Néo-présentationnalisme et « contrat d'illusion »*) de Thomas (2009, p.35-47).

médiatiquement mixte (2.5D) et d'établir le support formel⁷³⁰ grâce auquel pourra s'opérer l'intégration des rapports de causalité traversant l'une et l'autre de ces couches.

Figure 14.3 Intégration cinétique entre couches médiatiques hétéroclites

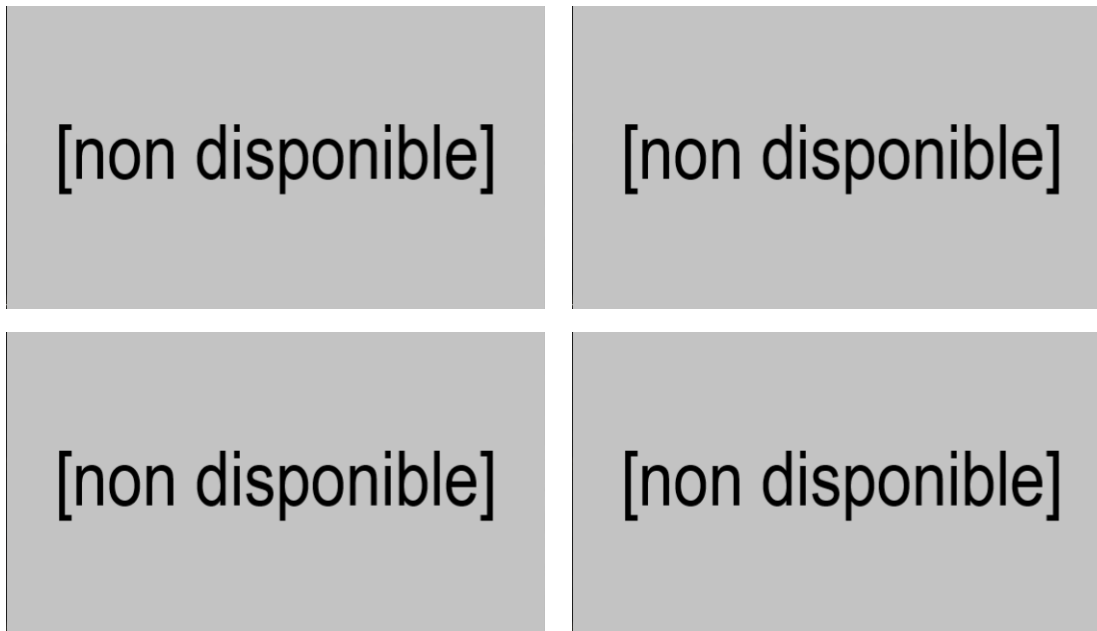


Le raccord cohérent entre le mouvement de jambe de Lee Taeyong capté par le dispositif photographique et l'envolée des feuilles de cerisier qu'il provoque sur la couche animée en 2D permet d'interpréter la présence narrative d'un rapport de cause à effet entre les deux événements opérant sur des couches médiatiques distinctes.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 2017 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

⁷³⁰ Le support formel étant, tel que décrit par Dondero et Reyes-Garcia (2016), la configuration de la structure d'accueil des inscriptions (« contenu ») assurant l'interface entre celles-ci et le support matériel leur servant de substrat.

Figure 14.4 Reprise de l'intégration cinétique entre couches médiatiques hétéroclites



De manière analogue, dans la vidéo de reprise de la chorégraphie de *Cherry Bomb* publiée en 2021 par CITY SQUAD et réalisée par serendipity_forever, l'intégration à l'image filmée d'une couche 2D permet de matérialiser visuellement les bombes-cerises que la trame chorégraphique fait projeter par les danseuses, le raccord de mouvement établissant un espace 2.5D articulant narrativement l'intégration causale des événements se déroulant de part et d'autre de la délimitation médiatique entre chacune des couches de l'image.

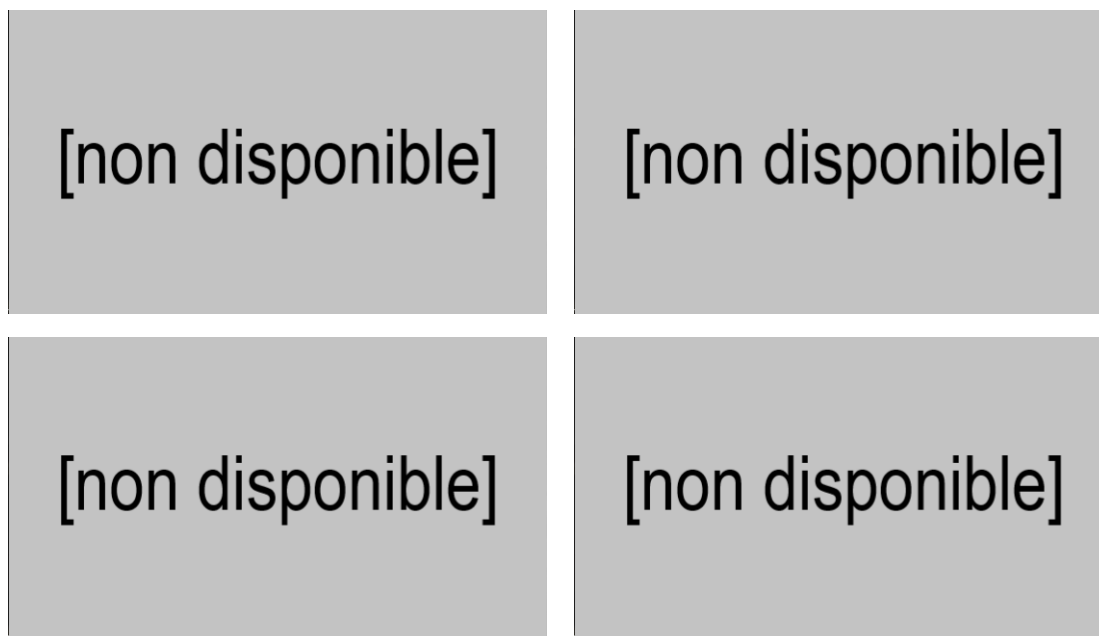
Source : DeLIT cdt. (2021, 7 septembre). [KPOP IN PUBLIC] NCT 127 *엔사/E/127 'Cherry Bomb' cover by CITY SQUAD (Redemption X DeLIT)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=I76DetBiteQ>

Plus avant, cette liminalité situationnelle caractérisant la distribution transdimensionnelle (en l'occurrence, 2D/3D) des matériaux servant de support à la diégèse répartis sur des couches médiatiques disparates se trouve, dans une scène ayant lieu dans la foulée du climax musical central marquant un changement de section⁷³¹, à être accentuée par la mise en convergence spatiale des traversées

⁷³¹ Dont nous avons traité dans le chapitre 12 portant sur la musique.

liminales topologiques opérant sur quatre niveaux médiatiques distincts colligés dans l'image : 1) celui du dispositif architectural, lorsque le cascadeur sur VTT franchit le seuil de la zone intérieure du hangar dans lequel se déroule l'une des performances de la chorégraphie; 2) celui du dispositif de l'éclairage, lorsqu'il se trouve momentanément au seuil marquant le passage du clair à l'obscur; 3) celui du dispositif de l'animation 2D, lorsqu'il franchit l'anneau de feu intégré à l'espace filmique par superposition graphique; et 4) celui du dispositif chorégraphique, le cascadeur en VTT se trouvant en état de suspension aérienne lorsqu'il franchit simultanément tous ces seuils actualisés dans l'image médiatiquement hybride.

Figure 14.5 Convergence temporelle et spatiale de traversées liminales multiples



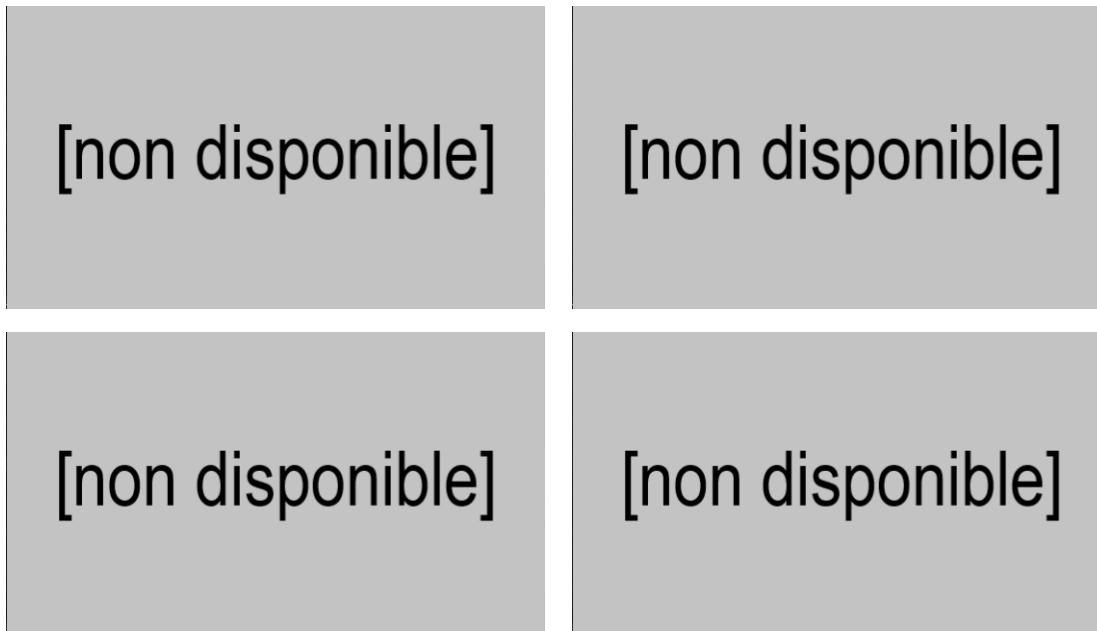
Cascadeur en VTT franchissant d'un seul et même mouvement de multiples démarcations liminales instaurées par différents dispositifs médiatiques colligés dans l'image.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 엔사/E/ 127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

14.2.2 Le jeu sur la limite topologique : espaces construits puis désagrégés

Considérant, suivant Helali, que la limite constitue l'élément fondamental de sémiotisation de l'espace par l'énoncé architectural (Helali, 2022, p.2-3)⁷³², nous observons que nombreuses sont les instances dans le clip où la mise en scène vidéographique érige des frontières de sorte à construire des espaces seulement pour que celles-ci soient par la suite désagrégées. Par exemple, l'un des environnements de tournage dans lesquels apparaissent individuellement les solistes, présenté à la figure 14.6, s'interprète à prime abord de manière naturaliste comme constituant une pièce fermée, présumément munie d'un plafond et de quatre coins. Toutefois, à peine avons-nous été introduits à cet espace appelant à l'application par défaut d'une interprétation conditionnée par notre propre expérience des espaces architecturaux, que voilà que le cadrage passe à celui d'un plan distant nous montrant qu'il ne s'agissait en fait que d'une illusion, la « pièce » que nous nous étions imaginés voir nous étant exposée dans sa vérité de simple segment de décor érigé en plein milieu d'un hangar, déstabilisant le sentiment de maîtrise herméneutique qu'avait pu avoir le spectateur sur le stimulus présenté à ses yeux. Pourtant, la visibilité des reflets des fenêtres du hangar sur les vitres des présentoirs décorant les murs intérieurs de ce décor en alcôve et le positionnement singulièrement haut de la caméra durant le plan en plongée totale signalaient que l'espace n'était pas tel qu'il pouvait le prétendre, la suspension consentie de l'incrédulité propre à la conduite fictionnelle l'emportant momentanément, le cas échéant, sur une lecture vérialiste de la présentation de l'image.

⁷³² Pour une introduction à la théorie de l'énonciation telle que formulée dans le domaine linguistique, voir Benveniste (1970).

Figure 14.6 Impartition d'*ilinx* par construction/déconstruction des repères spatiaux

Les stratégies de conception des plateaux de tournage sont généralement habiles à induire des lectures naturalistes des espaces factices qu'elles construisent. Néanmoins, peu après son introduction, cette pièce, où figure d'abord Lee Taeyong et ensuite Mark Lee durant leurs couplets respectifs, se trouve à être dévoilée dans sa réalité matérielle, contribuant encore une fois à l'aspect néo-présentationnel⁷³³ fortement théâtralisé du mode d'énonciation vidéographique épousé par Oui Kim et induisant momentanément un sentiment de désorientation (*ilinx*⁷³⁴).

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 2인사/E/ 127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

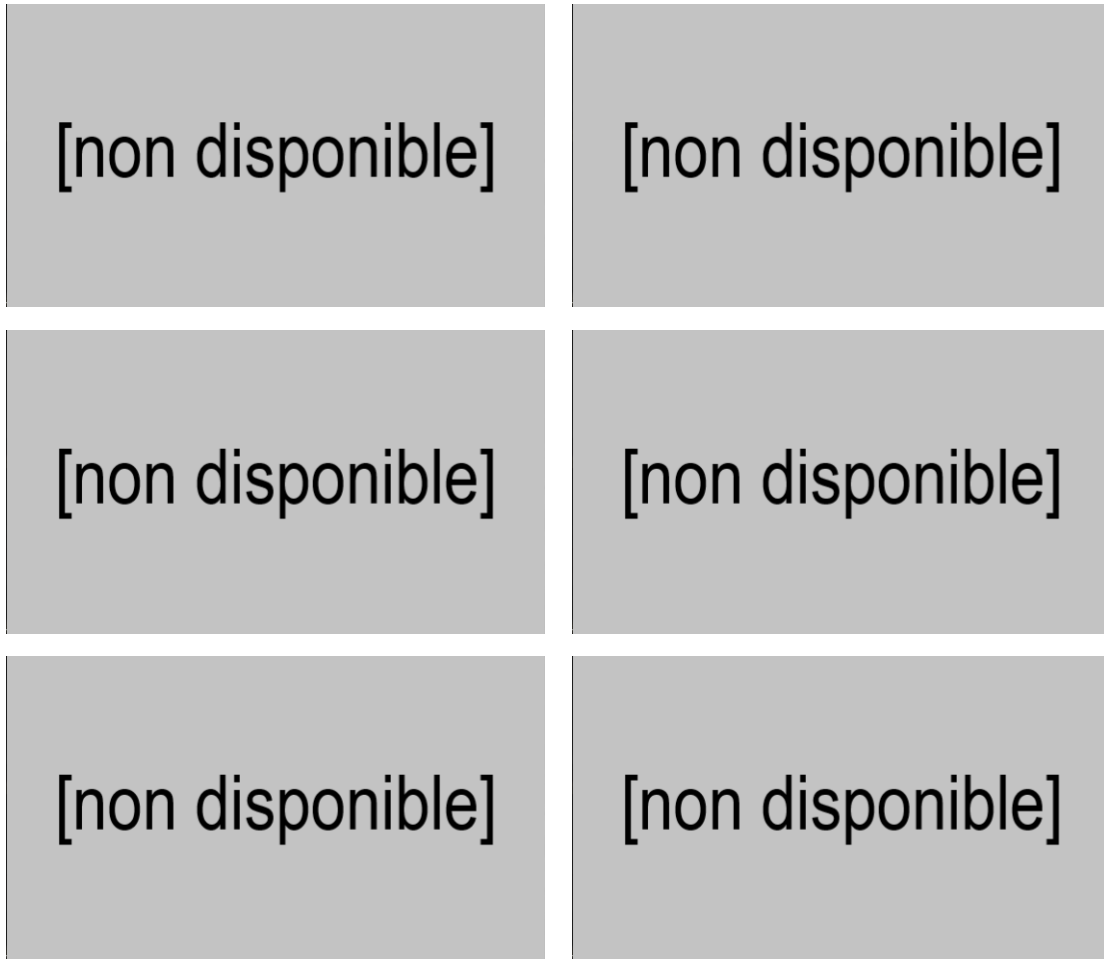
La théâtralité de la stylistique vidéographique épousée par Oui Kim dans *Cherry Bomb* se trouve par ailleurs renforcée par son emploi narratif du « rideau rouge », le

⁷³³ Pour une introduction au concept de néo-présentationnalisme tel qu'il peut caractériser certains styles d'énonciation cinématographique pouvant prévaloir dans certains courants du cinéma contemporain, voir Thomas (2009).

⁷³⁴ Pour une introduction au concept d'*ilinx*, voir la section 4.2 sur les principes ludologiques de Roger Caillois.

rideau constituant, tel qu'affirmé par Allmer, le « symbole » par excellence « des espaces théâtraux » (Allmer, 2008, p.20, notre traduction). Alors que nous avions traité au chapitre 12 de l'effondrement dramatique du rideau au moment du climax musical central, événement marquant à la fois l'explosion de la bombe-cerise, la transition vers la section instrumentale dansée (*dance break*) et l'ouverture d'un nouvel espace de représentation constitué par la toile qui s'en trouvait dès lors mise en visibilité, le geste dramaturgique par lequel ce même rideau fut érigé a lui-même fait l'objet d'une mise en scène, soit au moment où Mark Lee se faisait hisser en hauteur tandis qu'il nous avertissait de l'explosion qui était sur le point de se produire (*이제 막 터질거야 everywhere*). Il est aussi à noter que cet événement a été accompagné, lui aussi, de scènes de VTT traversant des anneaux de feu 2D, tout comme ils le firent pour marquer l'effondrement du rideau au sol et soulignant la symétrie pouvant exister entre les deux événements.

Figure 14.7 Construction scénique des bornes de l'espace d'énonciation chorégraphique



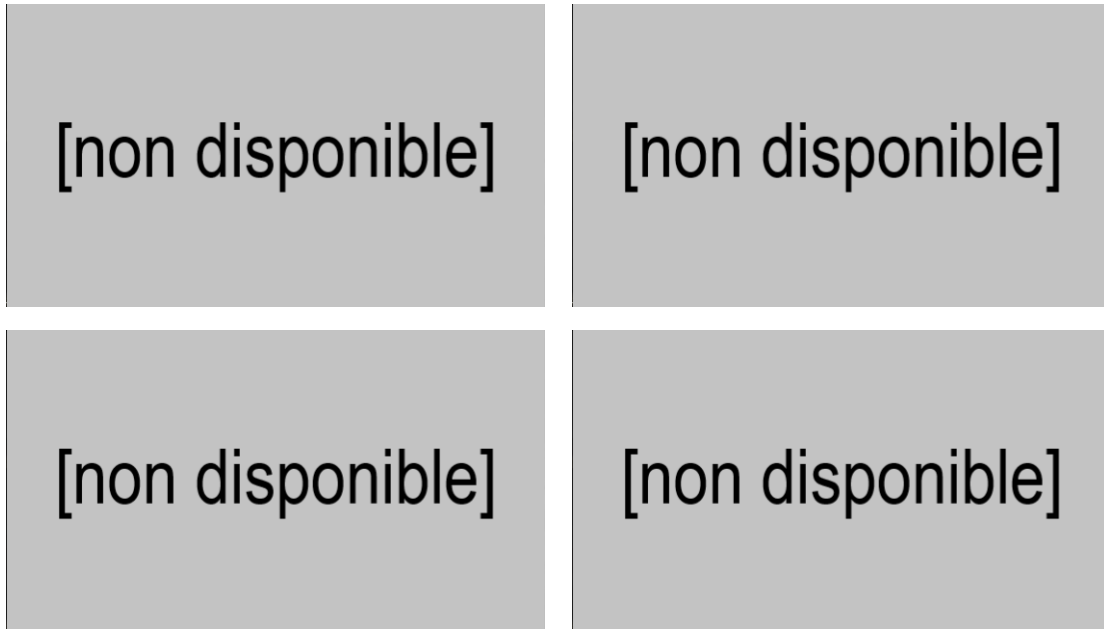
Tandis que Mark Lee se trouve hissé en hauteur par ses co-membres en nous avertissant de l'explosion imminente et qu'en avant-plan, les deux VTT traversent des anneaux de feu *cartoon* qui se forment au moment même où ils se font traverser, l'on fait tomber en place le rideau rouge en arrière-plan de sorte à construire l'espace où se déroulera la performance de la chorégraphie en costumes aux couleurs « fruitées ». Sur la survenue du climax musical central, le rideau s'effondre au sol, laissant en son lieu une toile représentant une scène de bombardement sur fond de ciel enrougi.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 열/사/E/ 127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

Une autre paroi constituée d'une barrière physique souple ayant été dressée au cours de la mise en scène seulement pour être rompue plus tard est celle que traverse Nakamoto Yuta durant la dernière exécution du refrain. Bien que cette scène soit

présentée de manière complètement abstraite de tout autre élément de décor cooccurrent susceptible d'en fournir les clés d'interprétation, le moment de sa survenue consacre celle-ci à titre d'élément visuel marquant la crête tensive traversant les multiples strates médiatiques. Ceci car elle a lieu au moment où, dans la trame chorégraphique, Yuta jette la bombe, devient la bombe qui explose puis indique par les mouvements de ses mains les effets que produisent telle explosion sur le corps, cela correspondant également au moment où, dans la narration vidéographique réalisée par montage, se démultiplient les quantités de bombes-cerises s'abattant de toutes parts. Que cette scène réalise par ailleurs l'une des effractions liminales topologiques les plus engagées haptiquement de la pièce lui confère un fort niveau de retentissement viscéral. L'on remarquera en outre la soudaine désaturation chromatique appliquée à l'image au moment où la tension de la pellicule cède sous les doigts de Yuta, soulignant le caractère événementiel du fait même de la rupture matérielle de la paroi. Tel que mentionné au chapitre 8 traitant de la liminalité situationnelle, l'effondrement et/ou la traversée d'une barrière physique de manière concomitante à la survenue d'un climax musical constitue un trope caractérisant génériquement le vidéoclip K-pop.

Figure 14.8 Rupture de paroi matérielle marquant une crête tensile sur la trame musicale



Nakamoto Yuta déchirant et traversant la pellicule souple derrière laquelle il se trouvait emmuré durant la dernière exécution du refrain.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127* *엔사/E/ 127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

Dans le cas de *Cherry Bomb*, non seulement avons-nous plusieurs instances d'évanouissement matériel de barrières concrètes construisant les espaces internes à l'espace diégétique tel que décrit ci-dessus, nous notons également la présence d'une tentative d'effraction virtuelle (simulée) de la barrière matérielle non visible séparant l'espace diégétique de l'espace concret habité par le spectateur postulé.

Si ce que le cinéaste et théoricien du cinéma Noël Burch (1991) et à sa suite Benjamin Thomas (2009) désignent comme étant le « Mode de Représentation

Institutionnel »⁷³⁵ a pu prescrire la mise en transparence du médium et l'évitement par les acteurs de toute adresse directe au spectateur, que ce soit par le regard, le mouvement, ou les propos dirigés directement vers l'objectif, le médium que constitue le vidéoclip aura, au contraire, dès son efflorescence vers la fin des années 1970, plutôt traité l'objectif/écran comme un tunnel par lequel interpeller, à la deuxième personne, le spectateur de manière aussi engageante que possible. Dans le contexte générique de la vidéographie musicale K-pop, et ceci reflétant possiblement à la fois l'agressivité accrue du style communicationnel requis pour capter l'attention dans un contexte de saturation informationnelle telle que celle caractérisant l'environnement médiatique contemporain conjuguée à l'influence des nouvelles pratiques médiatiques de l'image telles que le jeu vidéo, la réalité virtuelle et la vidéo de ASMR, les techniques d'interpellation directe du spectateur sont multiples, variées et parfois fort percutantes, si bien qu'elles peuvent parfois s'avérer être, pour le spectateur, déstabilisantes à excès, jusqu'à risquer, dans certains cas, d'entraîner l'aliénation de celui-ci. Par exemple, en réagissant à un autre vidéoclip réalisé par Oui Kim pour le compte de NCT 127, soit celui pour la pièce *Sticker* (SMTOWN, 2021, 17 septembre⁷³⁶), à laquelle participa également le compositeur/arranger Dem Jointz⁷³⁷, et s'agissant de l'une des parutions de NCT 127 les plus polarisantes à ce jour sur le plan de l'esthétique musicale, le réagissant YouTube Dezzy March demande, à propos de la vidéographie et lorsque survient la transition vers le pont : « Why are they punching us and throwing shit at us and shooting at us? » (Dezzy March, 2021). De manière analogue, mais cette fois-ci à propos de la trame

⁷³⁵ Définissant les conventions du langage cinématographique ayant prévalu en Occident au cours d'une bonne part de l'histoire du médium

⁷³⁶ Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=1oYWnbTSang>

⁷³⁷ Cf. le chapitre 12 traitant de la trame musicale de *Cherry Bomb*.

acoustique, la sonorité parfois écorchante de la piste vocale tout au long de la chanson – celle-ci ayant largement contribué à l’aliénation musicale qu’ont pu ressentir un nombre important d’auditeurs –, semblait, selon le producteur musical et compositeur A. McInnis (2021), vouloir « transpercer » le haut-parleur⁷³⁸, l’application aux pistes vocales de filtres de distorsion, contribuant à la présentation somme toute plutôt agressive de l’ensemble, ayant la valeur d’une signalisation des limites techniques (simulées⁷³⁹) du dispositif d’enregistrement à préserver l’intégrité d’un signal acoustique dont l’amplitude surpasse le plafond de sa capacité (*signal headroom*).

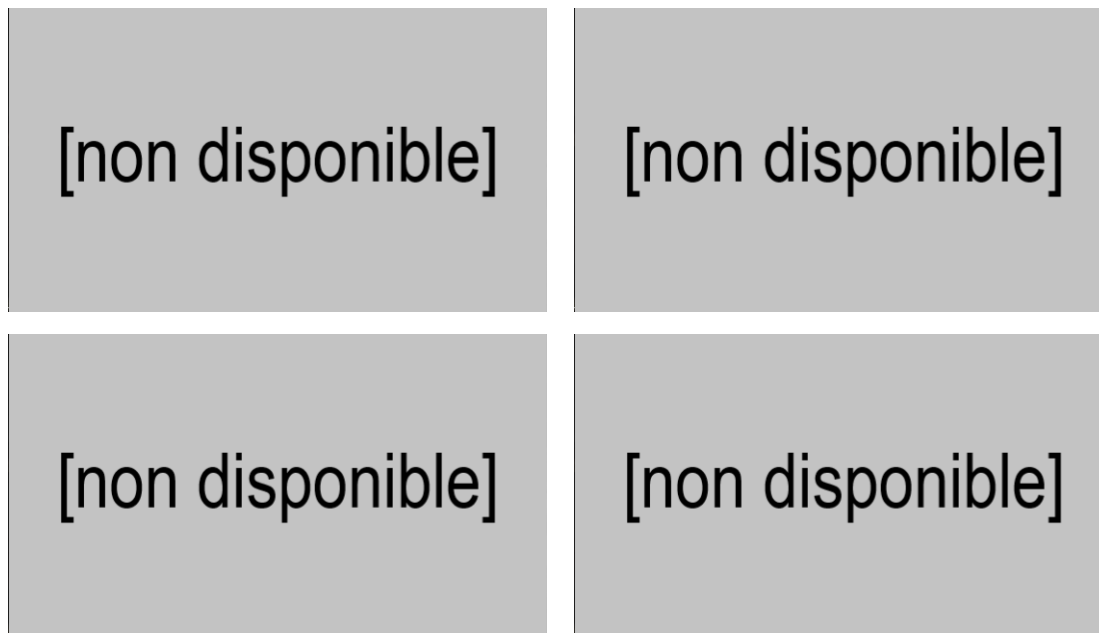
Dans le vidéoclip pour *Cherry Bomb*, nous avons une instance de simulation d’effraction matérielle de la barrière formée par l’interface objectif/écran durant le premier solo chorégraphique que réalise Lee Donghyuck (alias Haechan), où ce dernier lance devant lui une série de coups de poings qui, dans le vidéoclip, fracassent en simulation le verre de l’objectif/écran nous séparant de la scène. La simulation du bris de l’écran interficiel est réalisée par l’apposition, sur la couche externe de l’épaisseur de l’image formée par l’avant-plan, de marques de bris indiquant la rupture virtuelle de la barrière entre l’espace de spectature et l’espace diégétique sous les attaques du danseur. Encore une fois, cette tentative d’anéantir la frontière matérielle séparant l’environnement diégétique de l’espace de spectature a, non sans ironie, l’effet inverse de la rendre plus manifeste, c’est-à-dire d’opacifier ce qui était auparavant transparent, la barrière transdimensionnelle que constitue l’interface objectif/écran demeurant tout aussi intacte malgré l’apposition de simulacres de marques de bris.

⁷³⁸ Dans les mots de McInnis : « you can hear how it’s almost fighting through the speaker and feels like it’s gonna burst » (McInnis, 2021).

⁷³⁹ À la manière du cadre-dans-un-cadre dont traitait Stoichita (1993) et qui fit notamment l’objet d’une discussion par Dondero (2015).

Si la tentative d'effraction virtuelle d'anéantir la frontière matérielle séparant l'environnement diégétique de l'espace de spectature à l'aide d'un dispositif alloplastique, c'est-à-dire exogène à la capture filmique, ne fait qu'attirer davantage l'attention sur l'infrangibilité effective de l'interface objectif/écran, en revanche, l'articulation directe et parfaitement concrète de la caméra au corps du danseur à l'aide d'une tige-support montée sur ceinture établit une continuité matérielle réelle entre la physicalité cinétique de ce dernier et toute l'épaisseur de l'image ainsi captée.

Figure 14.9 Tentative d'effraction virtuelle de la frontière diégèse / espace de spectature



Bien que la simulation du fracassement de la surface de l'interface objectif/écran ne fait que rendre encore plus manifeste l'insurmontabilité de la distance médiatique instaurée par le dispositif filmique, la continuité matérielle entre le corps du danseur et la caméra prothétiquement intégrée à son schéma cinétique physicalise maximale l'empreinte des mouvements de ce dernier à toute l'épaisseur de l'image, bien au-delà de ce que peut faire la simulation picturale d'un événement haptique apposé en postproduction à sa surface.

Rangée du haut : Channel [채널] NCT DAILY. (2020, 1 juillet). 🍒빨리빨리 피해라잇🍒 / NCT 127 Cherry Bomb 비하인드_100M View Special [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IFcevLkDIo8> ;

Rangée du bas : SMTOWN. (2017, 14 juin). NCT 127 엔사/E/ 127 'Cherry Bomb' MV [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

14.2.3 Les ressources du médium et la synthèse de l'objet hybride

En outre d'avoir permis un jeu abondant et créatif sur la liminalité situationnelle et topologique, le médium du vidéoclip a contribué pour *Cherry Bomb* un nombre important de ressources sémiotiques supplémentaires par lesquelles synthétiser l'objet hybride, ressources inaccessibles aux médias simples qu'il encapsule lorsque ceux-ci se trouvent employés isolément.

Nous avons déjà abordé, dans la section portant sur les aguiches photographiques émises avec les communiqués de presse diffusés durant la phase de la promotion en pré-lancement de la pièce, le rôle des multiples jeux de costumes ainsi que la valeur narrative de l'état en ruine du site de tournage (cf. chapitre 10). Toutefois, certaines figurations de la thématique de la bombe-qui-est-une-cerise procèdent de ressources énonciatives qui sont soit exploitées uniquement dans le vidéoclip ou bien qui relèvent en propre du langage cinématographique ou de ses conventions génériques.

D'abord, l'on ne peut pas ne pas dire quelques mots des épaisses bandes violettes encadrant les bordures horizontales de l'image et imposant à celle-ci d'abord leur propre géométrie, laissant à l'espace filmique une bande de format 8:3 en lieu du plus courant format 16:9 typique de la télé à écran large et des principaux sites Internet de diffusion vidéo, comprimant l'espace vertical au-delà de ce que rend disponible le format standard de diffusion. Bien qu'historiquement, la présence de bandes noires de part et d'autre de l'image filmique ait d'abord constitué un simple artefact du transfert de la séquence vers un support répondant à un autre format d'image – par exemple

d'un film tourné en CinemaScope en format 2.55:1⁷⁴⁰ vers un format télé en 4:3⁷⁴¹ –, l'utilisation expresse de bandes de cache horizontales tel que peut être observé dans nombre de créations contemporaines peut soit servir les fins d'un mimétisme intermédiatique visant à évoquer l'ambiance « cinématographique » du format d'écran ultra-large, ou encore, être traitée comme une donnée plastique. Dans le répertoire de la vidéographie musicale K-pop, l'on retrouve une multiplicité d'exploitations fort ingénieuses de la marge de l'image, celle-ci pouvant être colorée pour imposer une ambiance particulière à la scène qu'elle encadre, comporter elle-même des motifs ou un décor secondaire, ou encore, se reconfigurer dynamiquement en dimensions ou couleurs variables au cours d'une même œuvre. Dans certains cas, l'on fera même à l'occasion « déborder » les figurants hors du cadre, induisant parfois des effets perceptuels saisissants et créant des illusions perspectiveles.

Bien que Oui Kim traite les bandes de cache marginales comme des données statiques et infranchissables, l'application à celles-ci par le réalisateur d'une couleur fortement saturée appartenant au registre chromatique du composant « cerise » créé une identité visuelle fortement distinctive pour le vidéoclip, celle-ci se trouvant par ailleurs souvent reproduite par les fans dans leurs vidéos de reprise de danse⁷⁴², et servant, durant le visionnement des séquences vidéographiques qu'elles encadrent, de rappel constant du thème.

⁷⁴⁰ Il convient de préciser, rigueur oblige, que les formats du CinemaScope (procédé d'anamorphose) ont varié historiquement entre des rapports de 2.35:1 à 2.66:1 (cf. Singleton-Turner, 2021, p.401).

⁷⁴¹ Celui des télévisions à tubes cathodiques ayant prévalu durant une bonne proportion de l'histoire du médium.

⁷⁴² Bien qu'il arrivera parfois que ceux-ci varieront la couleur de la bande.

Figure 14.10 Renforcement de l'identité graphique de l'œuvre par les *fanartistes*-danseurs

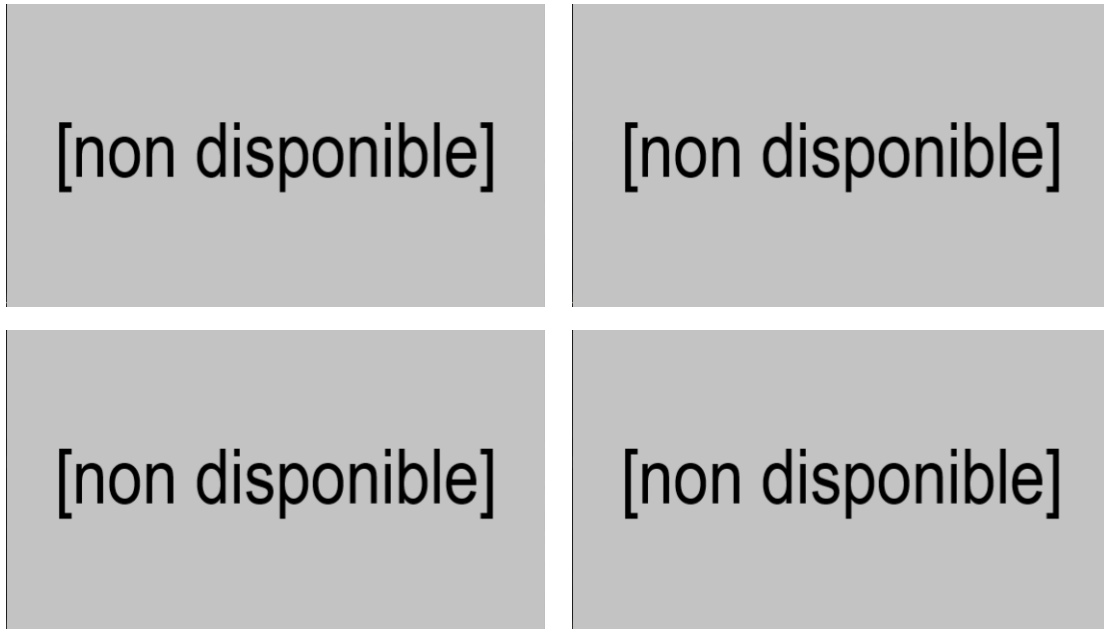


Les bordures violettes, souvent reproduites dans les vidéos de reprise chorégraphique réalisées par les fans, marquent de manière fortement distinctive l'identité graphique de *Cherry Bomb*. L'association de ces bordures à *Cherry Bomb* est telle que la vignette utilisée par East2West pour leur vidéo de reprise de danse se passe même de l'apposition du titre sur l'image et, de pair avec le cosplay des membres du groupe réalisé par les danseuses, suffit pour signifier sans ambiguïté de quelle pièce il s'agit.

Source : East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). [EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>). Vidéo de performance © East2West. Reproduit avec permission

Parmi les procédés vidéographiques plus complexes par lesquels la vidéographie de Oui Kim contribue à la synthèse sémiotique de l'objet hybride, nous trouvons son exploitation du pouvoir narratif que procure la conjugaison de l'axe de prise de vue à la donnée du mouvement, le réalisateur utilisant celles-ci pour construire la position du spectateur tantôt en correspondance avec celui de la bombe, tantôt en correspondance avec celui de la cible de la bombe.

Figure 14.11 Alternance du POV entre ceux des différents actants narratologiques



Durant cette séquence se déroulant durant la première moitié de la pièce, la caméra assimile la position du spectateur d'abord à celle de la bombe menaçant de s'abattre sur Doyoung et ensuite à celle de Doyoung lui-même, et ce, par le seul dispositif offert par l'axe de prise de vue.

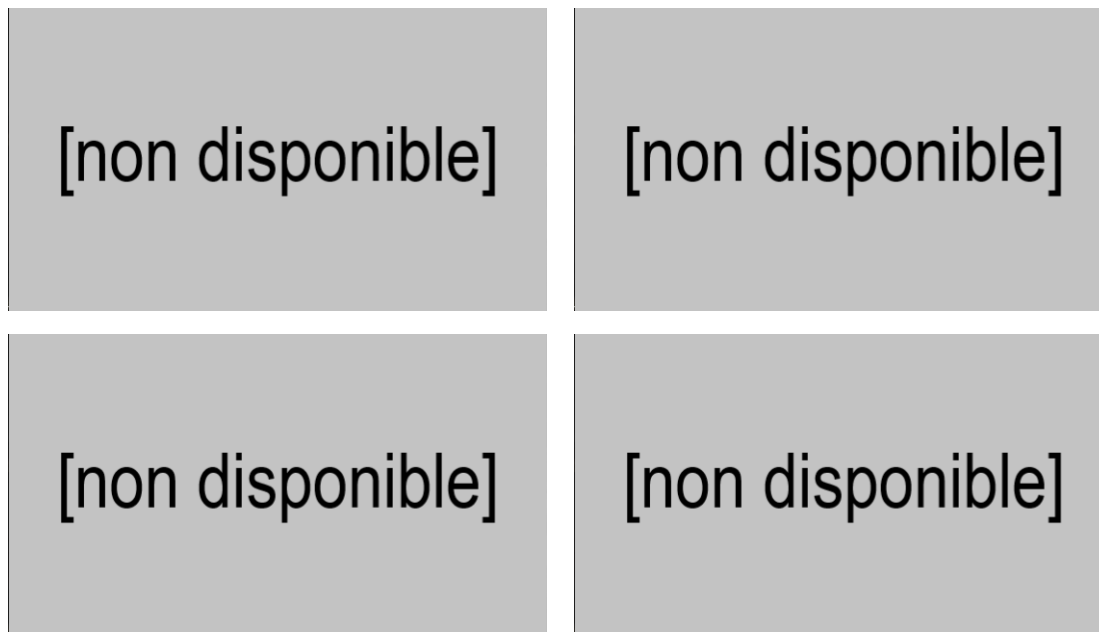
Plus tard, soit au moment marquant la transition vers la dernière exécution du refrain, apparaît une grille topologique tapissant le ciel et se pressant à plat vers le sol tandis que la caméra s'en rapproche par mouvement inverse, intensifiant l'effet de compression appliquée sur l'axe vertical de l'espace dans lequel se trouve enserré le jeune homme.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 열사/E/ 127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

En revanche, dans la séquence présentée à la figure 14.12 où l'on voit Johnny Seo nonchalamment allongé sur un sofa tiré à toute allure par un 4x4, le point de vue construit pour le spectateur est assimilé à celle des bombes-cerises qui s'abattent, et ce, grâce au parallélisme entre le mouvement de zoom avant que réalise la caméra et

le mouvement de chute des bombes-cerises animées visibles en périphérie droite de l'image⁷⁴³.

Figure 14.12 Assimilation du point d'interface spectatoriel aux bombes-cerises chutantes par rapport de diagrammaticité cinétique



Johnny Seo se faisant la cible d'un bombardement de bombes-cerises tandis que la caméra accompagne leur mouvement par zoom avant.

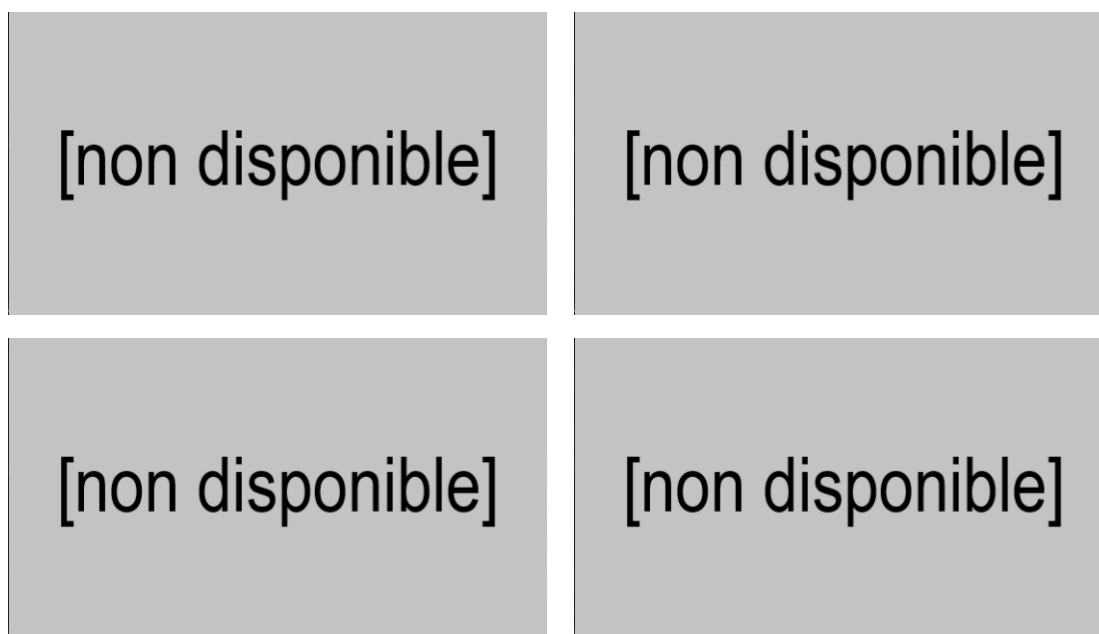
Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 엔시/E/ 127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

Nous avons abordé, dans la section 13.5.3, portant sur la chorégraphie, la question des valeurs que pouvait avoir la juxtaposition d'états du corps en posture de puissance et de vulnérabilité. Dans le vidéoclip pour *Cherry Bomb*, cette même

⁷⁴³ Voir D'Armenio et Dondero (2021) pour une introduction au concept « d'articulation diagrammatique » appliqué aux médias cinétiques.

alternance des monstrations bivalentes du corps traverse tout le clip, et en outre de la fonction narrative que telle alternance est en mesure de remplir, sur le plan strictement formel, elle aboutit en une cinématographie caractérisée par une exploitation très dynamique des axes de prise de vue et multipliant les perspectives par lesquelles réaliser la mise en spectacle des sujets s'offrant en tant que cibles du regard.

Figure 14.13 Alternance de plans en plongée et contre-plongée figurant un même sujet



Exemple d'alternance de plans en plongée et contre-plongée figurant un même sujet.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 [N/A/E] 127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

L'instance où le traitement postural du corps par la mise en scène vidéographique en fait possiblement le plus pleinement un support direct de la figuration de l'hybride se trouve dans une scène où l'on voit le vocaliste Moon Taeil suspendu au plafond de l'un des bâtiments en ruines en s'agrippant d'une main au crochet d'une poulie. La

posture inusitée du chanteur évoque certainement, par ressemblance iconographique, celle d'une cerise accrochée à sa branche.

Figure 14.14 *Mimicry* posturale



Ci-contre, côté droit, détail de :
Eikus89. (2009, 15 mars). *A picture of some red cherries of Swedish origin, still attached to the tree* [Photographie].
Wikimedia Commons.
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Red_Cherry.JPG). CC BY-SA 3.0

Ci-haut à gauche : détail d'une scène à qualité de *mimicry* (posturale) où l'on voit Moon Taeil suspendu au crochet d'une poulie tel une cerise accrochée à sa branche.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 엔사/E/127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

Cependant, tant les utilisations de la caméra que le traitement graphique appliqué en postproduction au décor environnant chargent la scène de multiples signifiants du composant « bombe ». En particulier, le basculement du plan de l'image vers une prise de vue en contre-plongée verticale amplifie soudainement et dramatiquement l'impression qu'aura le spectateur de l'énergie cinétique que recèle le sujet qui pourrait chuter, tel une épée de Damoclès, à n'importe quel moment. Le caractère potentiellement anxiogène de la vue de cette posture du corps profite de surcroît de l'état d'amorce (*bootstrapping*) de l'affect découlant de l'insertion de la scène au sein d'un passage musicalement tendu.

Figure 14.15 Basculement soudain de l'axe de prise de vue en contre-plongée verticale



Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 2월 12일 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTzM>

Parallèlement à la déstabilisation produite par cette exploitation dramatique de la posture corporelle combinée à l'axe de prise de vue s'ajoutent des interventions graphiques venant déstabiliser encore une fois le réalisme ayant pu jusque-là avoir été attribué au site architectural formant l'environnement diégétique, de manière plus marquée encore que ne le fit l'exposition du caractère factice du décor traité à la figure 14.6. Contrairement au simple présentationnalisme de cette dernière, c'est ici l'intégrité concrète même du site qui se trouve érodée, les vitres des fenêtres de la pièce de hangar au milieu duquel Taeil se trouve suspendu se trouvant envahies par des « écrans » où l'on voit exploser de sinistres nuées d'épaisse fumée sur fond d'un ciel tout noir rappelant l'image accompagnant le tout premier communiqué de presse, la couverture du livret du CD, ainsi que celle visible sur le site interactif lorsque l'on cliquait sur le mot « BOMB ».

Figure 14.16 Empiètement sur l'espace diégétique par des matières visuelles alloplastiques



De sinistres nuées d'épaisse fumée usurpent la fenestration de la pièce et marquent l'empiètement sur des éléments structurant l'espace diégétique concret par des matières visuelles alloplastiques au médium de capture photographique.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 2017 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

Cette manœuvre d'altération de l'image forte en *ilinx* déstabilise et désoriente en faisant empiéter sur l'environnement physique au sein duquel se déroule le récit un graphisme ostentatoirement factice, usurpant la vue sur l'extérieur du bâtiment pour la substituer par les carrelages gris et blanc typiques des indicateurs de transparence dans les logiciels de conception graphique et remplissant ensuite ces derniers d'images de nuages de fumée d'abord fortement pixellisées mais gagnant en résolution au fur et à mesure qu'elles s'établissent en place et supplantent la réalité topologique jusque-là instaurée.

Par contraste à l'effet dramatisant et potentiellement anxiogène que produit cette insertion d'éléments graphiques exogènes au médium photographique, le recours au

cours de la majeure partie du clip à des bombes-cerises de style *cartoon* au contraire dédramatise par son antiréalisme. Assez bien articulées aux scènes captées photographiquement sur le plan de la cohésion spatiale et cinétique (perspective et mouvement), en dépit de rester médiatiquement distinctes et distinctes sur le plan des valeurs plastiques (bidimensionnalité, saturation chromatique, réduction de la palette de couleurs, simplification des formes), elles s'intègrent aisément au substrat formel faisant office de support à la narration vidéographique. Bien qu'elles héritent leur emploi et leurs mouvements du composant « bombe » de l'hybride (elles sont délibérément larguées ou projetées sur des cibles choisies plutôt que de simplement tomber au gré de leur mûrissement), le fait que leur matérialité fictionnelle soit celle héritée plutôt du composant « cerise » neutralise le caractère menaçant associé au pouvoir destructif de la bombe : sur impact, elle ne font que s'écraser en flaques juteuses (voir tableau 9.3) sans entraîner quelque signe de destruction que ce soit, et sans que leurs cibles humaines n'aient cause de s'en parer.

Figure 14.17 Neutralisation du caractère menaçant associé au pouvoir destructif de la bombe



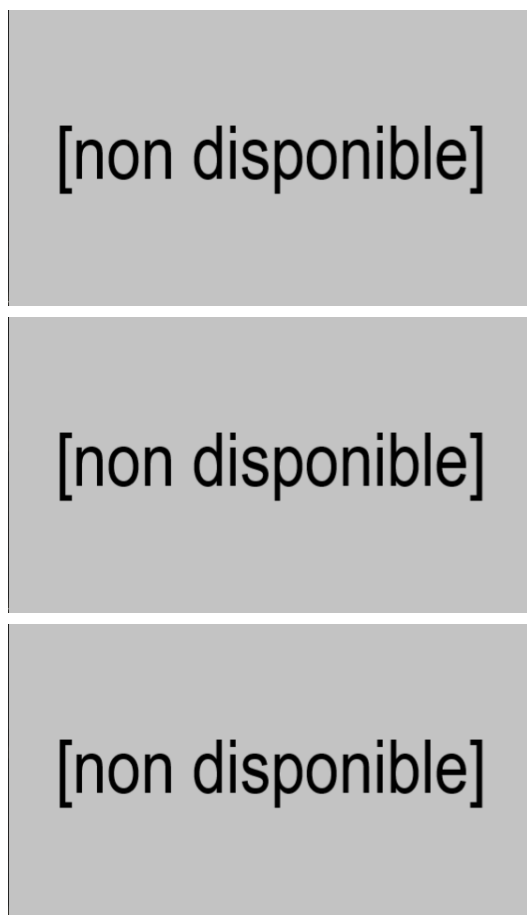
Tout comme cela fut le cas de Johnny Seo lors de la séquence reproduite à la figure 14.12, Lee Taeyong, tranquille dans sa posture relativement ouverte, constate la chute des bombes-cerises sur sa position sans que cela n'engendre de réaction de fuite.

Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127* *Cherry Bomb' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

En revanche, et ceci ayant valeur de rebondissement narratif survenant à partir du climax musical que constitue la dernière occurrence du refrain conduisant jusqu'à la finale, il advient que ce ne soit plus seulement des cerises *cartoon* qui s'abattent, mais également des cerises 3D d'aspect réaliste, celles-ci ayant été magnifiées jusqu'à parvenir à une taille standard d'obus. Le passage inattendu de la figuration graphique de la bombe-qui-est-une-cerise à l'aide d'une image médiatiquement mixte 2.5D à sa figuration par une image d'apparence photographique 3D fait basculer le caractère des scènes vers le registre surréaliste, participant plus avant à la valeur d'*ilinx* que peut revêtir ce clip. En rupture avec la mixité 2.5D de la modalité d'énonciation vidéographique utilisée jusque-là pour porter à figuration visuelle la bombe-cerise, la section finale de la pièce déstabilise plus avant le spectateur en introduisant des

bombes-cerises qui, si ce n'est de leur taille, se présentent sous un aspect comparativement réaliste. En revanche, la scène présentée ci-dessous (fig. 14.18), en plus de déstabiliser de par le basculement du support médiatique employé pour figurer les bombes-cerises, désagrège encore une fois l'interprétation spatiale de la salle à présentoirs de modèles de bombardiers, puisque l'on nous avait déjà montré que la salle n'était qu'un décor monté et qu'elle était emboîtée dans une autre pièce (fig. 14.6), et que par conséquent, elle ne saurait être munie de quelque fenêtre sur l'extérieur que ce soit.

Figure 14.18 Rupture médiatique et bouleversement à nouveau de l'interprétation spatiale



Source : SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127* *Cherry Bomb* MV [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>

Conclusion

Ainsi, ce sera par une variété de dispositifs propres au médium vidéographique que Oui Kim réalisera la synthèse de l'hybride thématique que constitue la bombe-qui-est-une-cerise. Nous avons vu que ces ressources se sont trouvées articulées par le réalisateur à la structure tensive musicale, chorégraphique et textuelle d'une manière qui en amplifie généralement la qualité ludo-hédonologique d'*ilinx*. Nombreuses sont les instances où le jeu sur la liminalité topologique ou transdimensionnelle se trouve exploité afin de produire des effets de déstabilisation en faisant évanouir les environnements factices érigés pour accueillir le déroulement du récit. En outre, nous avons vu comment le composant hybride a pu être porté à figuration complète par la synthèse des propriétés de forme et de couleur du composant « cerise » aux qualités fonctionnelles et cinétiques du composant « bombe ». Dans le prochain chapitre, nous nous pencherons sur la dimension textuelle de *Cherry Bomb* et sur les procédés sémiotiques qui s'y trouvent employés pour synthétiser l'hybride.

CHAPITRE XV

TEXTE

Introduction

Tout comme cela fut le cas pour la création de la trame musicale, le texte de la pièce *Cherry Bomb* fut le résultat du travail de contributeurs multiples, en l'occurrence Lim Junghyo et Oh Minjoo de la maison de production Jam Factory, Mark Lee et Lee Taeyong de NCT, puis Deepflow (Ryu Sanggoo), illustre rappeur de la scène K-hip hop et directeur général du label VMC (Vismajor Company). La chanson, principalement en coréen, incorpore aussi des passages en anglais, l'écriture multilingue favorisant la réception transculturelle de la pièce mais permettant également de produire des rimes translinguistiques ainsi que d'enrichir la palette phonétique, lexicale et citationnelle à la disposition des paroliers.

Tout comme il est très souvent le cas de la musique K-pop, *Cherry Bomb* comporte à la fois des segments de chant et de rap, ce qui prédispose à la cohabitation de différentes approches de l'écriture, voire de différents modes de narration. En particulier, l'on remarque, en se rapportant à la discussion de Genette à propos de la question de la voix dans son ouvrage *Fiction et diction* (1987/1991), et considérant le vocaliste musical comme un narrateur, que différents genres musicaux tendent à normaliser différentes configurations du rapport auteur/narrateur/personnage. Lorsque de multiples auteurs relevant de différentes cultures en termes d'approche de

l'écriture participent collectivement à la genèse du texte d'une même chanson incorporant différents genres musicaux, il peut en résulter non seulement la coexistence de multiples interprétations du thème, mais également de multiples configurations du rapport auteur-narrateur-personnage, celles-ci étant aptes à varier au cours de la même chanson. À ceci s'ajoute le fait qu'en contexte de réception mondialisée, de multiples traductions concurrentes peuvent se trouver simultanément en circulation, imposant chacune leur propre interprétation du texte. Dans le cas de *Cherry Bomb*, en outre, une dérive sémantique engendrée par une simple erreur de transcription, dont l'occurrence la plus lointaine que nous avons pu retracer figure dans le sous-titrage de la première télédiffusion de la performance de la pièce (le 15 juin 2017 sur *Comeback Stage* de Mnet⁷⁴⁴), a été promptement reproduite dans un guide pour les *fanchants*⁷⁴⁵ publiée sur Naver (watermelonmark, 2017), et s'est même répandue jusque dans des adaptations en langue étrangère réalisées par des fans⁷⁴⁶. Les reprises vocales par les fans étrangers suscitent quant à elles notre intérêt particulièrement en raison de la multiplicité des interprétations du texte qui s'y trouvent proposées : tandis que certaines reprises réécrivent presque entièrement le texte, adaptant celui-ci aux préoccupations et aux désirs expressifs du *fanartiste*, d'autres viseront la plus grande fidélité possible à l'original, tout en étant par force assujetties aux problèmes de la difficile traduisibilité de certains passages, mais aussi à des problèmes d'ordre prosodique, la mise en musique du texte dans une langue

⁷⁴⁴ Mnet K-POP (2017, 15 juin). Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=nC4fJNYODxw>

⁷⁴⁵ Interjections vocales standardisées exécutées par les fans en contexte de performance scénique des pièces de K-pop.

⁷⁴⁶ Les sous-titrages pour les performances de *Cherry Bomb* diffusées à l'époque sur les chaînes de la MBC écrivaient fautivement « stomach » plutôt que « stomache », tandis que ceux accompagnant les performances de la pièce diffusées sur les chaînes de la SBS y substituaient l'expression « stomach ache », expression qui ne correspondait pas au texte déclamé par Lee Taeyong mais qui, en contexte, pouvait néanmoins paraître vraisemblable, à défaut d'être fidèle.

traduite faisant intervenir des critères phonétiques et rythmiques dont les simples traductions « informatives » n'ont pas à se préoccuper, imposant des contraintes de forme qui parfois forcent des restrictions ou même des glissements de sens.

Figure 15.1 Contraintes syntaxiques imposées par le médium d'expression



Cette performance du texte de *Cherry Bomb* en ASL par une fan a requis de multiples transcodages, d'abord du coréen à l'anglais, puis de l'anglais au format ASL qui impose sa propre syntaxe et dont l'exécution simultanée à la musique requiert en outre une certaine mesure de compression sémantique.

Source : aslee. (2017, 9 août). *NCT 127 - CHERRY BOMB / ASL COVER* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KNWjLVF09hU>

15.1 La question de la *voix* dans la configuration narratologique de *Cherry Bomb*

Bien que ce soit une tendance du médium de la chanson populaire que de souvent adresser l'auditeur directement à la deuxième personne (« tu/toi »), et ce,

contrairement à plusieurs autres formes narratives (Negus, 2011, p.13)⁷⁴⁷, même dans les cas où le texte prévoit une identification de l’auditeur réel au « tu » interpellé, ce dernier fera par force l’objet d’une certaine mesure de construction fictionnelle, une construction qui imposera un certain formatage au point d’identification par lequel l’auditeur sera en mesure de faire interface avec le contenu diégétique – même lorsque cette adresse se dote d’une visée parasociale expresse. Dans d’autres cas, au contraire, le « tu » de l’adresse du texte (narrataire) ne sera pas entendu comme site d’identification potentiel de l’auditeur, mais plutôt comme un tiers – fictionnel ou non –, l’auditeur occupant dans ce cas la position d’un témoin interceptant une adresse à autrui.

En ce qui concerne la configuration narratologique de *Cherry Bomb*, la partie de Mark Lee semble adresser un « you » antagoniste, en l’occurrence ses détracteurs⁷⁴⁸ – faisant relever en cela son texte du genre *hater diss*, répandu dans le hip-hop. Pour ce qui est en revanche de la partie de Lee Taeyong, le statut du « you » / « 너 » de l’adresse se présente de manière plus ambiguë, ses vers comportant certainement des éléments d’*agôn*⁷⁴⁹, mais d’autres passages semblant plutôt construire le narrataire comme un intérêt romantique fictionnel, en particulier si l’on s’en tient à la traduction officielle fournie dans le livret – bien que les rapports romantiques puissent certainement se lire à travers le concept d’*agôn* et qu’il ne soit pas rare que la chanson populaire ou d’autres formes artistiques les encodent ainsi. Quoiqu’il en soit,

⁷⁴⁷ À l’exclusion notable du ASMR et de tous les médias à auto-insertion (p. ex. les *reader-insert*) et des médias interactifs à avatarisation du lecteur/spectateur (p. ex. certains jeux vidéo, les VN), voire de certains genres picturaux (p. ex. le portrait et la nature morte, tel que soutenu par Dondero, 2020b).

⁷⁴⁸ Cela est à un moment explicite : « Hater hater talk talk 뭘 먹어도 너네겐 소화 잘돼 » (détracteur cause et cause, peu importe ce que je mange venant de toi, je le digère bien).

⁷⁴⁹ Pour une introduction aux principes ludologiques de Caillois, se référer à la section 4.2.

les parties de Mark et Taeyong semblent poser deux voix narratives distinctes, les « I » / « 나 » de chaque rappeur désignant des entités distinctes, et le texte de Taeyong se situant davantage dans le registre de la pure fictionnalité que ne le fait celui de Mark, ce dernier tirant inspiration de son vécu personnel et incorporant des éléments autobiographiques⁷⁵⁰, et chacun des rappeurs instituant une persona vocalisante distincte. En contraste, à un moment, les vocalistes Moon Taeil et Kim Doyoung chantent, en harmonie, une même ligne énoncée à la première personne « 나 » (je), qui est plus probablement l'expression de la pensée d'un sujet unique que d'être l'expression simultanée de deux personnages donnant simultanément voix à exactement la même pensée – bien que telle chose ne soit pas de l'ordre de l'impossibilité complète. Toutefois, il n'est absolument pas rare que la chanson pop exécutée par des groupes répartisse la voix d'un seul personnage à travers de multiples exécutants, la transcendance du sujet énonciateur fournissant le schéma par lequel objectiver les matières vocales d'origines disparates en une même entité diégétique portée par un substrat agrégé.

⁷⁵⁰ Y compris concernant le groupe auquel il appartient.

Figure 15.2 Formation par dispositif costumier d'un substrat agrégé portant la voix narrative



Dans le vidéoclip pour la chanson *Sweet Sixteen* du groupe montréalais Think About Life, la répartition du rôle du protagoniste-narrateur (« I ») parmi les trois musiciens-exécutants est rendue visuellement explicite grâce au dispositif du costume.

Source : alien8recordings. (2009, 4 août). *Sweet Sixteen* by Think About Life [Vidéo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=6AKW0Q-TVeY>). © Think About Life; réal. Sinbad Richardson. Reproduit avec permission

Similairement, toutes les paroles de la section du pont, où la vocalisation du texte alterne entre Taeil, Doyoung et Jaehyun, peuvent être lues comme procédant d'une même voix narrative. L'on peut se demander si certains de ces passages, dépourvus d'adresses explicites (sans références explicites à un *tu/toi*) constituent réellement eux aussi des adresses à la deuxième personne, certains pouvant être lus comme des monologues internes exprimant des questionnements existentiels simplement interceptés par l'auditeur :

[JH] Where is the end?
 [DY] How far can I go?
 [DY] I'm starting it now, just the half of it
 [JH] Stepping backwards? It's over
 [TL] In this world that's busy chatting
 [TL] I don't wanna be trapped and lost
 [TL/DY] I'll burn my everything with just one firework
 [DY] I'm the biggest hit
 [MK] I'm the biggest hit

(traduction par Amysbubble85, 2017)⁷⁵¹

⁷⁵¹ Original :

[JH] 끝이 어디인지
 [DY] 어디까지 갈 수 있는지
 [DY] 이제 시작해 Just the half of it
 [JH] 뒷걸음질 치는 모습 It's over
 [TL] 떠들기 바쁜 세상 속에
 [TL] 갇혀 헤매고 싶지는 않아
 [TL/DY] 단 한번의 불꽃으로 내 전불 태워
 [DY] I'm the biggest hit
 [MK] I'm the biggest hit

15.2 Fonction textuelle de la « Cherry Bomb » thématique

15.2.1 Terme de comparaison rhétorique

Tandis que le statut de la voix narrative et la construction du narrataire semblent être variables d'une partie du texte à l'autre, cela est également le cas de l'implémentation de l'objet thématique dans son assignation d'un rôle actanciel, la « Cherry Bomb » étant tantôt assimilée au narrateur, tantôt instrumentalisée par celui-ci – comme cela fut aussi le cas notamment du modèle narratologique implémenté par la chorégraphie (cf. chapitre 13). Dans le couplet livré par les vocalistes Moon Taeil et Kim Doyoung durant la première moitié de la pièce, la « Cherry Bomb », nommée explicitement, figure comme l'un des termes d'une comparaison rhétorique. Ce passage participe à la synthèse de l'hybride en liant à un élément du domaine sémantique du composant « bombe » (l'explosion), une propriété du composant « cerise » (le fait de comporter un goût distinctif). Tandis que ce passage souligne l'hédonicité de la liminalité relevant de l'imminence de la dissolution objectuelle de la bombe explosante, des facteurs transcodiques, rythmiques, prosodiques et expressifs font varier plus ou moins largement le texte à travers ses multiples adaptations, dont voici quelques-unes :

Original en coréen (avec emprunts à l'anglais) :	모두 다 싯 터지기 직전의 스릴 It tastes like a cherry bomb
	<ul style="list-style-type: none"> 4 syllabes / 7 syllabes par synérèse de 스릴, avec 2 rimes pauvres (싯/직, 직/스릴) / 7 syllabes

Traduction officielle du livret ⁷⁵² :	<p>Everybody, hush</p> <p>The thrill right before the explosion</p> <p>It tastes like a cherry bomb</p>
CCL ⁷⁵³ :	<p>Everyone shh</p> <p>The thrill of right before it explodes</p> <p>It tastes like a Cherry Bomb</p>
Zaty F. ⁷⁵⁴ :	<p>Everyone shh</p> <p>Thrillust [sic] before the explosion</p> <p>It tastes like a Cherry Bomb</p>

⁷⁵² NCT 127 (2017a, livret de CD, p.129).

⁷⁵³ Amysbubble85 (2017, 14 juin). Cf. : <https://colorcodedlyrics.com/2017/06/14/nct-127-cherry-bomb>

⁷⁵⁴ Zaty Farhani (2017, 14 juin). Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=aRJB735RM8>

	<ul style="list-style-type: none"> • Anglais non orthodoxe possiblement doublé d'une erreur d'écriture (« <i>Thrillest</i> »?), mais sens néanmoins intelligible
Janethan ⁷⁵⁵ :	<p>Everyone hush Before the explosions, a rush It tastes like a cherry bomb</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • 4 syllabes / 8 syllabes, avec rime parfaite / 7 syllabes • Version chantée • Schéma rythmique préservé par vocalisation du « be » de « Before » ½ temps à l'avance du « E » de l'original
Samchoicho ⁷⁵⁶ :	<p>Sin nada decir, detona ¿lo puedes sentir? it taste [sic] like a cherry bomb</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • 5 syllabes / 8 syllabes, avec rime parfaite / 7 syllabes • Version chantée • Schéma rythmique préservé par vocalisation du « sin » et du « de » de « detona » ½ temps à l'avance sur les vers correspondants de l'original • Glissement dans le 1^{er} vers depuis le mode impératif à un mode indicatif avec modification du sujet • Décalage temporel quittant l'instant précédant l'explosion pour se situer au moment même de l'explosion

⁷⁵⁵ Janethan (2017, 14 juin). Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=t0n-MHf2E3o>

⁷⁵⁶ Samchoicho (2017, 27 juin). Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=YhAxYZj2iUY>

Picee ⁷⁵⁷ :	<p>Everyone still!</p> <p>Prepare yourself for the thrill</p> <p>It tastes like a Cherry bomb</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • 4 syllabes / 7 syllabes, avec rime parfaite / 7 syllabes • Version chantée • Glissement léger de sens depuis le concept de silence à celui d'immobilité, et glissement depuis le mode indicatif (descriptif du fait qu'il y ait excitation avant l'explosion qui goûte la « Cherry Bomb ») à l'impératif de s'y préparer, étirant le mode impératif du premier vers pour y inclure le deuxième et préservant la tension liminale d'un événement imminent
arcee ⁷⁵⁸ :	<p>Bout to get lit</p> <p>Adrenaline rush through your lips</p> <p>It tastes like a Cherry Bomb</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • 4 syllabes / 8 syllabes, avec rime pauvre / 7 syllabes • Version chantée • Schéma rythmique préservé par vocalisation du « A » de « Adrenaline » ½ temps à l'avance du « Eɪ » de l'original • Glissement métaphorique depuis l'imminence de l'explosion de la bombe à celle d'une montée adrénalinique • Réécriture possiblement motivée par le geste

⁷⁵⁷ Picee (2017, 27 juin). Vidéo dépubliée en mode privé.

⁷⁵⁸ arcee (2017, 23 juillet). Vidéo dépubliée en mode privé.

	chorégraphique réalisé par Doyoung lorsqu'il qu'il chante ce passage
Cameron Philip ⁷⁵⁹ :	<p>Fuck with my shit, I told you don't fuck with my shit. Or imma hit you with the cherry bomb</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 syllabes / 8 syllabes, avec répétition / 10 syllabes • Version chantée • Schéma rythmique du 2^e vers préservé par vocalisation du « I » ½ temps à l'avance du « Eɪ » de l'original • Augmentation du débit au dernier vers mais préservation des accents sur les mêmes temps que l'original • Élimination de la comparaison rhétorique • Supplantation du sens original local à ce passage, posture fortement agonistique

L'on constate dans ces variations que les traductions à visée informative destinées à la simple lecture se préoccupent peu de l'aspect prosodique du rythme, bien que la traduction chantée par Janethan démontre qu'il est possible de préserver pour ce passage à la fois assez fidèlement le sens et la rythmique de la versification, tout en produisant de surcroît une rime parfaite. Pour ce qui est des autres reprises vocales, toutes objectivent, comme la version originale, la « Cherry Bomb » par le truchement d'une comparaison rhétorique doublée d'une métaphore gustative, à l'exception de

⁷⁵⁹ Cameron Philip K. (2017, 19 août). Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=aOgII8FoIB4>

celle de Cameron Philip, qui néanmoins utilise des référents métaphoriques connexes au domaine alimentaire à d'autres moments de son texte⁷⁶⁰. Tous les glissements de sens que réalisent ces adaptations, des plus subtils aux plus marqués, trouvent néanmoins un ancrage au moins minimal dans des éléments de l'œuvre originale externes au vers en question : pour Samchoicho, dans la réalisation de la programmation du composant « bombe »⁷⁶¹; pour Picee, dans un vers précédent; pour arcee, dans la gestuelle chorégraphique qui se charge alors d'une valeur descriptive; et pour Cameron Philip, dans le mode agonistique assumé par la narration originale à l'extérieur de ce passage particulier.

15.2.2 Assimilation actancielle par métaphore

En outre de son objectivation textuelle à titre de terme d'une comparaison rhétorique, la « Cherry Bomb » thématique figure également, à travers d'autres voix narratives instanciées dans la livraison vocale par le groupe, en tant que site d'identification métaphorique, bien que cela se produise de manière plus explicite dans le texte de Lee Taeyong que dans celui de Mark Lee, en raison du fait que dans toutes les instances où ce dernier fait mention de la « Cherry Bomb » ou de la réalisation de sa programmation (explosion), il manque un mot fonctionnel permettant de déterminer sans équivoque s'il s'assimile lui-même métaphoriquement à la bombe-cerise, s'il y assimile tout le groupe, ou encore, s'il ne fait qu'instrumentaliser celle-ci.

Par exemple, dans le vers « 이제 막 터질거야 Everywhere » (litt. : « maintenant sur le point d'exploser partout »), le sujet est omis, tel que le permet la grammaire de la

⁷⁶⁰ Soit « I don't wanna hit'em with a beat and *cook* ya » et « Everyone gon' *taste* thatt [sic] cherry bomb » (Cameron Philip K., 2017; les italiques sont les nôtres).

⁷⁶¹ Voir la discussion de l'article de Calvocoressi au chapitre 12.

langue coréenne, lorsque le contexte permet de l'inférer. Toutefois, l'identification du sujet implicite semble ici poser un problème d'interprétation – à en croire les divergences entre les différentes traductions de la pièce qui circulent. Pour leur part, les chanteurs individuels qui reprennent ce vers en langue étrangère varient quant à eux aussi le statut objectuel de la « Cherry Bomb » dans ce passage, s'y assimilant tantôt eux-mêmes ou en faisant tantôt un instrument :

Original en coréen :	We back get away 이제 막 터질거야 Everywhere
	<ul style="list-style-type: none"> • Premier vers : sujet pluriel explicite • Deuxième vers : sujet omis
Traduction officielle du livret :	We back get away We're going to explode everywhere
	<ul style="list-style-type: none"> • Destiné à la lecture • Assimile la bombe au groupe (« Cherry Bomb » objectivée à la 1^{ère} personne du pluriel) • Omet d'inclure l'indicateur temporel (이제, signifiant « maintenant »), ce qui a pour effet de réduire un peu la tension de ce passage
CCL :	We back get away Now it's gonna explode everywhere
	<ul style="list-style-type: none"> • Destiné à la lecture • « Cherry Bomb » objectivée à la 3^e personne • Préserve l'indicateur temporel (« Now »)

Zaty F. :	<p>We back get away</p> <p>It will just pop out everywhere</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Destiné à la lecture • « Cherry Bomb » objectivée à la 3^e personne • Tournure qui amoindrit la force de l'événement de dissolution objectuelle (« just pop out » versus « explode »)
Janethan :	<p>we back, get away</p> <p>I'm gonna explode everywhere</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Version de reprise par un chanteur individuel • Préserve le sujet pluriel du premier vers • Narrateur individuel s'assimile par la suite métaphoriquement à la bombe qui explose (« Cherry Bomb » objectivée à la 1^{ère} personne)
Samchoicho :	<p>we back get away</p> <p>por todos lados me ves everywhere!</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Version de reprise par une chanteuse individuelle • Préserve le sujet pluriel du premier vers • Narratrice individuelle s'assimile par la suite métaphoriquement à la bombe qui explose (« Cherry Bomb » objectivée à la 1^{ère} personne)
Picee :	<p>We back get away!</p> <p>Light it up fires burning everywhere</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Version de reprise par une chanteuse individuelle • Préserve le sujet pluriel du premier vers

	<ul style="list-style-type: none"> • Le deuxième vers omet le sujet, introduisant une ambiguïté pour l'interprétation
arcee :	Step back, get away Before I detonate it everywhere
	<ul style="list-style-type: none"> • Version de reprise par un chanteur individuel • Élimine la présence sémantique d'un groupe (le « we » a été éliminé du vers originalement en anglais) • Narrateur objective ensuite la « Cherry Bomb » à la 3^e personne et l'instrumentalise

Ainsi, nous voyons, dans les traductions ci-dessus, que le caractère non explicite du sujet dans le texte original en coréen conduit, du moins localement au passage en question, à une pluralité d'attributions de rôles actanciels à la « Cherry Bomb ». Toutes les adaptations en langues étrangères examinées ci-dessus opèrent soit une identification métaphorique entre la « Cherry Bomb » et le narrateur, le collectif auquel il appartient, ou sinon fait intervenir le narrateur dans la réalisation de la programmation de la bombe instrumentalisée.

Dans le texte de Lee Taeyong, en revanche, les assimilations actancielles du narrateur à la « Cherry Bomb » semblent plus explicites et, dans leur première occurrence, s'articulent d'abord à une propriété du composant « cerise » de l'hybride, soit celle se rapportant au mode d'amalgamation relevé au tableau 9.3, et ce, avant que le texte ne réitère la propriété explosive héritée du composant « bombe » – ce qui permet de charger ce passage de la tension qu'introduit l'anticipation de l'explosion potentielle. Toutefois, et contrairement à toutes les traductions de fans que nous avons examinées, la traduction officielle de ce passage dans le livret opère une certaine euphémisation

instaurant quelque distance entre le narrateur et la « Cherry Bomb », en plus d'éliminer le double sens agonistique présent dans l'expression « 삼켜봐 » :

Original en coréen :	<p>나를 삼켜봐</p> <p>그리곤 느낀 stomach</p> <p>꽤 오래 절여진 Cherry Bomb</p> <p>언제 언제 터질지 몰라</p> <ul style="list-style-type: none"> • Références au domaine alimentaire, duquel relève le composant « cerise » (« 삼켜봐 » [essaie d'engloutir; métaphoriquement : « essaie de refouler/ravaler »], « stomach » [estomac], « 절여진 » [saumuré]) • Référence au domaine sémantique du composant « bombe » (« 터지다 » [exploser])
Traduction officielle du livret :	<p>Embrace me</p> <p>Feel it in your stomach</p> <p>It's been awhile [sic] Cherry Bomb</p> <p>When is it going to be</p> <ul style="list-style-type: none"> • Élimine la référence explicitement descriptive du processus d'amalgamation propre à l'alimentaire • Élimine le double sens agonistique • Élimine localement la référence à l'explosion • Sujet indéterminé qui ne sait pas lorsque l'événement anticipé se produira

CCL :	<p>Swallow me up and feel it It's been in your stomach for a while Cherry Bomb You don't know when it'll explode</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Traduction plus littérale • Ne reproduit pas le double sens agonistique du premier vers • Contient toutefois la référence locale à l'explosion présente dans l'original • Pose le narrataire (2^e personne de l'adresse) comme celui qui ne sait pas lorsque l'explosion anticipée se produire
Zaty F. :	<p>Swallow me then I feel Stomach pretty long strained Cherry Bomb I don't know when and when it will</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Ne reproduit pas le double sens agonistique du premier vers • Pose l'énonciateur à la fois comme ingéré et comme sujet de l'affect produit par l'ingestion • Pose l'énonciateur comme celui qui ne sait pas lorsque l'événement anticipé se produira • Il manque la référence à l'explosion, mais le lecteur complète le sens

Les reprises chantées citées ci-dessous, en revanche, maintiennent toutes dans leurs traductions/adaptations de « 나를 삼켜봐 » un caractère soit agonistique ou alimentaire :

Janethan :	<p>Try to keep me down, then you'll have a stomach Is it ready now? This cherry bomb, no one knows when it'll blow up</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maintient le double sens agonistique de « 나를 삼켜봐 » • Introduit une métaphore un peu obscure (« you'll have a stomach » : [a stomach ache?; a stomachful?; a stomach for something?]) • Souligne l'imminence potentielle de l'explosion
arcee :	<p>Give me all you got I'll shove it down your stomach Taste like a Cherry Bomb Trying to warn you before it blows up Inside you</p> <ul style="list-style-type: none"> • Glissement de sens au premier vers et intensification du niveau d'agonicité • Comparaison rhétorique articulée au domaine du composant « cerise » (« Taste like ») • Souligne l'imminence de l'explosion
Samchoicho :	<p>Cómeme y así llenarás tu stomache [sic] Deliciosa cherry bomb pronto estalla la bomba no sabes</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Ne reproduit pas le double sens agonistique du premier vers • Comporte des références au domaine alimentaire (comestibilité, induction de satiété, goût délicieux) • Souligne l'imminence de l'explosion • Composant « bombe » discrétisé pour être traité presque comme une entité distincte (d'abord la « Cherry Bomb », ensuite la « bomba »)
--	---

L'on soulignera, en outre, la suppression d'affordance par substitution de propriétés réalisée dans l'adaptation espagnole de *Cherry Bomb* diffusée par Jay⁷⁶², par exemple avec le vers « **INTENTA COMERME Y PERDERÁS TU STOMACH** » (Jay, 2017; majuscules, gras et italiques dans l'original). Dans ce passage, la réalisation de la programmation liée au mode d'amalgamation (« comestible ») héritée du composant « cerise » de l'objet hybride voit notamment la fonction nutritive associée à ce composant être supplantée par la fonction destructive du composant « bombe » (cf. tableau 9.3 *Comparaison des valeurs des propriétés discrètes par composant d'origine*).

15.3 Facteurs ludo-hédonologiques

15.3.1 Principe de l'*agôn*

En outre de l'aspect ludique de la *mimicry* qu'il puisse comporter (assimilations du narrateur-personnage à la bombe-cerise soit par comparaison ou par personnification),

⁷⁶² Disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=jdKHSPcUrbs>

une proportion importante du texte de *Cherry Bomb* se caractérise dans une grande mesure par son mode agonistique, un mode que certaines adaptations de fans auront de surcroît intensifié⁷⁶³. Dans la tradition assez classique de l'écriture hip-hop, de laquelle la pièce relève musicalement (cf. section 12.1), l'agonicité prendra dans *Cherry Bomb* notamment la forme de la formulation de ripostes à l'encontre d'antagonistes effectifs ou hypothétiques, ainsi que de déclarations professant les qualités et aptitudes de l'énonciateur (*braggadocio*), celles-ci incluant des proclamations de mérite personnel, de succès et de popularité⁷⁶⁴, de potence physique⁷⁶⁵, de capacité destructive⁷⁶⁶, d'indépendance⁷⁶⁷ ainsi que de résilience, se réalisant, dans ce dernier cas, notamment par le truchement d'une métaphore alimentaire, en l'occurrence lorsque Mark Lee déclare que « 뭘 먹어도 너네꺼 소화 잘돼 » (peu importe ce que je mange venant de toi [détracteur], je le digère bien).

L'accroche principale « I'm the biggest hit on this stage », une déclaration de triomphe agonistique ayant valeur de marqueur de statut et de compétence, constitue un remaniement du texte accompagnant originalement la version démo de la pièce mise au point par Dem Jointz et Jen Decilveo, soit « I'm the biggest shit in this bitch », tous les mots émanant de la plume des deux compositeurs lors de leur création de la pièce ayant été, rapporta Dem Jointz, des jurons (Dem Jointz, rapporté dans Waitt, 2017). L'adaptation appliquée à cette accroche, toutefois, préservait dans

⁷⁶³ Cela est notamment le cas de la version de Cameron Philip K. (2017).

⁷⁶⁴ P. ex. « 대기실 앞은 바글거려 », « 다들 눈 못 떴어 » (il y a foule devant ma salle d'attente, personne ne peut me quitter des yeux).

⁷⁶⁵ P. ex. « 독해져버린 NINE » (nous sommes devenus plus coriaces tous les neufs).

⁷⁶⁶ P. ex. « Popping your head like 킹스맨 Chip » (éclatant ta tête comme une puce de Kingsman).

⁷⁶⁷ P. ex. « 허리는 너 앞에서 안 굽힐게 » (je ne ferai pas la courbette devant vous).

la forme finale à la fois le caractère triomphaliste et une bonne part des qualités prosodiques (rythme et sonorité) de la version originale. Néanmoins, et en dépit des euphémisations ayant pu être appliquées à l'ensemble des différentes contributions textuelles formant la totalité de la pièce avant sa production finale, le texte de *Cherry Bomb* fut jugé impropre à la diffusion par le télédiffuseur national KBS pour cause de « description d'actes de violence et de contenus cruels » (Kwon, 2017, notre traduction), les passages identifiés comme particulièrement problématiques étant le premier couplet de Lee Taeyong⁷⁶⁸ ainsi que certains passages en anglais⁷⁶⁹ dans lesquels Mark Lee réalise notamment un glissement métonymique depuis le champ sémantique du composant « bombe » de sorte à évoquer l'emploi d'autres types d'armements. Toutefois, plutôt que de modifier le texte et d'en dénaturer l'esprit, SM Entertainment choisit, plutôt audacieusement, de ne simplement pas promouvoir sur les chaînes de la KBS la chanson-titre que fut *Cherry Bomb*, y substituant plutôt la pièce *0 Mile* qui figurait sur le même album. Pour les performances de *Cherry Bomb* sur les chaînes du réseau MBC, l'on ne blipait qu'un seul passage jugé trop offensant dans le texte de Mark Lee⁷⁷⁰.

15.3.2 Liminalité situationnelle et synthèse objectuelle

En outre de la posture agonistique adoptée par la narration, une grande part de la tension impartie par le texte provient, comme cela est le cas pour plusieurs des autres strates médiatiques de l'œuvre multimodale déployée transmédiatiquement, de la

⁷⁶⁸ En particulier : « 나를 삼켜봐 그리곤 느낀 Stomach 꽤 오래 절여진 Cherry Bomb 언제 언제 터질지 몰라 Popping your head like » (Kwon, 2017).

⁷⁶⁹ En particulier : « Uh Hard rock, scalp », « Head shot pop » et « Take a fist or stone or a gunshot » (Kwon, 2017).

⁷⁷⁰ Voir la section 13.4.1 où nous avons discuté du traitement de ce passage lors des télédiffusions de la performance de la pièce sur les chaînes de la MBC.

liminalité situationnelle caractérisant l'état d'explosion imminente de la bombe-cerise, telle imminence ayant été insinuée plusieurs fois au cours de la chanson, voire dans certains cas évoquée de manière parfaitement explicite :

- *이제 막 터질거야 everywhere* (c'est maintenant sur le point d'exploser partout)
- *꽤 오래 절여진 Cherry Bomb* (*Cherry Bomb* assez longtemps saumurée)
- *언제 언제 터질지 몰라* (nul ne sait quand ça explosera)⁷⁷¹
- *터지기 직전의 스릴* (le frémissement avant l'explosion)
- *팽창하는 지금 폭발 직전인 기분* (le sentiment grandissant que c'est maintenant sur le point d'exploser)
- *꽃힌 안전핀들 다 뽑아냈지* (j'ai retiré toutes les goupilles de sécurité)

En fait, ce sont dès les premiers mots prononcés que le texte de *Cherry Bomb* entreprend de mettre l'auditeur dans un état d'alerte face à la présence d'un danger imminent, l'exhortant d'emblée à la fuite, et enrichissant potentiellement l'audition d'une forte réponse viscérale. Le motif textuel faisant office à la fois d'introduction, de refrain et de conclusion, soit *빨리빨리 피해 right cherry bomb feel it yum* (vite vite esquivé-le ouais cherry bomb sens-le miam), au-delà des qualités rythmiques et

⁷⁷¹ Passage tirant parti de la valeur tensive du facteur d'*alea* (cf. section 4.2 pour une introduction aux principes ludologiques de Caillois).

phonétiques qui lui permettent de créer un effet presque hypnotique lorsque bouclé à répétition à voix grave (fonction d'*ilinx*), laisse déjà entrevoir la valeur tensive de la liminalité de la situation de dissolution objectuelle pressentie. Mais qui plus est, ce passage récurrent réalise en lui-même la synthèse de propriétés relevant de chacun des composants élémentaires disparates de l'hybride, soit, en l'occurrence, le mouvement explosif du composant « bombe » et la délectation gustative normalement associée à la consommation de cerises, la programmation usuelle du composant « bombe » étant détournée par ce leitmotiv de sorte à produire un affect associé à la réalisation de l'affordance de comestibilité du composant « cerise », dans un mouvement inverse à ce que réalise l'adaptation espagnole du vers diffusée par Jay (2017) (cf. *supra*, section 15.2.2).

Conclusion

Ce texte à auteurs multiples, tirant profit des ressources prosodiques et expressives offertes par l'intégration de deux langues distinctes, met en scène une voix narrative fluctuante. L'objet thématique s'y trouve figuré tantôt comme terme d'une comparaison rhétorique, tantôt comme objet d'identification métaphorique par le narrateur, ces fonctions relevant du principe ludologique de la *mimicry*. Nous avons vu, par ailleurs, que l'écriture est caractérisée par un recours important au principe d'*agôn*, mais soulignerions qu'elle comporte également une certaine qualité d'*ilinx*, découlant d'une part des qualités rythmiques et prosodiques du texte, mais d'autre part aussi de son contenu sémantique, celui-ci induisant des effets de mise en tension et même de désorientation. Le principe d'*aléa*, quant à lui, lorsqu'il se trouve mobilisé, cela se trouve également aux fins de la surenchère tensionnelle.

Ayant désormais complété notre traversée d'une sélection parmi les multiples strates médiatiques constituant l'œuvre multimodale et transmédiate qu'est *Cherry Bomb*,

le prochain chapitre sera dévoué à la présentation d'une synthèse de nos observations et à une discussion des résultats issus de nos analyses.

CHAPITRE XVI

DISCUSSION : ÉCLAIRAGES DE LA SÉMIOLOGIE OBJECTUALISTE ET
FACTEURS LIMINAUX D'HÉDONICITÉ – LE CAS DE *CHERRY BOMB* DE
NCT 127, UNE ŒUVRE MULTIMODALE ET TRANSMÉDIATIQUE

Introduction

Ces quelques chapitres sur *Cherry Bomb* de NCT 127 nous ont permis d'aborder quelques-unes des multiples dimensions du déploiement transmédiatique de celui-ci, et ce, en portant une attention particulière aux stratégies artistiques mises en œuvre pour construire et figurer son objet thématique. Dans ce dernier chapitre qui clôt la partie consacrée à cet artefact multimodal et transmédiatique, nous récapitulons les éclairages particuliers procurés par notre approche sémiotique objectualiste quant aux procédés de genèse et de figuration de l'objet thématique ainsi que de récapituler les multiples dimensions liminales de son fonctionnement ludo-hédonologique.

16.1 Dimensions ontologique, phénoménologique et sémiotique

L'œuvre transmédiatique qu'est *Cherry Bomb*, prise dans l'ensemble de son extension, constitue un artefact abstrait au sens de Amie Thomasson, artefact se trouvant institué et déployé à travers une grande multitude de médiums, mais dont la substance transcende la somme des matériaux concrets lui servant de support et auxquels il se trouve lié par des relations de dépendance ontologique – dans la plupart

des cas générique, bien que l'œuvre soit fortement associée à l'identité spécifique des artistes en ayant originalement assuré la performance, telle performance participant réciproquement à la construction des objets semi-fictionnels que constituent les personas d'idole que ces derniers mettent en scène à travers toute l'étendue de leur pratique artistique associée. Le déploiement transmédiatique de *Cherry Bomb* eût, quant à lui, notamment pour effet de constituer une pluralité d'artefacts singuliers pouvant être appréhendés soit en eux-mêmes à titre d'objets distincts, ou encore être envisagés dans leur rôle à titre de constituants prenant part à la totalité de l'extension de l'œuvre envisagée comme un tout, le niveau de saisie objectuelle engagée au cours d'un acte de spectature particulier déterminant le statut méréologique de l'objet esthétique ponctuellement formé au cours du vécu expérientiel auquel il donne lieu, objet formé conformément aux propositions de la phénoménologie esthétique d'Ingarden (cf. section 1.2). Ainsi, concernant la valeur accordée par le spectateur visionnant par exemple un artefact instanciant seulement l'un des deux composants de la thématique hybride (par exemple, l'image d'une cerise sans signifiant du composant « bombe »), celle-ci pourrait se voir attribuer une valeur sémantique et un statut objectuel distinct selon la familiarité ou non du spectateur avec l'extension du thème. Nous avons vu de surcroît que l'appropriation créative de l'œuvre par les fans, anticipée, voire incitée par la facture même de celle-ci, en outre d'amplifier de manière significative l'étendue de son déploiement, eût pour effet de renforcer la mise en saillance de certains de ses aspects jusqu'à en entériner la valeur de symbolisation tout en contribuant à la dérive de l'objet en représentations concurrentes, et ce, par force de réitérations venant à former des conventions herméneutiques circulant au sein du *fandom*. L'engagement des fans à travers la production secondaire joua de ce fait un rôle non négligeable dans la formation collective de l'interprétant par lequel appréhender l'œuvre, c'est-à-dire en prenant part à l'établissement des conventions herméneutiques régissant son appréhension – tel fait d'objectivation sociale constituant une modalité de l'objectivation esthétique dont une conception strictement « auteuriste » de l'art ne saurait rendre compte. Nous

avons vu, par ailleurs, que l'engagement ludique avec l'œuvre, en plus de se faire le vecteur de rapports de socialité et de renforcement des liens assurant la cohésion pouvant se tisser au sein des communautés de fans, sert aussi de vecteur à la parasocialité entre fans et artistes objectivés en personas d'idoles, la marchandisation de l'intimité⁷⁷² (para)sociale constituant l'une des caractéristiques distinctives de la pratique artistique de l'idole comparativement à celle du simple musicien ou artiste du spectacle.

Par exemple, dans un gazouillis publié à l'occasion de la #NCTzenSelcaDay immédiatement subséquente à la parution de *Cherry Bomb*, une fan reproduisait mimétiquement un égoportrait (*selca*) thématique de Lee Taeyong en utilisant l'un des filtres « Bomb your pic » alors disponibles sur le site interactif tout en faisant appel à la collectivité (« #shipuspls ») pour renforcer la subsistance ontologique de la relation imaginaire s'exprimant matériellement à travers le montage en juxtaposition des deux images (*selca* original de Lee Taeyong et imitation #NCTzenSelcaDay). Cet appel à la collectivité illustre bien la relation de dépendance ontologique de l'artefact abstrait (ici, la relation parasociale fan / persona d'idole) sur les intentions humaines, une caractéristique essentielle selon Amie Thomasson des entités de cette catégorie ontologique (Thomasson, 1999, p.13). Réciproquement, les pratiques sémiotiques de production, de circulation et d'interaction autour des objets et états de choses fictionnels telles que celles mises en œuvre par le gazouillis susmentionné renforcent la cohésion sociale des collectivités y prenant part, et ce, à travers la reconnaissance de la codépendance des parties prenantes pour la sustentation ontologique des objets issus de l'imagination et du mutualisme pouvant en découler.

⁷⁷² Choi, 2020, p.16; p.68.

En revanche, l'état de choses anti-canonique imaginativement instauré par la *fanart* diffusée par Bahnana (2017) sur Twitter mettant en scène le talentueux Ji Hansol dans un simulacre d'aguiche-photo de *Cherry Bomb* matérialisait, par incorporation de l'image du jeune homme à l'iconographie symbolisant l'œuvre, le désir de voir cette recrue appartenant à la même cohorte d'apprentis-idoles de laquelle provenait tous les autres membres alors actifs enfin faire ses débuts parmi le groupe⁷⁷³, chose qui relevait à l'époque encore de la possibilité puisqu'il n'avait pas encore officiellement quitté l'agence⁷⁷⁴.

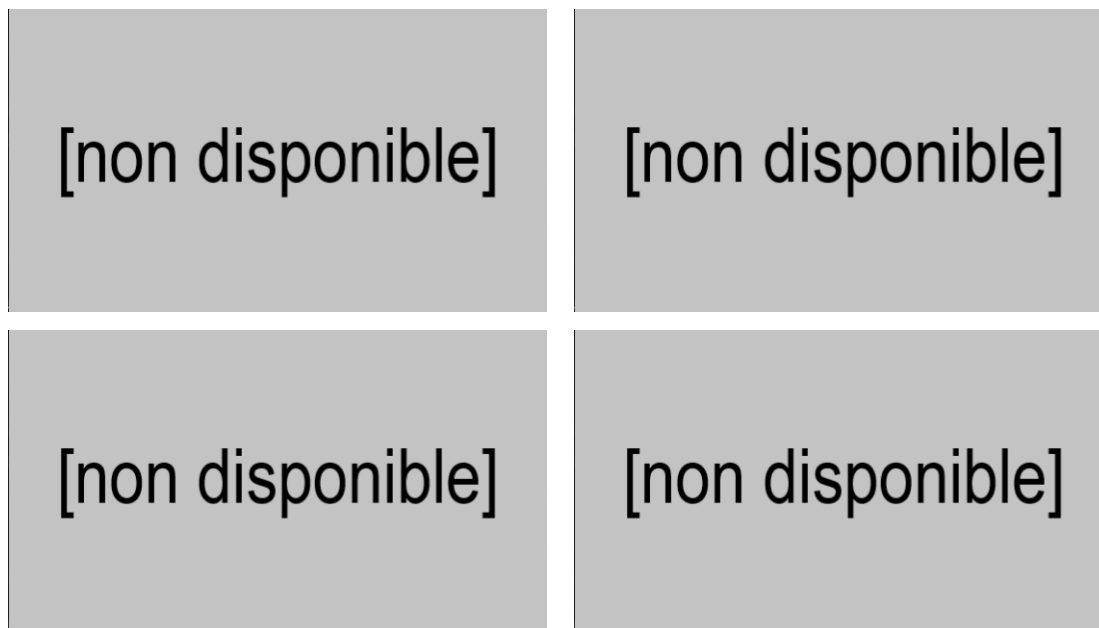
En ce qui concerne les multiples stratégies artistiques employées aux fins de la figuration de l'objet thématique, nous avons vu que certaines des strates médiatiques constituant l'ensemble du déploiement multimodal et transmédiatique de l'œuvre étaient d'emblée plus aptes à figurer certains aspects particuliers de l'objet thématique que d'autres et que, par conséquent, elles conduisaient naturellement à une emphase davantage sur l'un ou sur l'autre de ses composants élémentaires – respectivement, les composants « bombe » et « cerise » –, ou sur un ensemble restreint de propriétés héritées de ces derniers. En d'autres termes, chacune des couches modales et médiatiques de l'artefact multimodal et transmédiatique comportait différentes affordances en matière de représentation, forçant parfois des niveaux d'indirection sémiotique afin de porter certaines propriétés de l'hybride à figuration, tel que nous l'avons vu notamment dans le chapitre dévoué à l'analyse de la trame musicale.

⁷⁷³ Dans un commentaire sur ce simulacre d'aguiche-photo *Cherry Bomb*, et indicatif de l'aptitude de l'industrie à susciter l'attachement affectif des fans aux recrues avant même que ces derniers ne fassent leur début en tant qu'idoles, sam ♡ seconda « I want this to be real please ;-; :(((« (sam ♡ [@batiacabeca], 2017).

⁷⁷⁴ Tel départ ayant été confirmé seulement à l'automne de la même année (Hwang, 2017).

Par exemple, un dispositif sémiotique à faible plasticité tel que celui du dispositif pyrotechnique (à flammes ou à étincelles), souvent employé durant les représentations scéniques afin d'appuyer la structure tensile de la pièce exécutée, se trouve dans le cas de *Cherry Bomb* matériellement prédisposé à figurer iconographiquement la qualité explosive et incendiaire du composant « bombe » de l'objet thématique hybride (figure 16.1). Par contraste, un médium à forte plasticité tel que celui de l'image numérique, fréquemment employé durant les représentations scéniques (sur écran géant) et dont la versatilité représentationnelle permet le développement visuel d'une variété plus étendue de thèmes, se trouve dans le cas de *Cherry Bomb* apte à opérer lui-même une synthèse de propriétés issues des composants catégoriellement disparates de l'hybride.

Figure 16.1 Disparité de la valence sémantique de divers dispositifs scéniques



Comparaison de la valence sémantique de dispositifs scéniques à faible plasticité iconographique (dispositifs pyrotechniques; rangée du haut) et à plasticité élevée (écrans géants à cristaux liquides; rangée du bas).

Sources :

SBS KPOP [스브스케이팝]. (2017, 9 juillet). "POWERFUL" NCT 127 - Cherry Bomb @ popular song Inkigayo 20170709 [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=i_yA4YS0TI

SBS KPOP [스브스케이팝]. (2017, 2 juillet). "POWERFUL" NCT 127 - Cherry Bomb @ popular song Inkigayo 20170702 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=W1uLj35rUL4>

SyllieTea. (2019, 8 mai). 190507 - Cherry Bomb (English) - NCT 127 NEO CITY: The Origin in Chicago 2019 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=k18afqgboCk>

En termes de sémiotique objectualiste, il ressort de l'ensemble des analyses menées dans cette partie que c'est par l'accumulation de représentations partielles que l'on parvient ultimement à synthétiser l'extension de l'objet thématique. Une telle structure sémiotique constitue, nous croyons, un cas exemplaire illustrant les multiples niveaux de l'objectivation sémiotique explicitée par Peirce à travers sa distinction entre objet immédiat et objet dynamique du signe (cf. section 2.1), dans la

mesure où nous avons affaire à un objet dont la constitution sémiotique est telle qu'il se construit à travers le cumul des objets immédiats instaurés par les multiples artefacts singuliers prenant part à l'extension transmédiate de l'œuvre, de sorte à générer, sémiotiquement, un objet dynamique protéiforme évoluant au fur et à mesure de ses instanciations potentiellement transformatives.

Ainsi, nous pouvons rapporter la complexité sémiotique de *Cherry Bomb* à un ensemble de facteurs pouvant être assemblés sous trois grandes classes : 1) celui des facteurs se rapportant aux conditions de réception au sein d'une culture fortement participative et conditionnant, à travers le discours secondaire, l'interprétant par lequel appréhender son objet au terme d'un processus dynamique de négociation herméneutique tout en accommodant la coexistence de lectures dans une certaine mesure concurrentes; 2) ceux se rapportant à la structure ontologique de son objet thématique, soit le fait que celui-ci soit constitué de composants objectifs issus de catégories d'objet disparates et dont plusieurs propriétés se trouvent en rapport antilogique, en faisant à la fois un objet catégoriellement liminal et analytiquement contradictoire; et 3) ceux se rapportant aux conditions de sa genèse artefactuelle, celles-ci étant à la fois tributaires, d'une part, de la constitution transmédiate et de l'opération multimodale du support matériel du signe et, d'autre part, de la forme prise par les processus créatifs ayant sous-tendu la genèse de l'objet, en particulier le fait que l'œuvre résulte du travail semi-concerté d'une multiplicité d'auteurs et d'interprètes, et ce, sans compter les accrétiens et variations qu'elle subit aux mains des fans en contexte de réception participative et transformative.

16.2 Facteurs d'hédonicité à la lumière des principes ludologiques de Caillois

Nous avons en outre défendu qu'une grande part du potentiel ludique et plus généralement de l'hédonicité de *Cherry Bomb* tient à la richesse sémantique de son

objet thématique, richesse découlant notamment de la disparité catégorielle de ses composants, composants comportant certes des propriétés communes judicieusement exploitées à titre de points d'articulation sur la base desquels sémiotiquement réaliser l'hybridation, mais comportant également des propriétés antilogiques pouvant ne pas être actualisées simultanément dans une même instance ou artefact matériel singulier, mais formant néanmoins la constitution intensionnelle de l'objet. Une telle structure objectuelle se trouve accommodée par la théorie de l'objet de Meinong qui, en dépit de ne pas reconnaître l'acte créatif et la générativité objectuelle du signe dont nous avons tenté d'illustrer l'opération, reconnaît néanmoins la possibilité de l'appréhension intellectuelle d'objets analytiquement contradictoires (dépourvus selon Meinong d'existence et de subsistance, et donc dotés selon lui du seul statut ontique de l'absistence).

Nous avons également vu que les catégories ludologiques proposées par Roger Caillois (présentées à la section 4.2), lorsque appliquées à l'étude des créations artistiques, peuvent constituer un riche outil d'analyse fournissant de précieux éclairages sur le fonctionnement hédonologique de ces dernières. Ce faisant, il ressortit de nos analyses que le principe d'*ilinx* constituait l'un des principes hédonologiques dominants mis en œuvre par *Cherry Bomb* et que d'un point de vue thématique, la teneur en *ilinx* procédait principalement de la liminalité situationnelle liée au fait de la dissolution objectuelle prévue par la programmation héritée du composant « bombe » de l'hybride, liminalité dont la valeur tensive fut exploitée, nous avons vu, tant par les strates visuelle, textuelle et musicale que procédurale participant à la constitution de multimédiatique de l'œuvre. Cependant, l'on peut également rapporter sous le principe d'*ilinx* certains facteurs hédonologiques relatifs à la liminalité catégorielle de l'objet thématique, dans la mesure où un phénomène d'*ilinx* pourra procéder de l'impression produite par la contemplation d'un objet présentant un assemblage inédit de propriétés (facteur de nouveauté), l'*ilinx* procédant alors de la déstabilisation des attentes selon les termes de la psychologie de

l'anticipation telle que celle-ci puisse opérer dans la survenue phénoménale du plaisir esthétique (cf. Huron, 2006), et relevant de manière plus générale du mécanisme cognitif de traitement prédictif de l'information (Friston et Kiebel, 2009; Clark, 2013; Clark, 2018)⁷⁷⁵.

Le principe cailloisien de la *mimicry*, quant à lui, opère comme nous avons vu à de multiples niveaux dans la mise en figuration de l'objet thématique de *Cherry Bomb*, et se trouve à lui-même impartir un élément d'*ilinx*. À cet égard, l'on notera que, d'un point de vue phénoménologique, le principe de *mimicry*, fondamental selon Caillois aux pratiques théâtrales et des arts du spectacle en général (Caillois, 1958, p.66), comporte un aspect d'*ilinx* dans l'opération de ce qui sera éventuellement désigné par Gerrig à titre de « transport narratif »⁷⁷⁶, référant à la capacité qu'ont les œuvres de fiction de nous *distancier de l'expérience de l'ordinaire*, Caillois reconnaissant que dans la pratique de la *mimicry*, « [f]eindre d'être un autre aliène et transporte » et que « le monde réel [s'en] trouve passagèrement anéanti » (Caillois, 1958, p.119). Ainsi, une œuvre d'art à contenu fictionnel telle que *Cherry Bomb* sera à même d'induire un phénomène de transport narratif dans la mesure de son aptitude à instaurer un univers diégétique qui soit en retrait de l'espace expérientiel de l'ordinaire, c'est-à-dire doté de son propre système de références et fonctionnant selon ses propres règles – entendu que tel univers soit herméneutiquement accessible au spectateur, le phénomène de transport narratif participant en tel cas à la valeur hédonique générale de l'œuvre en sa capacité d'induire un phénomène d'*ilinx*.

⁷⁷⁵ Clark (2018) signale à cet effet que « whole traditions in art and entertainment have been built around the perceived value of experiential surprise » (Clark, 2018, p.524).

⁷⁷⁶ Cf. Gerrig (1993).

Au niveau de la construction sémiotique de l'objet thématique de *Cherry Bomb*, le principe de *mimicry* opère bien sûr dans toutes les instances où celui-ci se prête à figuration iconique – qu'il s'agisse d'une iconicité visuelle (éléments picturaux, costumes), acoustique (sons mimétiques), cinétique (mouvements chorégraphiques imitatifs, procéduralité interactive de l'interface Web) ou diagrammatique (correspondance entre les schémas structurels de l'objet et de son signe). Nous avons vu, par ailleurs, qu'un niveau de complexité sémiotique supplémentaire s'introduit dans la mesure où ce sont les corps visibles et audibles des artistes individuels ou en groupe qui sont amenés à jouer, directement ou indirectement, le rôle de substrats par lesquels instancier l'objet thématique, objet auquel ils contribuent une partie de leur matérialité, et objet qui, réciproquement, en vient à les constituer en partie, la persona d'idole se trouvant elle-même à être objectivée à travers la pratique artistique de la mise en spectacle du corps ou de l'image du corps et de la performance de rôles fictionnels.

En outre, et de manière plus spécifique à la constitution hybride de l'objet thématique de *Cherry Bomb*, une partie de la valeur d'*ilinx* impartie par la fonction de *mimicry* peut être dite procéder de la liminalité catégorielle de l'objet ainsi constitué, c'est-à-dire qu'une valeur d'*ilinx* pourra découler des facteurs de complexité et de nouveauté résultant de la synthèse de composants catégoriellement disparates. La valeur hédonique associée aux paramètres de complexité et de nouveauté dans le traitement des stimuli a depuis longtemps été mis en évidence par la recherche en sciences cognitives (cf. Berlyne, Ogilvie et Parham, 1968; Berlyne, 1970), bien que des études plus récentes en ait raffiné la compréhension, dont l'une qui s'intéressait à la manière dont les propriétés internes des œuvres d'art et les compétences des spectateurs étaient en mesure de moduler l'influence du facteur de nouveauté sur l'évaluation hédonique de celles-ci (Song, Kwak et Kim, 2021). Dans le cas de *Cherry Bomb*, une déstabilisation conceptuelle procédant de l'expérience de la nouveauté découle du fait que l'on obtient, par synthèse sémiotique, un objet catégoriellement liminal en termes

d'espèce, dans la mesure où nous avons un objet procédant à la fois de la superclasse des armements (artefacts) et de celle des fruits comestibles (entités naturelles), classes qui chacune impartit à l'objet de synthèse un ensemble de propriétés dont la cooccurrence peut être inouïe et qui peuvent même, dans certains cas, être logiquement incompatibles les unes avec les autres. Nous avons vu que les opérations de synthèse sémiotique mises en œuvre dans la réalisation artistique des figurations de l'objet ont notamment pris la forme de procédés additifs appliqués aux propriétés d'origine disparate, de transferts de propriétés depuis l'un des composants vers l'autre, ou encore, et de manière plus passive, de la mise en évidence du partage de certaines propriétés ou encore des homologues pouvant exister entre elles. L'ingéniosité et l'aptitude à ainsi créer des représentations présentant un caractère de nouveauté et donc évaluées comme pourvues d'intérêt constituera un facteur important d'hédonicité dans la mesure où celles-ci demeurent néanmoins suffisamment intelligibles pour susciter l'adhésion du spectateur.

Par exemple, la conception graphique de la « bombe » *Cherry Bomb* faisant l'objet d'une animation folioscopique entre les pages 25 et 35 du livret du CD⁷⁷⁷ prit visiblement pour point de départ l'image prototypique du concept de bombe telle qu'elle peut dominer dans l'iconographie populaire, mais à laquelle on a appliqué un coloris prototypique du concept de cerise. En revanche, les « cerises » *Cherry Bomb* décorant la couverture externe du livret⁷⁷⁸ ont quant à elles l'aspect de cerises photoréalistes translatées depuis leur contexte habituel vers celui où l'on retrouverait normalement des bombes réalisant leur fonction programmatique, illustrant la

⁷⁷⁷ Pouvant être visionnée à : doyonicha (2023), <https://tenor.com/en-CA/view/nct-127-cherry-bomb-nct-nct-cherry-cherry-bomb-127-gif-141332483889571596>

⁷⁷⁸ Pouvant être visionnée à : Discogs (2017), <https://www.discogs.com/release/11168179-NCT-127-NCT-127-Cherry-Bomb/image/SW1hZ2U6ODQ5NTkxNTk=>

substitutabilité paradigmatique dans le contexte de l'œuvre de chacun des composants élémentaires de l'hybride ou de leurs aspects respectifs.

Un autre facteur de liminalité catégorielle exhibée par *Cherry Bomb* que nous avons relevé découle des efforts de transnationalisation mises en œuvre dans la confection de la pièce, liminalité prenant notamment la forme de la pluricodie linguistique du texte, et créant des zones de familiarisation et de défamiliarisation sémantique variables selon les connaissances linguistiques de l'auditeur.

Finalement en ce qui concerne la liminalité catégorielle exhibée par les représentations instaurées par *Cherry Bomb*, nous avons brièvement abordé certains aspects par lesquels les représentations mises de l'avant par cette dernière pouvaient s'écarter des conventions usuelles entourant les rôles spectatoriels de genre⁷⁷⁹. Tandis que de nombreux commentateurs, chercheurs et journalistes ont tôt fait de caractériser la K-pop en sa manière de bouleverser les représentations usuelles de la masculinité hégémonique, et ce, tant par sa mise de l'avant d'une masculinité « soft » (Jung, 2011; KAHEVA Universe, 2020) que dans sa consécration du regard féminin (Cicchelli et Octobre, 2021, p.242), l'œuvre *Cherry Bomb* incorpore toutefois, tel que nous avons relevé, de nombreux éléments stéréotypiquement encodés comme symboles de masculinité, voire d'hypermasculinité. Cependant, ceux-ci reçoivent par moments un traitement stylistique les distanciant de leur charge symbolique usuelle et se trouvent, par ailleurs, à côtoyer des représentations fortement divergentes en leur codification genrée, l'ensemble formé par l'agrégation de ces représentations contrastées exhibant

⁷⁷⁹ Il est intéressant de contraster la présentation des masculinités artefactuelles ci-décrites ainsi que les pratiques les entourant aux observations de Bordo (1999) à propos des représentations du corps masculin telles qu'elles se sont transformées dans la culture visuelle populaire occidentale au cours des années 1990 sous l'impulsion d'un regard masculin homospectatoriel.

alors des qualités de ce que Sun Jung désigne par le concept de *masculinité versatile de confection* (« manufactured versatile masculinity »; Jung, 2011, p.163-70).

L'on pourrait contempler, à titre d'exemple, les pages du livret accompagnant le CD de *Cherry Bomb*⁷⁸⁰, où l'on constate notamment de nombreux recours à une cosmétique ou à des poses dérogeant des canons esthétiques stéréotypiquement conventionnalisés en tant que symboles de la masculinité, telles représentations contrastant avec ce que l'on conçoit être au contraire l'« hypermasculinité » de nombreux symboles qu'elles côtoient au sein du même artefact. La figuration de masculinités « versatiles », telles que celles que performant dans notre cas d'étude les NCT 127, est estimée, selon Sun Jung, répondre aux désirs complexes des consommateurs contemporains de pop (Jung, 2011, p.168).

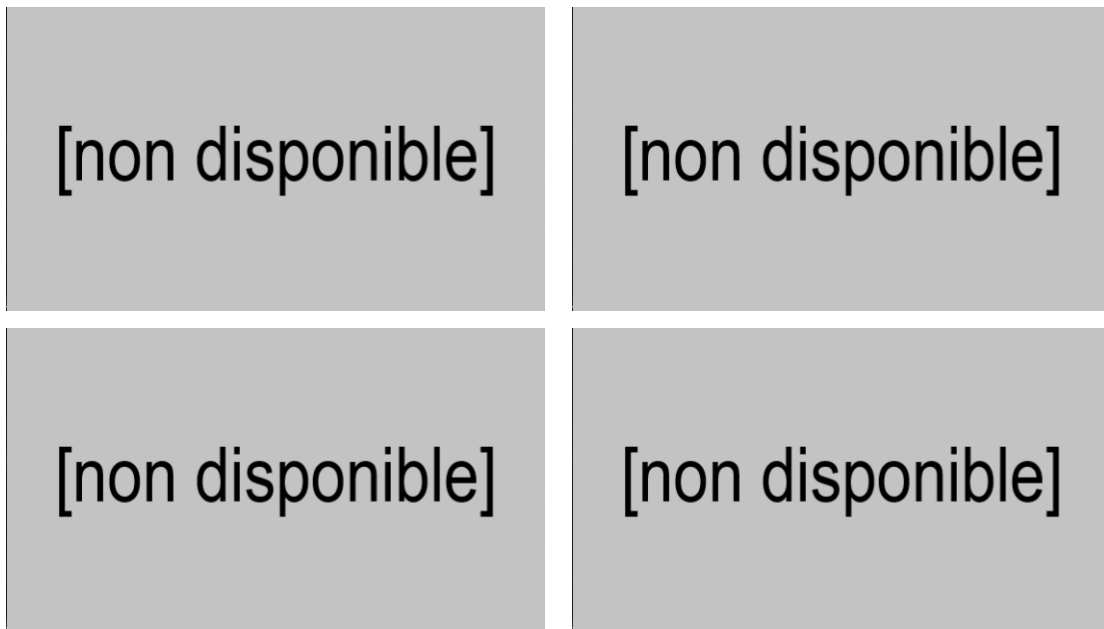
Les activités promotionnelles afférentes à la diffusion de *Cherry Bomb*, participant également à la construction/objectivation des personas d'idoles en contexte de spectature fortement chargée d'affection parasociale, représentaient elles aussi des occasions par lesquelles exploiter le thème de l'œuvre aux fins de la mise en valeur de la masculinité « soft » incarnée par les membres du groupe dans le cadre de leur pratique à titre d'idoles.

Par exemple, lors du *mukbang* présenté à la figure 16.2 diffusé sur l'application VLIVE durant la phase promotionnelle de *Cherry Bomb*, un assortiment de membres de NCT 127, se repaissant de mets inaccoutumément truffés de cerises, incarnent la

⁷⁸⁰ Le lecteur n'ayant pas accès à une copie physique du CD peut toujours se rapporter à l'une des nombreuses vidéos « NCT 127 Cherry Bomb Unboxing » disponibles sur YouTube afin de voir feuilleter les pages du livret. Voir par exemple celle de shawolzenl (2017) disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=1nG8wh0w4JM>

masculinité *soft* fortement prisée par les fans⁷⁸¹ tandis qu'ils font étalage de la qualité de la cohésion de leur socialité de groupe à travers la mise en spectacle de gestes de commensalité sous-tendus de bienveillance affective en contexte de diffusion via une plateforme médiatique favorisant la perception d'intimité.

Figure 16.2 Démonstration de cohésion homosociale et de qualités de la masculinité « soft »



Source : V COOKIE. (2017, 22 juin). [Full] NCT 127 X EATING SHOW - NCT 127 의 같이먹어요! [Archive de séance de diffusion en direct]. VLIVE. <https://www.vlive.tv/video/33338/Full-NCT-127-X-EATING-SHOW---NCT-127-의-같이먹어요>

Nous avons abordé de surcroît l'opération dans *Cherry Bomb* de certains éléments relevant du principe caillloisien de l'*agôn*. Tel que nous avons vu, le principe de

⁷⁸¹ Le rejet de la masculinité hégémonique s'agissant, selon Cicchelli et Octobre, de l'un des soubassements de la consommation transnationale des masculinités pop coréennes par les jeunes femmes (2021, p.242).

l'*agôn* intervient au niveau intradiégétique notamment dans la figuration métaphorique du thème, soit dans les éléments conflictuels présents dans le texte de la chanson, insufflant à celui-ci une bonne mesure de la tension qu'il peut receler. En outre, en nous référant au concept élargi d'*agôn* (cf. section 4.3.1), ce principe peut être dit opérer à un niveau métadiégétique à la fois au niveau de la réalisation artistique en contexte de spectature chargée d'affection parasociale (e.g. plaisir associé à la contemplation de la mise en œuvre de la compétence humaine et du triomphe sur les difficultés techniques, sentiment de fierté face à la reconnaissance critique et à l'obtention de prix), ainsi qu'au niveau de l'expérience même de spectature (e.g. réussite de l'accès à l'objet esthétique en dépit des difficultés herméneutiques et de celles liées au caractère stylistiquement hétéroclite de la pièce) – un phénomène pouvant être rapporté notamment à la psychologie de la compétence ainsi qu'au concept général d'« effectance » décrit par White (1959, p.322)⁷⁸² et appliqué au domaine du comportement esthétique notamment par Cupchik et Gebotys (1990, p.12)⁷⁸³, et se rapportant au concept de gnosie proposé à la section 4.3.

Conclusion

Nos analyses de *Cherry Bomb*, un objet multimodal à la structure médiatique complexe, démontrent dans quelle mesure les facteurs de liminalité opérant soit au niveau objectuel, catégoriel ou situationnel peuvent participer à la valeur hédonique de celui-ci. Par ailleurs, nous avons vu comment une approche sémiotique

⁷⁸² Soit le principe de motivation à l'action en vertu des sentiments d'efficacité (« feeling of efficacy »; White, 1959, p.322) que la poursuite de telles actions est en mesure d'impartir.

⁷⁸³ La notion d'« effectance » esthétique désignant « the motivation to engage in aesthetic activity because of the pleasurable experience of competence which accompanies the mastery of interpretation or production » (Cupchik et Gebotys, 1990, p.12).

objectualiste était en mesure de procurer des éclairages sur les multiples procédés de genèse et de figuration de l'objet, de sorte à permettre une meilleure appréciation des stratégies artistiques mises en œuvre dans la création de celui-ci et des modalités d'objectivation liées à l'expérience esthétique dont il se fait le support. Le prochain chapitre, qui clôturera le présent travail, fera un retour sur la nature et sur les caractéristiques du corpus ayant intéressé cette thèse, sur les observations quant à la centralité du paramètre de la liminalité sur le fonctionnement hédonologique des objets le formant, ainsi que de réfléchir à la signification épistémologique du développement d'une approche objectualiste au sein du domaine de la sémiotique.

CONCLUSION

Le parcours réalisé au cours de cette thèse aura été vaste et nous remercions le lecteur de nous y avoir accompagnée. La réflexion développée tout au long celle-ci aura été guidée par un questionnement sur le concept général d'objectivation ainsi que sur sa relation, que nous estimons indissociable, à la fonction sémiotique, en plus de s'intéresser aux aspects techniques et expérientiels de sa mise en œuvre. En particulier, la tâche entreprise par cette recherche était celle d'explorer comment une perspective renouvelée sur l'étude de la fonction sémiotique pouvait favoriser l'éclairage de la conduite d'un ensemble de pratiques d'objectivation ludique visant une classe spécifique de représentations articulées autour d'un facteur hédonologique défini. Ainsi, la question fondamentale ayant animé les investigations, théorisations et analyses menées dans le cadre de la présente était celle consistant à envisager comment l'évaluation du rôle assumé par la mise en jeu de la limite, dans la conduite d'un certain ensemble de pratiques d'objectivation ludique de la masculinité artefactuelle, peut-elle profiter des éclairages particuliers pouvant être procurés par une sémiotique que nous caractérisons être objectualiste en orientation.

Les enjeux introduits par cette question sont multiples et auront requis la mobilisation de connaissances issues de plusieurs disciplines. Un premier enjeu que l'on identifie parmi ceux engagés par ce projet était un enjeu épistémologique touchant à la théorie sémiotique, soit celui concernant la nécessité de développer une posture sémiotique ici désignée sous l'appellation de « sémiotique objectualiste », s'agissant d'une sémiotique orientée objet (SOO). Il s'agissait de ce fait de mettre au point une approche axée notamment sur le développement du concept sémiotique d'objet et accordant une primauté analytique à la fonction d'objectivation réalisée par le signe,

et ce, en revendiquant que celle-ci soit reconnue en son caractère indissociable de la fonction sémiotique. Ainsi, et bien que le point d'origine des questionnements visés par la présente étaient d'ordre avant tout sémiotiques, la nécessité de développer un concept général d'objet ont fait porter les ramifications de la tâche ici entreprise du côté de l'ontologie et de la métaphysique. En outre, la prise en compte de la dimension expérientielle du fait d'objectivation sémiotique ont fait intervenir des enjeux théoriques touchant à la phénoménologie, en particulier, au regard des pratiques intéressant notre corpus d'analyse, celle de la phénoménologie esthétique.

Cependant, en contextualisant notre démarche au sein de la discipline proprement sémiotique dans laquelle elle s'inscrit résolument, l'enjeu disciplinaire principal consistait à combler ce que nous estimons être des lacunes découlant d'une certaine tendance, conditionnée par les circonstances de son développement historique, de la sémiologie à négliger, dans son élaboration théorique, la question de l'objet. Une telle mise à l'écart avait déjà été opérée par Saussure qui choisit stratégiquement de restreindre le champ épistémique principal de sa linguistique à l'étude de la relation signifiant/signifié, à celle des rapports différentiels formant les systèmes conférant aux signes leurs valeurs, ainsi qu'aux relations s'établissant entre langage, langue et parole.

Ce faisant, l'effet combiné de l'influence historique de la philosophie du langage de Frege et de celle de la linguistique de Saussure aura été tel que d'entraver, du moins, par exemple, chez une bonne part de la sémiotique française qui s'en est suivie, l'essor d'une perspective pleinement objectualiste, puisque l'on œuvrait, pour un pan majeur du développement de la discipline, dans une grande mesure essentiellement en réaction face à la linguistique de Saussure et à sa pensée des systèmes, de sorte à orienter la plus grande part du travail de réflexion sur les rapports entre parole et langage (Culioli), sur le statut de l'acte énonciatif face au discours (Benveniste), sur la question de l'interprétation dans la production du sens (Eco), sur la productivité

textuelle face à la langue (Barthes) et, éventuellement, sur la question de la constitution du sujet (Lacan). Outre-Atlantique, en revanche, chez Chomsky, et bien qu'il s'intéressât davantage à la compétence pouvant se situer en amont de la production linguistique, son articulation d'une grammaire générative a eu, à tour, une certaine influence sur la sémiotique française, notamment sur celle de Greimas, qui s'intéressait, comme Benveniste, à la générativité discursive.

Donc, à la lumière de ceci, l'un des enjeux qui se présentaient lors de la formulation de notre projet consistait à venir enrichir l'outillage théorique de la discipline sémiotique d'un versant résolument objectualiste, de sorte à se doter, disciplinairement, d'un outillage permettant de ramener au premier plan des préoccupations théoriques et analytiques une dimension de la fonction sémiotique que nous considérons fondamentale.

En outre, nous intéressant à une classe particulière de pratiques d'objectivation, que nous avons identifié relever de poursuites hédoniques – soit des pratiques d'objectivation ludo-esthétique –, nous nous sommes confrontée à des enjeux en matière de théorie de l'art, en particulier, en ce qui a trait à la dimension phénoménologique de l'expérience esthétique et aux dimensions socio-culturelles de sa praxéologie. Ainsi, d'une part, notre approche ludo-esthétique nous confrontait à réfléchir aux mutualisations théoriques et méthodiques pouvant s'établir entre l'étude de la conduite ludique et de la conduite esthétique. D'autre part, puisque nous nous intéressions à un corpus de pratiques se déployant au sein d'une sous-culture particulière, nous étions confrontée à des enjeux relevant des études culturelles puisqu'il s'agissait de tenir compte des dispositions des prenants part à ces pratiques et des significations culturelles que telles pratiques étaient en mesure de revêtir. En outre, nous nous intéressions en particulier aux formes par lesquelles les pratiques d'objectivation sémiotique en question se trouvent réalisées, soulevant l'enjeu de faire une recension d'une part des modes d'objectivation pouvant être engagés par la

pratique sémiotique et, d'autre part, celles des procédés sémiotiques par lesquelles les objets se trouvaient, sur le plan technique, à être confectionnés ou dérivés, et ce, en portant attention à la facture médiatique de tels objets et des modalités de leur présentation. Et parce que nous nous questionnions sur la valeur hédonologique d'un paramètre spécifique, en l'occurrence, celui de la liminalité, nous faisons également face à l'enjeu de développer celui-ci conceptuellement d'une manière qui le rendrait apte à être opérationnalisé en vue d'être applicable à tout le spectre de représentations que nous tâchions d'aborder.

Finalement, le travail entrepris dans le cadre de la présente comportait un enjeu d'ordre analytique, soit celui lié à l'application de tout cet outillage à l'étude d'un objet multimodal complexe déployé transmédiatiquement, permettant de mettre à l'épreuve la fertilité du cadre issu de l'intégration de l'ensemble des propositions théoriques, méthodologiques et analytiques aux fins de l'explicitation des pratiques d'objectivation ludo-esthétique se rapportant à un même objet.

Pour répondre à la question de recherche et en aborder l'ensemble des enjeux qu'elle soulevait, nous avons organisé la thèse en trois grandes parties. La première consistait à poser les fondements de l'approche désignée à titre d'« objectualiste » en la centralité qu'elle accorde à la théorisation de l'objet sémiotique et de son rapport au signe et qui prenait appui sur des travaux antérieurs réalisés en particulier dans le domaine de la philosophie ainsi que dans le domaine de la sémiotique comme telle. Une deuxième partie était consacrée au développement conceptuel autour du paramètre qui aura servi, pour l'analyse, de concept opératoire, soit le paramètre de la liminalité, tel qu'évalué en fonction de son exploitation hédonique à travers la pratique de l'art et du jeu. Finalement, nous avons une troisième partie qui expérimentait l'incorporation du paradigme envisagé à l'analyse d'un artefact complexe et d'un réseau de productions secondaires s'y rapportant. Une telle démarche aura été retenue en ce qu'elle permettait d'investir de multiples dimensions

de la recherche sémiotique, soit celles de la théorisation, de l'opérationnalisation conceptuelle et, finalement, celle de l'analyse qui, en outre, aura constitué une occasion d'expérimentation méthodologique par laquelle la production secondaire se trouvait non seulement incorporée à l'extension des objets sous analyse, mais également valorisée sur le plan épistémique en ce qu'elle peut révéler de la réception desdits objets et de leurs affordances ludiques.

Pour récapituler, la partie consacrée à la mise au point d'une sémiotique objectualiste avait pour objectif premier d'envisager les soubassements ontologiques et métaphysiques sur lesquels reposerait le concept sémiotique d'objet auquel nous allions nous rapporter pour fonder l'approche dont la mise en application constituait le cœur de notre projet. Cela nous conduisit à faire appel notamment à des réflexions menées soit par des prédécesseurs assez rarement mobilisés dans le cadre de travaux en théorie sémiotique, soit en faisant appel à des dimensions peu mobilisées de la pensée de théoriciens prédominants à la discipline selon l'état actuel des lieux. C'est ainsi que, afin d'orienter les réflexions qui allaient nous pourvoir d'une pensée ontologique en bonne et due forme sur laquelle fonder l'approche objectualiste que nous tâchions de défendre, nous avons d'abord procédé à l'examen des réflexions de Meinong en matière de théorie de l'objet, et avons par la suite porté notre regard sur des ontologies accommodant une perspective constructiviste face à l'objet du signe, en l'occurrence, celles issues des travaux de Ingarden en ontologie de l'art et des travaux de Thomasson en métaphysique de la fiction. Bien que nos réflexions présentent des enjeux transdisciplinaires s'étendant jusque dans le domaine de la philosophie, s'étant néanmoins agi ici d'un travail résolument ancré dans le domaine sémiotique, nous avons développé notre intuition que la sémiotique peircéenne était en mesure de procurer un riche apport conceptuel pour échafauder la sémiotique objectualiste que nous épouserions dans le cadre de la recherche que nous allions mener. Cela nous conduisit à aborder la théorie sémiotique de Peirce en portant une attention spéciale au développement tardif duquel s'enrichit son concept d'objet, en

particulier tel que détaillé dans son *Logic Notebook* ainsi que dans un nombre d'autres de ses écrits auxquels nous avons fait appel. Ainsi, nous articulions la formulation d'une théorie générale de l'objet – à laquelle nous accordions une importance épistémologique comparable à celle qu'y accorda Meinong –, à la pensée sémiotique de l'objet telle qu'envisagée par Peirce, et ce, enrichi de l'apport de postures constructivistes telles que celles soutenues par Ingarden et Thomasson, dans l'objectif ultime de spécifier un cadre objectualiste par lequel aborder l'étude de la fonction sémiotique.

La deuxième partie formant ce travail de recherche était dévouée quant à elle au développement opératoire de ce qui ferait office de paramètre hédonologique central lors de nos analyses, soit le concept de liminalité. Il s'est d'abord agi, dans cette partie, de cerner le grand domaine de la recherche hédonologique afin de permettre de bien prendre connaissance de son objet et des problématiques soulevées par l'étude de celui-ci, des tentatives historiques de l'instituer en tant que discipline, de la diversité de ses champs d'application, ainsi que de présenter un survol de certaines méthodologies et stratégies d'investigation pouvant lui être appliquées. Cela permit d'abord de dresser l'état des lieux et de situer la démarche entreprise ici par rapport à l'ensemble des travaux visant eux aussi l'étude de phénomènes hédoniques dans toute la diversité de leurs manifestations, et ensuite d'envisager les enjeux associés à l'application de l'objet de ce champ plus spécifiquement à l'étude du phénomène esthétique.

Aborder le fait esthétique depuis une perspective hédonologique nous aura conduit, pour notre part, à envisager l'apport possible de la ludologie de Roger Caillois eu égard à l'étude de la phénoménologie de l'art. Dans les sections dévouées à la question, il s'est agi d'envisager l'application pouvant être faite de la typologie ludologique cailloisienne dans l'étude des pratiques afférentes à la production et à la spectature de l'art et de compléter celle-ci de principes ludologiques

supplémentaires afin de se pourvoir d'un outillage permettant de rendre compte d'un plus large spectre de pratiques, y compris celles formant le répertoire des pratiques associées à notre corpus, et afin de parvenir à une plus fine granularité au niveau des aspects dont ils habiliteraient l'analyse.

La prochaine étape de notre démarche a, quant à elle, consisté à opérationnaliser le paramètre central à l'analyse hédonologique que nous nous proposons de réaliser, soit le paramètre de la liminalité que nous allons éventuellement décliner en vertu de trois grands niveaux analytiques. Dans les premières sections de cette partie de la thèse, il s'est agi de réfléchir d'abord à l'application du concept de limite à l'étude du processus fondamental d'objectivation sémiotique, dessinant ainsi le lien entre les réflexions théoriques des sections précédentes et soulignant l'importance de développer pour la sémiotique un versant objectualiste, et ensuite, de réfléchir à l'intervention du fait liminal tant dans la mise en œuvre des principes identifiés par Caillois dans l'élaboration de sa ludologie que dans la phénoménologie érotique de son contemporain et collègue Georges Bataille, abordée parce qu'il s'agit précisément d'une phénoménologie hédonologique articulée autour du principe de la mise en jeu de la limite, en particulier, celle réalisée par le biais de sa transgression. Ensuite, il s'est agi d'opérationnaliser le concept de liminalité plus spécifiquement en vue de son application à l'analyse des pratiques d'objectivation qui nous intéressaient en particulier ici, ce qui avait entre autres pour objectif de démontrer la versatilité du concept de liminalité en tant que paramètre décliné en trois niveaux analytiques illustrés à l'aide d'un assortiment de catégories d'applications-types récurrentes déterminées à partir de l'observation d'un corpus constitué de masculinités artefactuelles et des pratiques ludiques qui leur sont afférentes.

Finalement, nous avons dévoué la troisième partie de la thèse à l'étude d'un artefact multimodal complexe déployé transmédiatiquement, soit *Cherry Bomb* de NCT 127, retenu notamment en vertu de sa réalisation d'une intégration conceptuelle

d'éléments sémantiquement distants. Le vaste déploiement transmédiatique de cette œuvre permettait d'appliquer le cadre développé à des pratiques engageant, aux fins de l'actualisation de son objet thématique, une importante diversité de médiums. En outre, il permettait d'envisager la manière dont les supports formels en mesure d'être contribués par chacun des substrats médiatiques engagés étaient aptes à supporter à eux seuls la constitution hybride de l'objet thématique ou, au contraire, des representamens seulement partiels actualisant alors l'hybride thématique à titre d'objet dynamique, ce dernier se trouvant instauré sémiotiquement par cumul d'objets immédiats portés par les matériaux singuliers et formant, synthétiquement, l'extension globale de l'œuvre. Cela a été accompli tout en portant une attention particulière sur la manière dont la constitution de l'œuvre et les pratiques sémiotiques qui lui étaient afférentes exploitaient la valeur hédonologique de la mise en jeu de la limite, et ce, à travers une multiplicité de stratégies artistiques qui se trouvaient mises en œuvre à chacun des trois niveaux analytiques d'application précédemment identifiés lors de la spécification du concept de liminalité.

La démarche entreprise aura, globalement, permis de démontrer que l'adoption d'une sémiotique d'orientation objectualiste pouvait s'avérer fertile aux fins de l'analyse des pratiques d'objectivation sémiotique incluant la production d'artefacts, leur consommation spectatorielle, leur appropriation créative et leur refaçonnement en contexte de culture participative. La mise au point d'un cadre élaboré sur la base d'une sémiotique objectualiste nous aura conduit à fonder notre concept sémiotique d'objet sur une pensée ontologique rigoureuse. À cet effet, en choisissant d'investiguer celle que proposait la théorie de l'objet de Meinong, nous entamions notre démarche depuis un point de départ nous ayant semblé tout naturel pour initier la réflexion qui sous-tendrait l'élaboration théorique à laquelle nous tâchions de nous livrer. Tel que mentionné au cours de ce travail, Meinong constitue un penseur dont la contribution aura été négligée durant une grande part du 20^e siècle pour n'avoir connu qu'une résurgence seulement récente, notamment dans le champ des réflexions

portant sur l'ontologie des objets de fiction. En explicitant la diversité des modes ontiques formulés par Meinong au fondement de son ontologie séparant l'être de l'existence, nous contribuons à contrecarrer certaines des méprises fréquentes à l'égard de sa posture ontologique dont, en particulier, celle fréquemment rencontrée de l'attribution d'un être aux objets non-existants en lieu de l'absistence qu'il leur attribue plutôt en effet. En clarifiant la catégorie de l'*Aussersein* introduite par Meinong et en précisant le sens gnoséologique qu'accorde ce dernier au terme « objet », notre travail aura contribué à démontrer non seulement l'extrême sophistication et la minutie du développement du système meinongien de la pensée de l'objet, mais également sa grande richesse eu égard aux objectifs épistémiques de la discipline sémiotique, richesse dont nous avons pris acte et dont nous avons tiré profit tout en reconnaissant les incompatibilités qu'elle présente au regard de la posture ontologique que nous avons nous-même épousée ici.

En dépit des divergences certaines entre le cadre objectualiste que nous proposons et la théorie de l'objet de Meinong, nous avons cependant intégré son concept étendu d'acte intellectif, embrassant une variété de modes, et dont l'intérêt du point de vue de la théorie sémiotique a été rendue manifeste à travers la conduite de nos analyses appliquées à une diversité de pratiques entourant les artefacts intéressant la présente recherche. En effet, les analyses que nous avons appliquées aux pratiques d'objectivation visées par le corpus reflètent la fertilité de la reconnaissance de cette diversité de modes intellectifs médiatisés par la pratique du signe, incluant, au-delà de la simple représentation, le sentir, le désir, ainsi que la pensée mise en œuvre dans la saisie d'objets d'ordre supérieur (les *Objektivs* meinongiens). Ce faisant, nous avons à plusieurs reprises tiré profit de la prise en compte des structures d'objet encapsulatoires soutenues par l'ontologie meinongienne, ce qui, en plus d'habiliter la prise en compte des actes d'objectivation visant des objets d'ordre supérieur, permettait d'appuyer les pratiques d'objectivation de propriétés telles qu'avérées dans

les pratiques caractérisant les sous-cultures formées autour de la production et de l'exploitation ludique des artefacts auxquels nous nous intéressons.

Nous avons ainsi démontré que la théorie de l'objet de Meinong était en mesure de procurer, sans requérir une adhésion complète à l'intégralité de ses propositions ontologiques, déjà une source fort riche pour alimenter les réflexions sous-tendant la formulation d'une sémiotique objectualiste. Il s'agissait également, en informant notre démarche de réflexions issues du domaine de la philosophie, d'enrichir la théorie sémiotique d'apports extradisciplinaires, chose que nous estimons judicieuse compte tenu de la nature de la fonction sémiotique et de sa centralité eu égard au phénomène cognitif.

L'une des convergences les plus importantes de notre projet relativement à la posture meinongienne concerne la primauté accordée au fait de l'objectivation dans la caractérisation de la conduite cognitive. L'adoption, lors de la théorisation de la fonction sémiotique, d'une posture accordant elle aussi une primauté au fait d'objectivation telle que le fait celle de Meinong aura permis entre autres d'enrichir la théorie sémiotique en investissant une zone de la fonction du signe que nous estimons avoir été malencontreusement trop négligée au cours du développement historique de la discipline dans l'élaboration de son soubassement théorique et de ses visées analytiques.

En outre, cela nous aura permis d'aborder la théorie peircéenne du signe depuis une perspective renouvelée, soit une qui soit désentravée d'un parti pris frégéen tel que domine généralement en matière d'interprétation de son concept d'objet, de sorte à vérifier nos intuitions que dans l'œuvre de ce penseur, se trouverait au contraire un riche bassin de concepts et d'observations pouvant servir l'élaboration d'un paradigme foncièrement objectualiste pour la sémiotique. Ce faisant, nous avons trouvé chez Peirce, en particulier dans son œuvre tardive, une véritable intention de

théorisation de l'objet selon une vision ontologiquement non réductionniste qui, à bien des égards, nous paraît présenter de plus grandes affinités avec la théorie de l'objet de Meinong qu'avec celle implicite à la théorie de la référence de Frege. Ainsi, cette valorisation du concept peircéen d'objet tel qu'élaboré dans l'œuvre tardive du penseur nous aura conduite à proposer ce qui s'avère être une lecture moins usitée de l'œuvre de Peirce, revalorisant une dimension de sa théorie sémiotique que nous considérons revêtir une importance décisive mais ayant été largement mise à l'écart en raison du filtre frégeen à travers lequel l'on a généralement tenté d'interpréter sa théorie du signe, en contrariant, tel que nous l'avons vu, et ce, parfois de manière parfaitement expresse et délibérée, son concept d'objet afin d'en forcer la congruité avec une théorie de la référence de type frégeenne. Ainsi, dans notre projet visant à enrichir la sémiotique d'une perspective résolument objectualiste, nous avons œuvré à mettre en valeur les dimensions objectualistes mésestimées mais bien présentes dans la pensée d'un théoricien majeur de la discipline.

Les mises au point théoriques réalisées ici ont servi, dans le contexte particulier de la présente, à soutenir les analyses qui auront éventuellement été appliquées à notre corpus d'artefacts et aux pratiques sémiotiques les entourant et que nous nous donnions pour mission d'éclairer. En particulier, les ontologies tenant compte des relations de dépendance existentielles telles que celles élaborées par Ingarden et par la suite Thomasson se sont avérées fructueuses pour mettre en évidence la teneur des actes performatifs réalisés par la constitution de signes dans ce que nous appelons l'« objectivation instaurative » des entités de la classe des artefacts abstraits, classe de laquelle relevait l'ensemble des masculinités artefactuelles dont il a ici été question, y compris les personas d'idoles que nous avons abordés à titres d'artefacts, nonobstant leur dépendance manifeste sur des personnes physiques à identité civile, y compris dans le cas des idoles entièrement synthétiques ou virtuelles.

De tels éclairages étaient particulièrement opportuns dans le cadre spécifique de la présente compte tenu du fait que l'espèce ontologique de laquelle relève une entité donnée est apte à participer – tel que nous l'avons vu en citant en particulier certaines observations ayant été faites concernant les dispositions culturelles caractérisant les membres de la sous-culture *otaku* –, à leur teneur hédonique et au spectre des interactions que telle entité est en mesure d'afforder. En particulier, nous avons soulevé la manière, par exemple, dont la distance fictionnelle peut être apte à favoriser l'investissement hédonique d'actes de transgression notamment symboliques. Nous avons, par ailleurs, soulevé la manière dont les pratiques de production ou de consommation spectatorielle de l'objet était en mesure d'ouvrir des espaces d'expérimentation conceptuelle, identitaire et même corporelle – en l'occurrence, par la mise en interface avec l'artefact de sorte à produire un corps phénoménologique prothétique tel que peut advenir, par exemple, par l'entremise d'une diversité de pratiques incluant le cosplay, les reprises de danse, les jeux de rôle ou, encore, simplement en vertu du mécanisme du transport fictionnel et des identifications empathiques auquel celui-ci peut donner lieu.

La question de l'interfaçage spectatorial avait fait partie, tel que nous avons vu, des aspects centraux abordés par la phénoménologie esthétique élaborée par Ingarden. Tel que souligné, il s'agissait, pour le philosophe polonais, de la condition par laquelle l'objet esthétique, considéré en tant qu'objet purement intentionnel (donc existentiellement dérivé et hétéronome), en venait à s'actualiser à même le vécu spectatorial au contact du sujet avec un objet d'art. Tandis que les préoccupations d'Ingarden relevaient davantage de l'ontologie et de la phénoménologie, nous avons, en abordant la présentation d'une variété de médiums, pour notre part en outre explicité les aspects techniques liés à la constitution des points d'interfaçage spectatorial, et ce, en portant attention entre autres à la manière dont certaines conventions génériques affichaient certaines tendances dans la manière de constituer, médiatiquement, ce que nous appelions les « vecteurs médiatifs », ou encore, en

exemplifiant l'exploitation ludique pouvant être faite de la constitution même de tels vecteurs. Ainsi, nous avons mis en évidence comment les modalités d'interfaçage pouvaient différer selon le médium (reflété aussi à travers la diversité des pratiques appropriatives), voire quelles furent certaines des stratégies par lesquelles ces points d'interfaçage exploitaient leur médium de manière à prédisposer la constitution du corps phénoménologique spectatoriel en prévoyant le formatage de celui-ci au point d'interface.

Au-delà du fait de génération phénoménale de l'objet esthétique ingardien au cours du contact spectatoriel avec l'œuvre, soit celle se réalisant par l'engagement du processus d'actualisation par lequel l'œuvre d'art se trouve « reconstituée » à titre d'objet purement intentionnel à même le vécu expérientiel d'un sujet éprouvant, nous nous sommes de surcroît intéressée aux générativités dont pouvaient être porteuses les appropriations extra-autoriales des artefacts, telles appropriations étant nombreuses parmi les pratiques caractérisant les sous-cultures ayant principalement intéressé le corpus et confirmant la nécessité de tenir compte, à l'instar de Thomasson, des intentions humaines et des conventions sociales dans l'évaluation des pratiques d'objectivation des artefacts abstraits. Nous avons illustré la manière dont de telles dérivations issues de réappropriations extra-autoriales pouvaient être dans certains cas tolérées, sanctionnées, voire dans certains cas même encouragées ou, au contraire, quels pouvaient être les effets de concurrence, voire de conflit auxquelles de telles pratiques pouvaient donner lieu face aux spécifications canoniques, et ce, jusqu'à faire, dans certains cas, l'objet de répressions juridiques.

D'intérêt particulier du point de vue de la sémiotique objectualiste ici préconisée étaient les modalités d'objectivation sous-tendues par de telles pratiques d'appropriation/transformation des produits culturels. Alors que la « canonisation » ou, plus humblement, l'intronisation *fannique* de dérivés objectuels à identité distincte témoigne de la dépendance ontologique des artefacts abstraits sur les

intentions humaines et sur les conventions sociales tel que défendu par l'artefactualisme abstrait de Thomasson, nous avons pu, en nous rapportant cette fois au modèle de l'objet de fiction comme base de données tel qu'élaboré par Azuma pour décrire le mode de consommation narrative caractéristique de la sous-culture *otaku*, observer comment, sur le plan technique, un assortiment de procédés sémiotiques de variations paramétriques ou d'extraction/recombinaison de propriétés d'objet discrétisées peut faire office de jeu, et ce, jusqu'à se faire, dans certains cas, le support de gestes de subversion ludique, voire d'une conduite activiste mettant à défi l'hégémonie des représentations dominantes.

Nous avons également proposé de tenir compte du mode d'acculturation ludologique typiquement féminin en guise d'explication possible de la propension à s'engager dans certains types de pratiques appropriatives. En nous rapportant aux observations de Jenkins ayant trait aux pratiques de « braconnage » des contenus de l'industrie telles qu'avérées au sein de *fandoms* à prédominance féminine, nous avons proposé que les conditions historiques de marginalisation du regard féminin et de la répartition sociale des rôles de genre pouvaient expliquer en partie la propension, au sein de certaines sous-cultures ou contre-cultures féminines, à subvertir les représentations dominantes de la masculinité. De plus, nous avons proposé que les compétences ludologiques développées à travers l'acculturation au jeu de poupée, un objet prévoyant de facture de vastes espaces d'indétermination demandant à être narrativement et matériellement remplis, étaient aptes à influencer sur le type d'usage qui serait fait des masculinités artefactuelles formant notre corpus à travers les jeux appliqués en situation de réception active, soit des jeux engageant une variété d'aptitudes d'objectivation dont la trace était manifeste dans nombreuses des productions secondaires auxquelles nous avons fait référence. De plus est, nous avons pris acte du fait que les conditions technologiques de médiatisation de l'objet favoriseraient de telles appropriations créatives ludiques, avec le modèle de la base de

donnes proposée par Azuma permettant de théoriser en partie les affordances des objets concernés en contexte de sous-culture braconnière.

Pour aborder la dimension ludique des représentations à l'étude et des pratiques sémiotiques s'y rapportant, nous avons tâché de réfléchir à l'élaboration d'un cadre d'analyse de l'hédonologie de l'art, inspirée de et reprenant en l'occurrence les principes identifiés par Caillois dans l'élaboration de sa ludologie générale, supplémenté de quelques principes supplémentaires que nous avons introduit afin de couvrir un plus grand spectre de pratiques et de parvenir à une plus fine granularité sur le plan de l'analyse. Cette démarche a eu pour effet double de mettre en évidence d'importants recoupements entre les sphères de l'art et du jeu, ainsi que de démontrer la fertilité analytique que pouvait procurer la mutualisation de certains des cadres analytiques développés pour leur étude respective.

En particulier, cette stratégie nous aura conduite à démontrer que le concept de limite, qui faisait office de paramètre d'analyse central pour l'évaluation des pratiques intéressant ce travail de recherche, pouvait en outre être appliqué à titre de paramètre hédonologique opérant parmi les classes relevant de la typologie ludologique cailloisienne. L'hypothèse de la valeur hédonique de la limite au fondement de notre projet analytique avait, tel que mentionné, été identifiée déjà par Bataille qui s'intéressait pour sa part à un champ circonscrit de pratiques, en l'occurrence, celles se rapportant à la mise en œuvre du phénomène érotique. Dans notre cas, il s'agissait de généraliser l'application de la paramétrisation liminale à l'hédonologie du jeu et par suite à l'hédonologie de l'art et d'en observer l'opération dans les pratiques sémiotiques entourant un corpus constitué, en l'occurrence, de faits sémiotiques entourant l'objectivation de la masculinité artefactuelle.

De ce fait, en nous intéressant à un corpus spécifique de pratiques sémiotiques et à leurs produits artefactuels, retenus notamment en raison des dynamiques culturelles

particulières qui les sous-tendaient et de la variété de médiums qu'ils engageaient, il nous a été possible de dégager un certain nombre de récurrences thématiques et symboliques faisant toutes intervenir un geste de mise en jeu de la limite, le concept de limite opérationnalisé aux fins analytiques ci-menées ayant fait l'objet d'une spécification soutenue par son illustration à l'aide d'exemples tirés du répertoire. Notre travail d'observation aura été appuyée par une mise en contexte socio-culturelle de la réalisation des pratiques soumise à étude, permettant ainsi de mieux en interpréter les significations sociales et historiques. En incorporant la production secondaire à l'extension des objets formant le corpus, non seulement reflétions-nous la présentation effective de ces objets au sein du paysage culturel actuel et de son contexte médiatique, nous avons de surcroît été en mesure de procéder à la valorisation épistémique de ces productions en ce que celles-ci révèlent d'une part les dispositions ludo-esthétiques des participant(e)s aux sous-cultures au sein desquelles elles se réalisent et, d'autre part, en ce qu'elles informent sur les qualités de facture des objets de ce fait mis en jeu.

Finalement, l'application de la grille d'analyse ci-développée, de sa méthodologie et de son cadre théorique et conceptuel à l'étude d'un objet multimodal complexe à déploiement transmédiatique nous aura permise de démontrer la fertilité d'une approche sémiotique à orientation objectualiste dans l'évaluation de la mise en jeu de la limite telle qu'avérée dans des pratiques d'objectivation ludique de la masculinité artefactuelle. Le choix d'objet retenu pour cette fin aura été particulièrement propice pour la mise à l'épreuve de notre proposition grâce à sa complexité de facture, à la multiplicité des modalités sémiotiques qu'il engageait, ainsi que par sa distribution à travers une multitude d'artefacts singuliers dont l'agrégation constitue l'œuvre envisagée dans sa globalité. Afin de réaliser notre analyse, nous avons abordé un nombre important de strates médiatiques formant le substrat de l'œuvre de sorte à examiner les stratégies artistiques par lesquelles l'objet thématique, un objet lui-même issu d'un procédé hybridation conceptuelle, était en mesure de se trouver

constitué sémiotiquement, et ce, guidé par l'objectif d'explicitation de la valeur hédonologique du jeu sur la limite que telle constitution mettait en œuvre.

Bien que l'ampleur du travail entrepris nous aura permis de couvrir beaucoup de terrain, il demeure néanmoins tout un éventail de figures de cas d'exploitation ludo-esthétique du facteur de la liminalité même parmi le répertoire à partir duquel le corpus a été sélectionné qu'il serait d'intérêt de soumettre à un travail de caractérisation, de classification et d'analyse selon la méthodologie ici développée. D'autre part, et considérant que nous avons développé notre cadre analytique en vue d'en faciliter la transposition et l'applicabilité à des corpus autres que celui ayant fait l'objet de la présente, il serait intéressant de procéder à une analyse comparative des modalités par lesquelles la limite peut se trouver exploitée d'un corpus à un autre, afin de déterminer comment les divers facteurs de liminalité tendent davantage à être mise en jeu au sein de quels corpus, de quelle manière et à travers quelles stratégies.

Au-delà des transpositions applicatives de notre cadre analytique qui avait été élaboré avec un souci de répondre à des critères d'extensibilité et de généralisabilité, la formulation de notre cadre théorique ouvre la porte à de nombreuses pistes par lesquels renouveler l'outillage conceptuel sur lequel s'édifie la discipline sémiotique. Par exemple, des ouvrages entiers mériteraient d'être dévoués aux apports potentiels à la sémiotique objectualiste de chacun des ontologistes, métaphysiciens et phénoménologues abordés dans la présente, qu'il s'agisse de Meinong, Ingarden, Thomasson ou de Peirce. En outre, l'élaboration de la sémiotique objectualiste pourrait s'enrichir plus avant de la mobilisation des travaux d'un plus grand nombre d'auteurs, en particulier issus de traditions intellectuelles autres que celles que nous avons investies. Finalement, nous entrevoyons de nombreuses stratégies par lesquelles bonifier notre méthodologie par laquelle traiter le discours s'exprimant à travers la production secondaire, y compris par le recours à des méthodologies

d'apprentissage profond (*deep learning*) à appliquer non seulement à des corpus textuels, mais également à de larges collections d'images.

ANNEXE

GLOSSAIRE DES TERMES ÉTRANGERS

Bishōnen : homme jeune, joli et aux traits d'aspect androgyne.

BL : acronyme pour *Boys Love*.

Boys Love : genre dérivé du *shōjo* centré sur les romances entre personnages de sexe masculin.

Cosplay : désigne la pratique par laquelle des fans incarnent des personnages habituellement fictifs par le port du costume.

Crossplay : désigne le fait de réaliser un cosplay d'un personnage de sexe opposé.

Danmei : genre développé en Chine dérivé du BL japonais.

Dōjin : production artistique autopubliée.

Dōjinshis : mangas amateurs autopubliés, souvent parodiques.

Fudanshi : amateur de *yaoi*. Un calque du terme *fujoshi*, veut littéralement dire « homme pourri/corrompu ».

Fujoshi : amatrice de *yaoi*. Veut littéralement dire « femme pourrie/corrompue ».

Gijinka : représentation anthropomorphisée d'une entité non-humaine.

Gyaku hāremu : littéralement « harem inversé ». Genre centré sur les intrigues polyandriques, à protagoniste central de sexe opposé ou de même sexe.

Josei : style de mangas et d'*anime* ciblant a priori un public adulte féminin.

Odorite : danseur s'autodiffusant sur la plateforme Niconico, un site de partage de vidéos fortement associé à la sous-culture formée autour des Vocaloids.

Otaku : amateur (pouvant être considéré obsessionnel) d'*anime*, de mangas, de jeux vidéo ou d'idoles.

Ryōseirui : *utai* capable de chanter dans les registres vocaux féminins et masculins, parfois adoptant une persona artistique spécifique à l'espèce vocale performée.

Seinen : style de mangas et d'*anime* ciblant a priori un public adulte masculin.

Seiyū : acteur vocal spécialisé notamment dans le doublage d'*anime*, de jeux vidéo, et dans la performance de rôles de *drama CD*.

Shōjo : style de mangas et d'*anime* ciblant a priori un public de jeunes filles.

Shōnen : style de mangas et d'*anime* ciblant a priori un public de jeunes garçons.

Slash : genre de *fanfictions* ayant vu le jour aux É.-U. durant les années '70 mettant en scène des relations romantiques et/ou sexuelles non canoniques entre des

personnages habituellement masculins issus des productions de l'industrie de la culture populaire.

Slasheurs / slasheuses : amateurs / amatrices de slash.

Utaité : chanteur généralement spécialisé dans la reprise de chansons écrites pour des Vocaloids et s'autodiffusant sur la plateforme Niconico, un site de partage de vidéos fortement associé à la sous-culture formée autour des Vocaloids.

Vocaloid : librairie de synthèse vocale pour laquelle a été développée une persona fictionnelle, et ce, en grande partie par la collectivité des utilisateurs.

Yaoi : genre établi au départ par des dessinatrices japonaises de mangas amateurs parodiques autopubliés et qui se caractérise par l'exploitation pornographique de personnages exclusivement masculins.

RÉFÉRENCES

- 『 SugarySweet 』 . (2017, 16 juillet). *NCT 127 Cherry Bomb Album Unboxing* [Entrée de blogue]. Amino. https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/02Ik_uQjeG7x7XqYZEdLLp2ql5nxQV
- ☞Gimbap Gucci☞ (♡Mrs Mark Lee♡). (2017, 19 août). 🍒🍒NCT 127 'Cherry Bomb' Album Unboxing 🍒🍒. Amino. https://aminoapps.com/c/k-pop/page/blog/nct-127-cherry-bomb-album-unboxing/R6Iw_uWw4LKwqPQvMv143RknZdd4Ek
- 1theK (원더케이). (2011, 3 mai). *TEEN TOP(틴탑) _ Supa Luv MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qVAzkdrMI2E>
- 1theK (원더케이). (2016, 23 mai). *[MV] MAP6 _ Swagger Time(매력발산타임)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uxKzhUisHWQ>
- 1theK. (2017, 17 juin). *[Mirrored] NCT 127_'Cherry Bomb' Choreography(거울모드 안무영상)_1theK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=A8YynxAYWU8>
- 1theK (원더케이). (2020, 22 septembre). *[MV] IU(아이유) _ 어젯밤 이야기 [Eojetbam Iyagi] : Last night story* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cxcxskPKtiI>
- 5Guys Official (2017, 29 juin). *[CLAP YO HANDS] NCT 127 - Cherry Bomb (5Guys MV REACT)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=edmOoQ8Xu2w>
- 5REDVELVET [@5REDVELVET]. (2017, 8 juillet). *[OFFICIAL] RED VELVET 5th Mini Album 'The Red Summer' Album CD-R Inside View* [Image de produit]. Twitter. <https://twitter.com/5REDVELVET/status/883704315134607361>

- 96neko. (n.d.). Dans *Senpai Club Wiki*. Consulté le 2022-06-19 à <https://senpai-club.fandom.com/wiki/96neko>
- Abelman, D. (2018, 6 août). Mark of K-Pop group GOT7 took off his makeup in front of 171,000 people. *Allure*. <https://www.allure.com/story/mark-got7-removes-makeup-on-v-live>
- Abrams, J. J. et Dorst, D. (2013). *S*. Mulholland Books, New York.
- Accaoui, C., Adam, F. X. et Charbagi, H. (2011). *Éléments d'esthétique musicale: notions, formes et styles en musique*. Actes Sud.
- Adams, L. (2018, 19 juillet). *The world's most controversial K-Pop group*. VICE. [Vidéo]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=rse0HGWdZ68>
- Agi, T. et Okimoto, S. (2019). *The Drops of God 1 [Kami no Shizuku]*. États-Unis : Kodansha USA. (Première publication en japonais en 2004)
- Aikito-chan. (2012). *For 96Neko* [Galerie de photos de cosplay]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/aikito-chan/gallery/38883494/for-96neko>
- Akşit, O. O. et Nazlı, A. K. (2021). Techno fantasies of East and West: Ghost in the Shell. Dans I. Tombul (dir.), *Handbook of research on contemporary approaches to orientalism in media and beyond* (pp. 197-213). IGI Global.
- Alba, J. W. et Williams, E. F. (2013). Pleasure principles: a review of research on hedonic consumption. *Journal of Consumer Psychology*, 23(1), 2-18.
- AlexSandman. (2017, 4 mars). *Atsushi Nakajima* [Photographie de cosplay]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/alexsandman/art/Atsushi-Nakajima-667035588>
- alien8recordings. (2009, 4 août). *Sweet Sixteen by Think About Life* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6AKW0Q-TVeY>
- Allen, K. (2021, 4 février). China promotes education drive to make boys more 'manly'. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/world-asia-china-55926248>
- Allmer, A. (2008). In-between stage life and everyday life: curtains and their pictorial representations. *Textile*, 6(1), 18–31.
- Alsius, A., Navarra, J. et Soto-Faraco, S. (2007). Attention to touch weakens audiovisual speech integration. *Experimental Brain Research*, 183(3), 399-404.

- Amedi, A., von Kriegstein, K., van Atteveldt, N. M., Beauchamp, M. S. et Naumer, M. J. (2005). Functional imaging of human crossmodal identification and object recognition. *Experimental Brain Research*, 166(3-4), 559-571.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington: APA.
- Amysbubble85. (2017, 14 juin). NCT 127 – Cherry Bomb. *Color Coded Lyrics (CCL)*. <https://colorcodedlyrics.com/2017/06/14/nct-127-cherry-bomb>
- Andler, M. S. (2017). Gender identity and exclusion: a reply to Jenkins. *Ethics*, 127(4), 883-895.
- Angyovana. (2017, 29 juin). *NCT 127 Cherry Bomb Mini Pixel Game* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=14v41CWgIMw>
- Anzieu, D. (1985). *Le moi-peau*. Paris : Dunod.
- AppleColors. (2022). #EC008C Hex Color Code. Consulté le 2022-05-20 à <https://applecolors.com/color/EC008C>
- arcee. (2017, 23 juillet). [ENGLISH COVER] NCT 127 - CHERRY BOMB [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=nDpS_A5G2lc
- ARIRANG K-POP. (2014, 24 octobre). *Simply K-Pop EP134-BOYFRIEND - WITCH 보이프렌드 – WITCH* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hXtHLhZ1ykM>
- Aristote. (2006). *Poétique* (trad. Odette Bellevenue et Séverine Auffret). Paris : Mille et une nuits. (Original rédigé vers 335 av. J.-C.)
- Arnold, M. B. (1960) *Emotion and personality*, Vol. I. Columbia University Press: New York.
- ARSMAGNA [アルスマグナ]. (2013, 3 janvier). 【アルスマグナ】 ギガンティック O.T.N 反転動画 [Vidéo]. Nico Nico. <https://www.nicovideo.jp/watch/sm20223287>
- ARSMAGNA [アルスマグナ]. (2023a). アルスマグナ 公式サイト 九瓏ノ主学園 Chronos Senior High School. <https://ars-magna.jp/>
- ARSMAGNA [アルスマグナ]. (2023b). 九瓏ノ主学園 案内板. Chronos Senior High School. <https://ars-magna.jp/chara/>

- artAlais. (2009, 22 mars). *APH:RussiAxPrussia* [Illustration]. DeviantArt.
<https://www.deviantart.com/artalais/art/APH-RussiAxPrussia-116723448>
- ashley.edelenbos. (2014, 20 avril). *3 2 1 (English translation)*. LyricsTranslate.com.
<https://lyricstranslate.com/en/3-2-1-3-2-1.html-0>
- asllee. (2017, 9 août). *NCT 127 - CHERRY BOMB / ASL COVER* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=KNWjLVF09hU>
- Assias, T. (2020, 10 octobre). CD sales are booming in the K-pop world, where album design takes center stage. *Eye on design*. American Institute of Graphic Arts. <https://eyeondesign.aiga.org/cd-sales-are-booming-in-the-k-pop-industry-where-packaging-design-takes-center-stage/>
- Astbury, R. (1978). The renewal of the Licensing Act in 1693 and its lapse in 1695. *The Library*, 5(4), 296-322.
- Atkin, A. (2008). Peirce's final account of signs and the philosophy of language. *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 44(1), 63-85
- Atkin, A. (2013, été). Peirce's theory of signs. Dans E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/peirce-semiotics>
- Augustin. (1992). *Oeuvres de Saint Augustin: Livres I-VII*. Texte de l'édition de M. Skutella; introduction et notes par A. Solognac; traduction de E. Tréhorel et G. Bouissou. Paris: Études Augustiniennes. (Original publié v. 397-401)
- Austin, J. L. (1975). *How to do things with words*. Oxford : Clarendon Press. (Original publié en 1962)
- Azuma, H. (2000). Super flat speculation. Dans T. Murakami (dir.). *スーパーフラット / Sūpā furatto = Super flat* (pp. 138-151). Tokyo, Madara Shuppan.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- B.I.G Official. (2019, 23 juillet). *Arabic food challenge with B.I.G* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=y25Eic-KB7w>
- Bahnana [@bunnynamja]. (2017, 6 juin). *Sorry, not sorry #NCT127 #NCT127_체리밤_14 일공개* [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/bunnynamja/status/872260441707339776>

- Baker, L. R. (2004). The ontology of artifacts. *Philosophical Explorations*, 7(2), 99-111.
- Baker, M. (1994). *Discovering Christmas customs and folklore: a guide to seasonal rites*. Shire Publishing. (Original publié en 1968)
- Bakhtin, M. (1970). *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Paris: Gallimard.
- Bal, P. M. et Veltkamp, M. (2013). How does fiction reading influence empathy? An experimental investigation on the role of emotional transportation. *PloS one*, 8(1), e55341.
- Balduik, J. (2008). *On liminality conceptualizing 'in between-ness'* [Human Geography Master's Thesis, Radboud University, Nijmegen].
- Barnes, N. J. (2009). Women in philosophy and the agon motif of 1 Corinthians 9. *Perspectives in Religious Studies*, 36(1), 49-60.
- Barocco [淳子]. (2012, 4 avril). 【カムイヌ】 Paranoid Doll 【父上注意】 [Illustration]. Pixiv. <https://www.pixiv.net/en/artworks/26334156>
- Barsalou, L. W. (2008). Grounded cognition. *Annual Review of Psychology*, Vol.59, p.617-645.
- Basso Fossali, P. (2002). Il dominio dell'arte. *Semiotica e teorie estetiche*. Meltemi.
- Bataille, G. (1957). *L'érotisme*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Baudry, J.-L. (1975). Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité. *Communications*, n° 23, p. 56-72.
- Bellucci, F. (2015). Exploring Peirce's speculative grammar: the immediate object of a sign. *Σημειωτική-Sign Systems Studies*, 43(4), 399-418.
- Beltran, K. (2020). *Latinx cosplayers discuss representation in Pop Culture*. Cosplay Central. <https://www.cosplaycentral.com/topics/cosplay/feature/latinx-cosplayers-discuss-representation-in-pop-culture>
- Beltran, K. (2021). *Black and BIPOC cosplayers discuss self-esteem and toxic masculinity*. Cosplay Central. <https://www.cosplaycentral.com/topics/cosplay/feature/black-and-bipoc-cosplayers-discuss-self-esteem-and-toxic-masculinity>

- Benveniste, É. (1970). L'appareil formel de l'énonciation. *Langages*, (17), 12-18.
- Bergman, M. (2010). CS Peirce on interpretation and collateral experience. *Signs-International Journal of Semiotics*, 4, 134-161.
- Berlyne, D. E. (1970). Novelty, complexity, and hedonic value. *Perception & psychophysics*, 8(5), 279-286.
- Berlyne, D. E. (1971). *Aesthetics and psychobiology*. Appleton-Century-Crofts, New York.
- Berlyne, D. E., Ogilvie, J. C. et Parham, L. C. (1968). The dimensionality of visual complexity, interestingness, and pleasingness. *Canadian Journal of Psychology Revue Canadienne De Psychologie*, 22(5), 376-387.
- Berridge, K. C. (2006). Brain reward systems for food incentives and hedonics in normal appetite and eating disorders. Dans T. Kirkham et S. J. Cooper (dir.), *Appetite and body weight: integrative systems and the development of anti-obesity drugs* (pp. 191-216). Burlington: Elsevier.
- Berridge, K. C. et Kringelbach, M. L. (2008). Affective neuroscience of pleasure: reward in humans and animals. *Psychopharmacology*, 199, 3, 457-80.
- Berridge, K. C. et Kringelbach, M. L. (2013). Neuroscience of affect: brain mechanisms of pleasure and displeasure. *Current opinion in neurobiology*, 23(3), 294-303.
- Berridge, K. C., Robinson, T. E. et Aldridge, J. W. (2009). Dissecting components of reward: 'Liking', 'wanting', and learning. *Current Opinion in Pharmacology*, 9(1), 65-73.
- BeyondBooks. (2021, 29 juin). *KPop and the physical album phenomenon*. Halifax Public Libraries Blogs. <https://www.halifaxpubliclibraries.ca/blogs/post/kpop-and-the-physical-album-phenomenon/>
- Biederman, I. et Vessel, E. (2006). Perceptual pleasure and the brain. *American Scientist*, 94(3).
- BIGBANG. (2015, 4 avril). *BIGBANG(GD&T.O.P) - 쫐 O(ZUTTER) M/V* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=D8t8A8E_Tqc
- Biggio, F. (2021). Between persuasion and dissuasion: narratological meta-operativity in augmented experience design. *Cinergie—Il Cinema e le altre Arti*, (19), 21-32.

- Blazbaros. (2012, 19 avril). *Paragon of Masculinity* [Illustration]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/blazbaros/art/Paragon-of-Masculinity-297333524>
- Boden, M. A. (2003). *The creative mind: myths and mechanisms*. London: Routledge.
- Bolens, G. (2011). Les styles kinésiques. De Quintilien à Proust en passant par Tati. Dans L. Jenny (dir.), *Le Style en acte. Vers une pragmatique du style* (pp. 59-85). Genève : MétisPresses.
- Bolens, G. (2015). Les simulations perceptives dans la relation aux oeuvres d'art littéraires. Dans M. Besson, C. Courtet, F. Lavocat et A. Viala, *Corps en scènes* (pp.115-125). Paris : CNRS Editions.
- Boman, B. (2019). Achievement in the South Korean music industry. *International Journal of Music Business Research*, 8(2), 6-26.
- Bordo, S. (1999). *The male body : a new look at men in public and in private*. Farrar, Straus & Giroux.
- Bourdieu, P. (1980). *Le sens pratique* (Ser. Le sens commun). Editions de Minuit.
- Bregman, A. S. (1994). *Auditory scene analysis: the perceptual organization of sound*. United Kingdom: Bradford Books.
- Brenner, R. E. et Wildsmith, S. (2011). Love through a different lens: Japanese homoerotic manga through the eyes of American gay, lesbian, bisexual, transgender, and other sexualities readers. Dans T. Perper et M. Cornog (dir.). *Mangatopia: essays on manga and anime in the modern world* (pp. 89-118). ABC-CLIO.
- Brentano, F. C. (1944). *Psychologie du point de vue empirique*. Traduction de Maurice de Gandillac. Paris: Aubier. (Original publié en 1874)
- Britney Spears. (2011, 17 mars). *Britney Spears - Me Against The Music (Official HD Video)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=clwLKJ294u4>
- Broadwell, P., Tangherlini, T. et Chang, H. K. H. (2016). Online knowledge bases and cultural technology: analyzing production networks in Korean popular music. *Digital Humanities: Between Past, Present, and Future*. NTU Press, Taipei, 369-94.
- Brown, N. C. M. (2004). The paradox of virtuosity in the practical arts. *Educational Philosophy and Theory*, 36(1), 19–34.

- Buch, E. (2012). Relire Ingarden: l'ontologie des œuvres musicales, entre fictions et montagnes. *Intersections: Canadian Journal of Music/Intersections: Revue canadienne de musique*, 32(1-2), 61-81.
- Büchenbacher, K. (2018, 19 juillet). China's meat divide. *Global Times*.
<https://www.globaltimes.cn/content/1111499.shtml>
- Buchler, J. (1955). *Nature and judgment*. Grosset & Dunlap.
- Burch, N. (1991). *La lucarne de l'infini : naissance du langage cinématographique*. Nathan.
- Cabanac, M. (1996). On the origin of consciousness, a postulate and its corollary. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 20(1), 33-40.
- Cabanac, M. (2010). The dialectics of pleasure. Dans M. L. Kringelbach et K. C. Berridge (dir.). *Pleasures of the brain* (pp. 113-124). Oxford: Oxford Univ. Press.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Calvocoressi, M. D. (1908). Esquisse d'une esthétique de la musique à programme. *Sammelbande der Internationalen Musikgesellschaft*, 424-438.
- Cameron Philip K. (2017, 19 août). [ENGLISH REMIX] NCT 127 - CHERRY BOMB – BOOCOCKY [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=aOgII8FoIB4>
- Carroll, J. (1998). Steven Pinker's cheesecake for the mind. *Philosophy and Literature*, 22(2), 478-485.
- Casey, E. S. et Watkins, M. (2021). Border-wall art as limit acts. Dans E. S. Casey et M. Watkins (dir.), *Up against the wall: Re-imagining the US-Mexico border* (pp. 207-227). University of Texas Press.
- Caston, V. (1998). Aristotle and the problem of intentionality. *Philosophy and Phenomenological Research*, 58(2), 249-298.
- Catgirl. (2023, 11 juin). Dans *Wikipedia, The Free Encyclopedia*.
<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Catgirl&oldid=1159556637>
- Cavallo, F., Pease, A., Gow, J. et Colton, S. (2013). Using theory formation techniques for the invention of fictional concepts. *Proceedings of the Fourth International Conference on Computational Creativity, 2013* (p. 176-183).

- Centrone, S. (2016). Relational theories of intentionality and the problem of non-existents. Dans M. Antonelli et M. David, M. (dir.). *Existence, Fiction, Assumption. Meinongian Themes and the History of Austrian Philosophy* (p. 1-26). De Gruyter.
- Cerise (color). (2022, 12 janvier). Dans *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cerise_\(color\)&oldid=1065233452](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cerise_(color)&oldid=1065233452)
- Chan, I. (2022, 20 avril). K-Pop's dominance in merch sales. *Music Business Journal*. Berklee College of Music. http://www.thembj.org/2022/04/k-pops-dominance-in-merch-sales/#_edn9
- Chang, J. et Tian, H. (2021). Girl power in boy love: yaoi, online female counterculture, and digital feminism in China. *Feminist Media Studies*, 21(4), 604-620.
- Channel [채널] NCT DAILY. (2020, 1 juillet). 🍒빨리빨리 피해라잇💣 / NCT 127 Cherry Bomb 비하인드_100M View Special [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IFceVlKDIo8>
- Chen, C. (2021, avril 27). How a Russian man “held hostage” on a talent show captured the mood of burnout China. *RADII*. <https://radii.co/article/lelush>
- Chen, S. (2016). Cultural technology: a framework for marketing cultural exports - analysis of hallyu (the korean wave). *International Marketing Review*, 33(1), 25–50.
- chenle. (2017, 14 juillet). *this video is the definition of fanservice, i've never felt so delusional* [Commentaire sur forum]. Reddit. https://www.reddit.com/r/Broduce101/comments/6n8r9d/innisfree_x_wanna_one_360_vr_video_is_out/
- Cheung, D., Williams, G. J. et Li, Q. (2001). *Advances in knowledge discovery and data mining*. 5th Pacific-Asia Conference, PAKDD 2001 Hong Kong, China, April 16-18, 2001. Proceedings (Vol. 2035). Springer.
- Chion, M. (1990). *L'audio-vision: son et image au cinéma*. Paris: Nathan.
- Cho, J. (2015, 5 juin). *Korean pop idols rule Asia: Korean pop stars are becoming the major trendsetters in all of Asia* [Vidéo]. ABC News. <https://abcnews.go.com/Entertainment/video/korean-pop-idols-rule-asia-31551221>

- Choe, H. (2019). Eating together multimodally: collaborative eating in mukbang, a Korean livestream of eating. *Language in Society*, 48(2), 171-208.
- Choi, E. (2018). An ethical consideration of Korea's rise to hegemony. *Educazione. Giornale di pedagogia critica*, 7(1), p. 37-69.
- Choi, S. J. (2020). *Gender, labor, and the commodification of intimacy in K-pop* [Doctoral dissertation. University of California, Santa Barbara].
- Christensen, J. F. (2017). Pleasure junkies all around! Why it matters and why 'the arts' might be the answer: a biopsychological perspective. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, 284(1854), 20162837.
- Chu Lien. (2015, 11 janvier). [FANCAM] Boys Republic in Manila || The Real One [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AVZwpPYdNcs>
- Chua, C. (2014, 20 mars). Too sexy for small screens. *The Straits Times*. <https://tnp.straitstimes.com/news/others/too-sexy-small-screens>
- CHUANG2021. (2021, 7 mars). [Focus Cam] Caelan - Radio 庆怜 - Radio | 创造营 CHUANG2021 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=A67HNiR5WBI>
- CHUANG2021. (2021, 22 mars). [EsquireXChuang2021] Are You Ready For This? 你准备好了吗? | 创造营 2021 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=csL67zWacek>
- CHUANG2021. (2021, 28 mars). [Focus Cam] Caelan - Love Bird 庆怜 - 爱情鸟 | 创造营 CHUANG2021 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mVjWWdFJhGE>
- CHUANG2021. (2021, 12 avril). [Focus Cam] Caelan - Satellite XL 庆怜 - 卫星 XL | 创造营 CHUANG2021 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DYr91cm14W4>
- CHUANG2021. (2021, 15 avril). Mika's Vlog: Study Chinese Traditional Long Sleeves and Fan Dance! 定下四川“麻将之约”，学习中国传统水袖花扇~ | 大岛日记 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rsHqPxi8-ml>
- CHUANG2021 [@CHUANG_Official]. (2021, 21 mars). #ChuangxEsquire  帅气制服，见证男孩初长成 Uniform, witness the boys growing up [Gazouillis]. Twitter. https://twitter.com/CHUANG_Official/status/1373833915786432512

- CHUANG2021 [@CHUANG_Official]. (2021, 12 avril). #ChuangxCOSMO Sunny days, cirrus clouds, the unknown travel... This is a healing landscape of the boys [Gazouillis]. Twitter.
https://twitter.com/CHUANG_Official/status/1381795412432973824
- CHUANG2021 [@CHUANG_Official]. (2021, 20 avril). #CHUANG2021 The Final Countdown 4-Day [Gazouillis]. Twitter.
https://twitter.com/CHUANG_Official/status/1384361649419608067
- Cicchelli, V., et Octobre, S. (2021). *Sociology of Hallyu pop culture*. Springer International Publishing.
- CIX Official. (2020, 27 octobre). CIX (씨아이엑스) - 정글 (Jungle) M/V [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9eqJAKDL2zQ>
- Clark, A. (2013). Expecting the world: perception, prediction, and the origins of human knowledge. *Journal of Philosophy*, 110(9), 469–496.
- Clark, A. (2018). A nice surprise? Predictive processing and the active pursuit of novelty. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 17(3), 521-534.
- Cleiton Ventura Mendes. (2013, 19 mai). Akaito (Vocaloid) [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://flickr.com/photos/sonicgyn/8837407830>
- Colapietro, V. (1987). Is Peirce's theory of signs truly general? *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 23(2), 205-234.
- Colavita, F. B. (1974). Human sensory dominance. *Perception & Psychophysics*, 16(2), 409-412.
- Colombo, M. et Wright, C. (2017). Explanatory pluralism: an unrewarding prediction error for free energy theorists. *Brain and Cognition*, 112, 3-12.
- Connell, R. W. (1987). *Gender and power*. Sydney, Australia: Allen and Unwin.
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities: knowledge power and social change*. University of California Press.
- CosmicKaito. (2012, 19 novembre). Bath [Rendu de modèle 3D]. DeviantArt.
<https://www.deviantart.com/cosmickaito/art/Bath-338711237>

- Costikyan, G. (1994). I have no words & I must design. *Interactive Fantasy* #2.
<http://www.costik.com/nowords.html> Archive disponible à
<https://web.archive.org/web/20050318011335/http://www.costik.com/nowords.html>
- Costrama. (2019, 4 juin). [ENG sub] BTS perfume Honest review , 방탄소년단 VT X
 BTS 향수 리뷰 [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=LeIoiaAwDgk>
- Courtés, J. et Greimas, A. (2014). *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. France: Hachette Éducation. (Original publié en 1979)
- Crypton Future Media, INC. (2006). KAITO [Illustration]. *Piapro*.
https://piapro.net/intl/en_for_creators.html#prettyPhoto/4/
- Cumings, B. (2018). Carter J. Eckert, Park Chung Hee and modern Korea: The roots of militarism: 1866–1945. *The American Historical Review*, 123(3), 927–928.
- Cupchik, G. C. et Gebotys, R. J. (1990). Interest and pleasure as dimensions of aesthetic response. *Empirical Studies of the Arts*, 8(1), 1-14.
- D'Armenio, E. (2019). Le format technique des images: la sémiotique visuelle à la lumière des modes d'existence de Bruno Latour. Dans *Congrès de l'Association Française de Sémiotique-Greimas aujourd'hui: l'avenir de la structure*. AFS Editions, Paris, France.
- D'Armenio, E. (2020). Dondero, Maria Giulia. 2020. Les langages de l'image. De la peinture aux Big Visual Data (Paris: Hermann). *Argumentation et Analyse du Discours*, (25).
- D'Armenio, E. (2022). The rhetorical dimension of images: identity building and management on social networks. *Semiotica*. De Gruyter.
- D'Armenio, E. et Dondero, M. G. (2021). L'exploration des villes: les médiatisations visuelles entre mouvement et temporalité. *E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici*, (31), 235-246.
- dadilala. (2017, 14 juillet). *It took me 30 minutes to watch this 6min video... FML...* [Commentaire sur forum]. Reddit.
https://www.reddit.com/r/Broduce101/comments/6n8r9d/innisfree_x_wanna_one_360_vr_video_is_out/

- Damasio, A. R. (1999). *The feeling of what happens: body and emotion in the making of consciousness*. Houghton Mifflin Harcourt
- damnnjoon. (2017, 13 août). *100 reasons to love Haechan* [publication sur Tumblr]. <https://damnnjoon.tumblr.com/post/164156161476/100-reasons-to-love-haechan>
- DanalEntertainment. (2015, 12 août). *MV | 박지윤(Park Ji-yoon) - 성인식(coming of age ceremony)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ceb499goxCM> (Parution originale en 2000)
- Danesi, M. (2018). Habit in Peirce: A review of consensus on Peirce's concept of habit. *Biosemiotics*, 11(3), 447-452
- Dartmouth College (2020). *Department of Philosophy: Amie L. Thomasson*. Consulté le 2020-11-09 à <https://philosophy.dartmouth.edu/people/amie-l-thomasson>
- Davidson, H. et Roth, A. (2021, avril 27). Russian man “trapped” on Chinese reality TV show finally voted out after three months. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/world/2021/apr/27/russian-man-trapped-chinese-reality-tv-show-voted-out-lelush-vladislav-ivanov-produce-camp>
- Davies, P. F. (2003). *The act of reading film: reception theory and audience response* [Dissertation doctorale, University of Sussex].
- De Clercq, R. (2019). Aesthetic pleasure explained: De Clercq. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 77(2), 121-132.
- De Vignemont, F. (2014). Multimodal unity and multimodal binding. Dans D.J. Bennett et C. Hill (dir.), *Sensory Integration and the Unity of Consciousness* (pp. 125-150). MIT Press.
- Deledalle, G. (2000). *Charles S. Peirce's philosophy of signs: essays in comparative semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1980). *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie 2*. Paris: Editions de minuit.
- DeLIT cdt. (2021, 7 septembre). *[KPOP IN PUBLIC] NCT 127 엔시/E/ 127 'Cherry Bomb' cover by CITY SQUAD (Redemption X DeLIT)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=I76DetBiteQ>

- Dematte, M. L., Sanabria, D., Sugarman, R. et Spence, C. (2006). Cross-modal interactions between olfaction and touch. *Chemical senses*, 31(4), 291-300.
- Deutsche Welle. (2021). *China bans TV talent shows in entertainment crackdown*. DW.com. <https://www.dw.com/en/china-bans-tv-talent-shows-in-entertainment-crackdown/a-59067782>
- Dezzy March. (2021, 17 septembre). *REACTING TO NCT 127 엔사/E/ 127 'Sticker' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ecoDU4zloFk>
- Diderot, D. (1758). *Le père de famille : comédie en 5 actes et en prose; avec un Discours sur la poésie dramatique*. [s.n.], Amsterdam.
- Discogs. (2017). *NCT 127 – NCT #127 Cherry Bomb* [Entrée de base de données]. <https://www.discogs.com/release/11168179-NCT-127-NCT-127-Cherry-Bomb>
- Dispatch. (2019, 5 août). NCT127 and City of Angel. *D-icon*, vol.5.
- Dizzy Dizzo. (2006, 3 novembre). *Dizzy Dizzo – Radar* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=enEP8KBFBj8>
- Doi, T. (1973). *The anatomy of dependence: exploring an area of the japanese psyche: feelings of indulgence*. Tokyo: Kodansha International. (Publication originale en japonais en 1971)
- Dondero, M. G. (2015). Les forces de la négation dans l'image. Dans L. Acquarelli (dir.), *Au prisme du figural: Le sens des images entre forme et force* (pp.105-124). Presses universitaires de Rennes.
- Dondero, M. G. (2019). Les discours syncrétiques. Sur les rapports entre totalité et parties. Dans S. Badir, M. G. Dondero et F. Provenzano (dir.), *Les discours syncrétiques. Poésie visuelle, bande dessinée, graffitis* (pp. 13-29). Presses universitaires de Liège.
- Dondero, M. G. (2020a). Le plan de l'expression des images: quelques réflexions sur support et apport. *Semiotica*, 2020(234), 253-270
- Dondero, M. G. (2020b). *Les langages de l'image. De la peinture aux Big Visual Data*. Editions Hermann.
- Dondero, M. G. et Reyes-Garcia, E. (2016). Les supports des images: de la photographie à l'image numérique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (9).

- Donovan, B. R. (1992). Eloquence as virtue in ancient theory. *Annual Meeting of the Conference on College Composition and Communication*, Cincinnati, OH.
- Dori [도리]. (2018, 14 juillet). *180714 QCanD(Queer Can Dance)- Cherry Bomb(NCT127 Cover) @ 시청광장* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ctPApdyZ2Ug>
- Dorion, H. (1963). *La frontière Québec-Terre-Neuve: contribution à l'étude systématique des frontières* (Vol. 2). Presses de l'Université Laval.
- dorkprincess. (2015, 21 octobre). *Re: How do you guys think the kpop subculture is depicted in mainstream media?* [Commentaire sur forum]. Reddit.
https://www.reddit.com/r/kpop/comments/3ppxb7/how_do_you_guys_think_the_kpop_subculture_is/cw8gogn/
- Dowling, C. (1981). *The Cinderella complex: women's hidden fear of independence*. New York : Summit Books.
- doyonicha. (2023, 1er juin). *Nct 127 Cherry Bomb GIF* [Animation]. Tenor.
<https://tenor.com/en-CA/view/nct-127-cherry-bomb-nct-nct-cherry-cherry-bomb-127-gif-141332483889571596>
- Dyck, H. (2022). *Form matters: an ontology of music* [Mémoire de maîtrise, Université du Manitoba].
- East2WestOfficial. (2017, 7 juillet). *[EAST2WEST] NCT 127 - Cherry Bomb 1theK Dance Cover Contest* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=6144r2V69bQ>
- East2WestOfficial. (2017, 11 août). *[EAST2WEST] NCT 127 REACTED TO OUR COVER???* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=U9tfYGD9NiI>
- Eco, U. (1965). *L'oeuvre ouverte*. Editions du Seuil.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula : ou, la coopération interprétative dans les textes narratifs* (Ser. Figures). B. Grasset. (Publication originale en italien en 1979)
- Eco, U. (1992). *Les limites de l'interprétation*, trad. de l'italien par M. Bouzaher, Paris, B. Grasset, p. 22-23. (Publication originale en italien en 1990)
- Eco, U. (2011). *De l'arbre au labyrinthe*. Grasset. (Publication originale en Italien en 2007)

- Eikus89. (2009, 15 mars). *A picture of some red cherries of Swedish origin, still attached to the tree* [Photographie]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Red_Cherry.JPG
- Ellingsen, D. M., Leknes, S. et Kringselbach, M. L. (2015). Hedonic value. Dans Brosch, Tobias, et David Sander (dir.). *Handbook of value: perspectives from economics, neuroscience, philosophy, psychology and sociology* (p.265-286). Oxford University Press
- Emy-san. (2014, 25 avril). *-Music Doll 05-* [Document graphique réalisé en collaboration avec Baka-chanLove]. DeviantArt.
<https://www.deviantart.com/emy-san/art/Music-Doll-05-450028238>
- EnaMei. (2018, 24 décembre). *MDZS : SpookyKings* [Illustration]. DeviantArt.
<https://www.deviantart.com/enamei/art/MDZS-SpoopyKings-778113788>
- enomoto. (2004, 15 août). *Throw Suits*. BND.
- Erdrich, N. (2015). *L'Identité en fiction: identité, identification et individuation des personnages de fiction en contexte modal*. [Mémoire de Master, Université de Lorraine]. <https://mathematiqueslievre.pagesperso-orange.fr/Site/Articles/memoire>
- Esme @ FY! NCT (NCTINFO). (2017). *Comeback NCT 127, Title song 'Cherry Bomb' Rough sophisticated beauty*. <http://fy-nct.com/post/161538123019/info-cherry-bomb-is-a-hiphop-and-urban-genre>
 Archive disponible à <https://web.archive.org/web/20170713233028/http://fy-nct.com/post/161538123019/info-cherry-bomb-is-a-hiphop-and-urban-genre>
- etuicollective [@etuicollective] (2018a, 8 octobre). *NCT127 - REGULAR(ENG.Ver.) Film by etuicollective* [Vidéo]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/Borfy2WDz3K/>
- etuicollective [@etuicollective] (2018b, 10 octobre). *NCT127 - REGULAR(KOR.Ver.) Film by etuicollective* [Vidéo]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/BowcnvtDY7a/>
- Eunjisseu ui siseon [은지씨의 시선] with busking. (2019, 2 novembre). [MAXXAM / MYM] 191024 - 24 시/간/0(24Hours) (SUNMI cover) [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=zp7GEu1Wmhc>

- EXP EDITION 이엑스피 에디션 [@exp_edition]. (2020, 3 février). *Hi BBs~~~!! How are you? Today is our lil maknae Koki's birthday!!!!* [Gazouillis; photographie de Yang Hyun-Mo]. Twitter. https://twitter.com/exp_edition/status/1224545637540225027
- Faber, H. (1977). *Luftwaffe: a history*. New York, NY: Times Books.
- Fan service. (2023, 24 août). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fan_service&oldid=207209807
- Farhan Ahmad Tajuddin. (2014, 9 août). *#AMG14 Day 1 Cosplay: 058* [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://flickr.com/photos/fat8893/15153144352>
- Farhan Ahmad Tajuddin. (2015, 24 mars). *Kuantan CosWalk 2015 Cosplay: 010* [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://flickr.com/photos/fat8893/16913607835>
- Farhan Ahmad Tajuddin. (2015, 31 mars). *#ACMY2015 Day 1 Cosplay: 008* [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://flickr.com/photos/fat8893/16799806938>
- Fauconnier, G. et Turner, M. (1999). Metonymy and conceptual integration. Dans K.-U. Panther et G. Radden (dir.), *Metonymy in language and thought* (pp. 77-90). Amsterdam : John Benjamins.
- Fegyver, Z. (2020). *Description and conversion results of color #ec008c*. Spektran [Application Web]. Consulté le 2022-06-04 à <https://spektran.com/ec008c>
- Feldman, F. (2003). The good life: a defense of attitudinal hedonism. *Philosophy and Phenomenological Research*, 65, 604–628.
- Floch, J. (2009). *Sémiotique, marketing et communication: sous les signes, les stratégies*. Presses Universitaires de France. (Original publié en 1990)
- Frennea, M. (2012). *Forbidden love and violent desire: themes in the WWII yaoi manga of Fusanosuke Inariya*. Présenté lors de la Popular Culture Association Conference 2012 à Boston, MA. <http://division-maiden.livejournal.com/33330.html> Archive disponible à <https://web.archive.org/web/20151016091554/http://division-maiden.livejournal.com/33330.html>

- Frijda, N. H. (2010). On the nature and function of pleasure. Dans M. L. Kringelbach et K. C. Berridge (dir.), *Pleasures of the Brain* (p. 99–112). Oxford University Press.
- Friston, K. et Kiebel, S. (2009). Predictive coding under the free-energy principle. *Philosophical transactions of the Royal Society B: Biological sciences*, 364(1521), 1211-1221.
- Frost, S. (2020). Sex and sensitivities: Exhibiting and interpreting Shunga at the British Museum. Dans J. G. Adair, A. K. Levin (dir.). *Museums, Sexuality, and Gender Activism* (pp. 45-56). Routledge.
- Fuhrman, G. (2011). *Charles S. Peirce's phaneroscopy and phenomenology*. <https://www.gnusystems.ca/PeircePhenom.htm> Archive disponible à <https://web.archive.org/web/20120604003126/http://gnusystems.ca/PeircePhenom.htm>
- Fujita, Y. (2009). *Gintama : Two people are better than one* (ep. 166) [série animée]. Sunrise. Tokyo, Japon.
- Galbraith, P. W. (2014). *The Moé Manifesto: An insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming*. Tuttle Publishing.
- Gao, H. (2019). 'Little fresh meat' and the changing face of masculinity in China. *The New York Times*, 12. <https://www.nytimes.com/2019/06/12/opinion/little-fresh-meat-china.html>
- Garcia, T. (2012). *Après Meinong. Une autre théorie de l'objet, ATMOC (Atelier de métaphysique et d'ontologie contemporaines, Département de philosophie, ENS)*. <http://atmoc.free.fr/resources/handout23.pdf>
- Gardies, A. (1993). *L'Espace au cinéma*. Paris, Méridiens-Klincksieck.
- Garrison, Y. L., Kim, J. Y. C. et Liu, W. M. (2018). A qualitative study of Korean men experiencing stress due to nonprestigious hakbeol. *Counseling Psychologist*, 46(6), 786–813.
- Genette, G. (1991). *Fiction et diction*. Paris : Éditions du Seuil. (Original publié en 1987)
- Gentosha Comics (2008). アンケート結果 発表!! 日丸屋秀和「ヘタリア Axis Powers」. *Gentosha Comics*. <http://www.gentosha-comics.net/hetalia/enquete/index.html>

- Gerrig, R. J. (1993). *Experiencing narrative worlds: on the psychological activities of reading*. New Haven, CT: Yale.
- Gibbon, D., Moore, R. et Winski, R. (dir.). (1997). *Handbook of standards and resources for spoken language systems*. Walter de Gruyter Publishers, Berlin & New York. http://wwwhomes.uni-bielefeld.de/gibbon/Handbooks/gibbon_handbook_1997/node166.html
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boulder, Colorado: Taylor & Francis.
- Giga, C. J. (2017). Ukiyo-e, World War II, and Walt Disney: The influences on Tezuka Osamu's development of the modern world of anime and manga. *The Phoenix Papers*, Vol. 3, No. 1.
- Glasspool, L. (2012). From boys next door to boys' love: gender performance in Japanese male idol media. Dans P. W. Galbraith et J. G. Karlin (dir.) *Idols and celebrity in Japanese media culture* (pp. 113-130). Palgrave MacMillan, London.
- Godfrey-Smith, P. (2017). Senders, receivers, and symbolic artifacts. *Biological Theory*, 12(4), 275–286.
- Goldman, R., Heath, D. et Smith, S. L. (1991). Commodity feminism. *Critical studies in media communication*, 8(3), 333-351.
- Goodman, N. (1976). *Languages of art: an approach to a theory of symbols*. Hackett publishing.
- Google Code Archive. (2011-2022). *WS4J* [Logiciel]. <https://code.google.com/archive/p/ws4j/>
- GOT7. (2018, 4 août). *REPLAY [#GOT7NOW] 마크의 뽀뽀드득* 🍷❤️ [Vidéo]. VLIVE. <https://m.vlive.tv/video/83310>
- Graffigna, M. (2016). The possibility of a new metaphysics for quantum mechanics from Meinong's Theory of Objects. Dans D. Aerts, C. De Ronde, H. Freytes, et R. Giuntini (dir.), *Probing the Meaning of Quantum Mechanics: Superpositions, Dynamics, Semantics and Identity*, 280-307.
- Green, M. C. et Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of personality and social psychology*, 79(5), 701.
- Greenlee, D. (1973). *Peirce's concept of Sign*. The Hague: Mouton.

- Greenspan, R. E. et Haasch, P. (2020, 7 juillet). *A Black model who received racist criticism for her anime cosplay said it won't stop her from doing what she loves*. Insider. <https://www.insider.com/black-model-racist-comments-anime-cosplay-2020-7>
- Greimas, A. J. (1984). Sémiotique figurative et sémiotique plastique. *Actes sémiotiques*, (60), 5-24.
- Griffin, N. (2004). 100 years of 'On Denoting'. *The Bertrand Russell Society Quarterly* [en ligne]. <http://www.lehman.edu/faculty/rcarey/BRSQ/04nov.griffin.htm>
- Gunther, Y. H. et Bagna-Dulyachinda, S. (2020). Kalokagathia: The citizen ideal in classical Greek sculpture. *Literature & Aesthetics*, 30(1).
- Gush, C. (2019). *K-Pop Band NCT 127 causes scandal for showing off skin imperfections*. Dazed Digital. <https://www.dazeddigital.com/beauty/head/article/45562/1/k-pop-band-nct-127-unretouched-images-dicon-magazine-skin-imperfections>
- Gutek Violin. (2017, 17 juin). *NCT 127 - Cherry Bomb - VIOLIN (바이올린)*. [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NSxepXmHLMw>
- Guttman, A. (1998). *Why we watch: the attractions of violent entertainment* Oxford University Press.
- Han, S. (2021, 26 août). Red Velvet's Seulgi reveals Lee Soo Man cut her bangs on the spot during the group's 'Queendom' MV shoot. *Allkpop*. <https://www.allkpop.com/article/2021/08/red-velvets-seulgi-reveals-lee-soo-man-cut-her-bangs-on-the-spot-during-the-groups-queendom-mv-shoot>
- Hanley, R. (2003). Much ado about nothing: critical realism examined. *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, 115(2), 123–147.
- Hansen, R. (2018, 21 décembre). The ancient magic of elves. *Wall Street Journal*. <https://www.wsj.com/articles/the-ancient-magic-of-elves-11545404399>
- Hansikhouse. (2018, 18 août). *Next-level cultural oppression: appropriating the appropriated back and defending against appropriation* [Entrée de blogue]. <https://steemit.com/kpop/@hansikhouse/next-level-cultural-oppression-appropriating-the-appropriated-back-and-defending-against-appropriation>

- Hawhee, D. (2002). Agonism and arete. *Philosophy & Rhetoric* 35(3), 185–207.
- Hawreliak, J. (2018). *Multimodal semiotics and rhetoric in videogames*. Routledge.
- He, T. (2014). What can we learn from Japanese anime industries? The differences between the domestic and oversea copyright protection strategies towards fan activities. *American Journal of Comparative Law*, 62, 4.
- Hébert, L. et Rioux, F. (2007). *Le plaisir des sens: euphories et dysphories des signes*. Presses Université Laval.
- Helali, I. (2022). *The boundary and the construction of the frame of the architectural utterance: A semiotic analysis of the Medina of Qairouan*. Arab Graduates in Western Universities – 3rd Round, March 26-28th, 2022. Arab Center for Research and Policy Studies.
https://www.traverses.uliege.be/upload/docs/application/pdf/2022-05/1503_acrps_paper_imenhelali.pdf
- Herman, T. (2017, 15 juin). NCT 127 Swaggers with third single ‘Cherry Bomb’. *Billboard*. <https://www.billboard.com/music/music-news/nct-127-single-cherry-bomb-7833613/>
- Herman, T. (2020, 13 janvier). How much does it cost to debut a K-Pop star? Zanybros CEO discusses Alexa’s debut. *Forbes*.
<https://www.forbes.com/sites/tamarherman/2020/01/13/how-much-does-it-cost-to-debut-a-k-pop-star-zanybros-ceo-discusses-alexas-debut>
- Heylighen, F. (2016). Stigmergy as a universal coordination mechanism I: definition and components. *Cognitive Systems Research*, 38, 4–13
- Hic iacet Mori. (2010). *Yours for an hour*. FanFiction.net
<https://www.fanfiction.net/s/5742029/1/Yours-for-an-Hour>
- Hidaka, S. et Shimoda, K. (2014). Investigation of the effects of color on judgments of sweetness using a taste adaptation method. *Multisensory Research*, 27(3-4), 189–205.
- HiDdEnGaTeKePpEr. (2016, 25 mai). *Taemin Press It* [Fanart]. DeviantArt.
<https://www.deviantart.com/hiddengatekepper/art/Taemin-Press-It-611081437>
- HIM International Music. (2015, 18 novembre). *Popu Lady* [花邊女孩 Gossip Girls] *Official Music Video* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=G6kguuLECZE>

- Himaruya, H. (2006). *Hetalia: Axis Powers (Axis Powers 헤타리아)* [Webcomic]. Kitayume.
- Himaruya, H. (2007). *Noto-sama 5 (能登様5)* [Jeu vidéo]. Bamboo Thicket.
- Hines, C. (2020). Cosplaying while black: the transgressive pleasure of blacktivism. *Journal of Cultural Research in Art Education*, 37, 219–230.
- Hochman, S. (1984). *McGraw-Hill encyclopedia of world drama: an international reference work in 5 volumes*. VNR AG.
- Hong, C. (2017, 22 juin). Watch: NCT 127 takes their 1st music show win ever with “Cherry Bomb” on “M!Countdown,” Performances by MAMAMOO, MONSTA X, 9MUSES, and more. *Soompi*.
<https://www.soompi.com/article/1001467wpp/watch-nct-127-takes-1st-music-show-win-ever-cherry-bomb>
- Hong, E. (2014). *The birth of Korean Cool: how one nation is conquering the world through pop culture*. Picador.
- Hong-Mercier, S. K. (2012). Découvrir les séries télé de l’Asie de l’Est en France: le drama au coeur d’une contre-culture féminine à l’ère numérique. *Anthropologie et Sociétés*, 36(1-2), 201–222.
- Houser, N. (2011). Peirce’s post-Jamesian pragmatism. *European Journal of Pragmatism and American Philosophy*, III-1.
- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens: essai sur la fonction social du jeu*. Paris: Gallimard.
- Huron, D. (2006). *Sweet anticipation: music and the psychology of expectation*. The MIT Press.
- Hurry, D. (2016). *A referential analysis of fictional names* [Dissertation doctorale, Carleton University].
- Hwang, H. [황혜진] (2017, 1er octobre). 지한솔 측 “‘더유닛’ 출연 확정, 기다려준 팬들에게 보답하고파”. *Newsen*.
https://www.newsen.com/news_view.php?uid=201710011808120410
- Hwang, I. (2018). Militarising national security through criminalisation of conscientious objectors to conscription in South Korea. *Critical Studies on Security*, 6(3), 296–311.

- HYBE LABELS. (2013, 11 juin). *BTS (방탄소년단) 'No More Dream' Official MV* [Document video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=rBG5L7UsUxA>
- Inariya, F. (2012). *Maiden Rose Vol. 1*. Sucy-en-Brie (Val-de-Marne): Taifu Comics.
- Ingarden, R. (1964a). *Time and modes of being* [Helen R. Michejda, trad.]. Springfield, Ill: Charles C. Thomas. (Original publié en 1960)
- Ingarden, R. (1964b). *Der Streit um die Existenz der Welt*, Bd. I, pp. 259-260. (Original publié en 1947)
- Ingarden, R. (1983). *L'œuvre d'art littéraire* (Ser. Slavica). L'Âge d'homme. (Original publié en 1931)
- Ingarden, R. (2011). *Esthétique et ontologie de l'œuvre d'art: choix de textes 1937-1969* (trad. P. Limido-Heulot). Paris: Vrin.
- Ingarden, R. (2013). *L'œuvre architecturale 1945* (trad. P. Limido-Heulot). Paris: Vrin. (Original publié en 1945)
- Ingulsrud, J. E. et Allen, K. (2009). *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*. Lexington Books.
- Innisfree [이니스프리]. (2017, 14 juillet). *워너원이랑 같이 컬러마스크? 여.사.친 시점 360 도 VR 영상 - 이니스프리* [Film en VR à 360 degrés]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=zrEmwQO4sKs>
- InternetsNathan. (2017, 14 juin). *NCT 127 - Cherry Bomb MV (REACTION) "NCT 127 WHAT'S WRONG WITH YOU!?"* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=OLNULTBCYfc>
- Ishida, M. (2019). Sounds and sighs: “voice porn” for women. Dans Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaike et Fusami Ogi (dir.). *Shōjo across media : exploring “girl” practices in contemporary Japan* (pp. 283–299). *East Asian Popular Culture*, Palgrave Macmillan, Cham.
- Ishikawa, T. (n.d.). *花一とき 若衆さかりの日数かな* [Illustration]. H. O. Havemeyer Collection, Bequest of Mrs. H. O. Havemeyer, 1929.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MET_DP135510.jpg

- Ishikawa, T., Toshima, M. et Mogi, K. (2019). How and when? Metacognition and solution timing characterize an “aha” experience of object recognition in hidden figures. *Frontiers in Psychology*, 10, 1023–1023.
- Ito, K. (2011), Chikae Ide, the Queen of Japanese ladies’ comics: her life and manga. Dans T. Perper et M. Cornog (dir.). *Mangatopia: essays on manga and anime in the modern world* (pp. 3-17). ABC-CLIO.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization*. Duke University Press.
- Iwabuchi, K. (2015). Pop-culture diplomacy in Japan: soft power, nation branding and the question of ‘international cultural exchange’. *International Journal of Cultural Policy*, 21(4), 419-432.
- Jacobs, K. (2013). Impersonating and performing queer sexuality in the cosplay zone. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, Vol. 10, Issue 2, pp 22-45.
- Jacquette, D. (2001). Außersein of the Pure Object. Dans L. Albertazzi, D. Jacquette et R. Poli (dir.), *The School of Alexius Meinong* (pp.373-396). Aldershot, Ashgate, coll. « Western Philosophy Series ».
- Jacquette, D. (2015). *Alexius Meinong, the shepherd of non-being*. Germany: Springer International Publishing.
- Jahnlund. (2018, 16 juin). *Hwarang: Park Hyung-sik* [Illustration]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/jahnlund/art/Hwarang-Park-Hyung-sik-750015004>
- Janethan. (2017, 14 juin). *NCT 127 - Cherry Bomb (English Cover + Lyrics)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=t0n-MHf2E3o>
- Jappy, T. (2017). *Peirce’s twenty-eight classes of signs and the philosophy of representation: Rhetoric, interpretation and hexadic semiosis*. London: Bloomsbury Academic.
- Jay. (2017, 5 septembre). *NCT - Cherry Bomb [Cover En Español / Spanish Cover]* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jdKHSPcUrbs>
- jaygeeTV (2017, 27 juin). *170624 NCT 127 『CHERRY BOMB 🍒💣』* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wLV_kfjx7sw
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York : Routledge.

- Jenkins, H. (2007). Transmedia storytelling 101. *Confessions of an ACA-Fan*, 22(03).
http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (2013). La licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling. *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, (112), 11-28.
- Jett, J. et Fowley, K. (1976). Cherry Bomb [Chanson; interprétée par The Runaways]. Dans *The Runaways*. Mercury Records.
- Jiakidarkness. (2014, 22 décembre). *Orenchi no furo jijou Takasu Cosplay* [Photographie de cosplay; cosplay par JiakiDarkness FC; costume par JiakiDarkness FC et Yuki Godbless FC; photo par Yuki Godbless FC]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/jiakidarkness/art/Orenchi-no-furo-jijou-Takasu-Cosplay-501811076>
- Jim3535. (2011, 30 juillet). *Otakon 2011 - 0834.jpg* [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/jim3535/6019656001>
- Jin, Y. (1980). *Xiao ao jiang hu. Tai bei shi: Yuan jing*. (Original publié en 1967).
- Jiyeon Huh. (2017, 3 novembre). *시크릿데이X 아스트로 메이킹필름* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=18egWgOKGLA>
- jkim910. (2014, 29 septembre). *GURREN LAGANN - Who the hell do you think I am?* [Illustration]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/jkim910/art/GURREN-LAGANN-Who-the-hell-do-you-think-I-am-485380443>
- Johnson, M. (2018, 18 janvier). Oui Kim [Entrée de blogue]. *The Mind Reels*. <https://blog.mjohno.com/post/169853171421>
- Johnson, R. (2007). *Cosplay of Inuyasha, with Tessaiga, 2007 Pittsburgh Comicon (476356475)* [Photographie de cosplay]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cosplay_of_Inuyasha,_with_Tessaiga,_2007_Pittsburgh_Comicon_%28476356475%29.jpg
- Jung, B. (2017). *The Villainess* [Film de fiction]. Independent Filmmakers Group BFG.
- Jung, M. (2016, 27 janvier). SM Entertainment's next boy band to have 'unlimited' members. *The Korea Herald*. http://kpopherald.koreaherald.com/view.php?ud=201601271758282555044_2

- Jung, S. (2011). *Korean masculinities and transcultural consumption: Yonsama, Rain, Oldboy, K-pop idols*. Hong Kong University Press.
- JYP Entertainment. (2015, 5 juillet). GOT7 "Just right(딱 좋아)" Dance Practice #2 (Just Crazy Boyfriend Ver.) [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4EvV0IXd1BU>
- JYP Entertainment. (2019, 9 octobre). Stray Kids "Double Knot" M/V [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UWoyeuwj9c0>
- JYP Entertainment. (2020, 17 juin). Stray Kids "神//男" M/V [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TQTICHxyuu8>
- KAHEVA Universe. (2020, 10 juin). KPOP's Essence: Military [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=bcoxt_uIm6w
- Kahneman, D., Diener, E. et Schwarz, N. (dir.). (1999). *Well-being: foundations of hedonic psychology*. Russell Sage Foundation.
- Kain, E. (2021, 4 octobre). China cracks down on same-sex relationships in video games. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2021/10/04/china-banning-same-sex-relationships-in-video-games-effeminate-men-moral-choices>
- Kang-Nguyen, D. (2019). The softening of butches: The adoption of Korean "soft" masculinity among Thai toms. Dans Lee, S., Mehta, M., et Ku, R. (dir.), *Pop Empires: Transnational and Diasporic Flows of India and Korea* (pp. 19-36). Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Kant, I. (1993). *Critique de la faculté de juger*. Paris : Vrin. (Original publié en 1790)
- Katsuno, H. (2018). The grotesque hero: depictions of justice in Tokusatsu superhero television programs. Dans Alisa Freedman et Toby Slade (dir.), *Introducing Japanese Popular Culture* (pp. 35-47). Routledge.
- kb/wmr (AFP, Reuters). (2021, 2 septembre). China bans TV talent shows in entertainment crackdown. *Deutsche Welle*. <https://www.dw.com/en/china-bans-tv-talent-shows-in-entertainment-crackdown/a-59067782>
- KBS Kpop. (2016, 28 octobre). MUSIC BANK 뮤직뱅크 - PENTAGON 펜타곤 - Gorilla.20161028 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6Kj-NxA0I-k>

- KBS WORLD TV. (2020, 16 octobre). *NCT U - Make a Wish (Birthday Song) (Music Bank) / KBS WORLD TV 201016* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8HWsY11tSD8>
- Keegan, M. (2018, 28 septembre). China's 'little fresh meat' idols spark masculinity debate. *Culture Trip*. <https://theculturetrip.com/asia/china/articles/chinas-little-fresh-meat-idols-spark-masculinity-debate/>
- Kennedy, K. (2002). Results of a misspent youth: Joan Jett's performance of female masculinity. *Women's History Review*, 11(1), 89-114.
- Kidd, S. (2019). *Play and aesthetics in Ancient Greece*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kim, E. (2017, 15 juin). *NCT 127. REPLAY[FULL] NCT 127 SHOWCASE 'CHERRY BOMB'* [Vidéo]. VLIVE. <https://www.vlive.tv/video/32341>
- Kim, G.Y. (2017). Between hybridity and hegemony in K-Pop's global popularity: a case of Girls's Generation's American debut. *International Journal of Communication*, 11, 2367- 2386.
- Kim, J. (2016). Success without design: Hallyu (Korean Wave) and its implications for cultural policy. *The Korean Journal of Policy Studies*, 31(3), 101-118.
- Kim, J. (2017, 19 juin). NCT 127's return grabs global attention. *The Korea Times*. https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2022/03/732_231512.html
- Kim, J., Sosa, E. et Rosenkrantz, G. S. (dir.). (2009). *A companion to metaphysics*. John Wiley & Sons.
- Kim, S.-Y. (2020). Disastrously creative: K-pop, virtual nation, and the rebirth of culture technology. *Drama Review*, 64(1), 22–35.
- Kim, U. (2017). NCT 127 talks about writing their own lyrics, working with choreographer Tony Testa, and more. *Soompi*. <https://www.soompi.com/2017/06/15/nct-127-talks-writing-lyrics-working-choreographer-tony-testa/>
- Kimbergt, S. (2008). Ces mangas qui se servent du yaoi pour doper leurs ventes. Dans H. Brient (dir.). *Homosexualité et manga: Le yaoi : articles, entretiens, chroniques et manga* (pp. 112-131). Versailles: Éditions H.

- KingOfAsh. (2013, 15 mars). Gurren Lagann: respect that will pierce the disrespect! [Entrée de wiki]. *Comic Vine*.
<https://comicvine.gamespot.com/profile/kingofash/blog/gurren-lagann-respect-that-will-pierce-the-disresp/90257>
- King's Cross Central Limited Partnership. (2021). HARRY POTTER'S PLATFORM 9¾. *King's Cross*. <https://www.kingscross.co.uk/harry-potters-platform-9-34>
- Kirkpatrick, E. (2019). On [dis] play: outlier resistance and the matter of racebending superhero cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 29, 1-17.
- Kivy, P. (1987). Platonism in music: another kind of defense. *American Philosophical Quarterly*, 24(3), 245–252.
- Klinkenberg, J.-M. (2020). Pour une grammaire générale de la relation texte-image. *Pratiques*. <http://journals.openedition.org/pratiques/8436>
- KNIVERSE. (2017, 5 juillet). *K-BOY COVER NCT 127 | CHERRY BOMB FROM THAILAND [1thek dance cover contest]* [Vidéo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=rkm0_Se8Y_U
- KNRGOOfficial. (2013, 4 novembre). *131103 K★NRG - Tiny G - [Intro] + Miss You* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eD7IQWuweNc>
- Kocay, V. (1996). *Forme et référence: le langage de Roman Ingarden*. Editions Mardaga.
- Kolnai, A. (2004). *On disgust*. B. Smith et C. Korsmeyer (dir.). Chicago: Open Court. (Original publié en 1929)
- Kong, H. Y. (2016). *The globalization of K-pop: the interplay of external and internal forces* (dissertation doctorale, Hochschule Furtwangen).
- Koppen, C., Alsius, A. et Spence, C. (2008). Semantic congruency and the Colavita visual dominance effect. *Experimental brain research*, 184(4), 533-546.
- Koreaboo. (2019, 6 août). *NCT 127's latest pictorial with Dispatch has fans confused* [Article de blogue de nouvelles]. Koreaboo.
<https://www.koreaboo.com/news/nct-127s-latest-pictorial-dispatch-fans-confused/>
- KpopAnalysis. (2017, 14 juin). *NCT 127 - Cherry Bomb MV Reaction [GO WINWIN!]* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5-2JoEkrhAQ>

- Kraaijeveld, A. R. (2000). Origin of chess—a phylogenetic perspective. *Board Games Studies*, 3, 39-50.
- Kress, G. (2009). Assessment in the perspective of a social semiotic theory of multimodal teaching and learning. Dans C. Wyatt-Smith, et J. Cumming (dir.), *Educational assessment in the 21st century* (pp. 19-41). Springer, Dordrecht
- Kringelbach, M. L. (2010). The hedonic brain: a functional neuroanatomy of human pleasure. Oxford University Press. Dans M. L. Kringelbach et K. C. Berridge (dir.), *Pleasures of the Brain* (pp. 202–221). Oxford University Press.
- Kringelbach, M. L. et Berridge, K. C. (2010). Fundamental pleasure questions. Dans M. L. Kringelbach et K. C. Berridge (dir.), *Pleasures of the Brain* (pp. 7–26). Oxford University Press. (Original publié en 2009)
- Kringelbach, M. L. et Berridge, K. C. (2010). *Pleasures of the Brain*. Oxford University Press. (Original publié en 2009)
- Kroon, F. (2016). Review of Alexius Meinong, the shepherd of non-being, by Dale Jacquette. *Notre Dame Philosophical Reviews*.
<https://ndpr.nd.edu/news/alexius-meinong-the-shepherd-of-non-being>
- Krystal Reed [@krystalshanellee]. (2019, 4 octobre). *this is becoming my favorite cosplay* [Photomontage]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/B3Nfet6AhP->
- Krystal Reed [@krystalshanellee]. (2020, 16 mars). *so you're telling me you saw #heroesrising and Hawks is not your favorite character?* [Photomontage]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B9zOdK7jFiK>
- Krystal Reed [@krystalshanellee]. (2020, 18 avril). *you haven't seen One Piece yet? Couldn't be me* 🖋️ [Photomontage]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/B_JCNHEDuE0
- Krystal Reed [@krystalshanellee]. (2020, 29 septembre). 🌟 *ah ha ha repost* 🌟 [Photomontage]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CFvhKNgjDd1>
- Krystal Reed [@krystalshanellee]. (2021, 29 janvier). *we make such a great team :)* [Illustration]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CKpMxntjZwf>
- Krystal Reed [@krystalshanellee]. (2021, 2 février). *My top 10 favorite anime!* [Photographies et vidéo]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/CKzIRzEjAbu>

- Krystal the Creative [@krystalshanelle]. (2021, 12 novembre). *FULL CIRCLE @JohnTheCho* [Photographies]. Twitter.
<https://twitter.com/krystalshanelle/status/1459301254908153861>
- Künne, W. (1995). Some varieties of thinking: reflections on Meinong and Fodor. *Grazer Philosophische Studien*, 50, 365-395.
- Kwon, S. (2017, 16 juin). SM "'체리밤' 가사 수정無"...KBS "폭력 묘사로 부적격". *Korea Times*.
<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201706161430101131>
- Labasse, B. (2016). Le statut des schémas cognitifs dans la production et la réception discursives. *Pratiques*. (171-172).
- Lachs, L. (2017). *Multi-modal perception*. Noba textbook series: Psychology. Champaign: DEF Publishers.
- Lagerlund, H. (2021, printemps). Mental representation in medieval philosophy. Dans E.N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/archives/spr2021/entries/representation-medieval>
- Lah, K. (2008, 24 juillet). Japan's controversial 'White Man' café [Reportage télévisuel]. *CNN*. Recopie disponible à
<https://www.youtube.com/watch?v=JJsSoaomZSw>
- Lai, F. (2021, 29 juin). 2pm's comeback was never a maybe — It was a must [Article en ligne]. *MTV News*. <http://www.mtv.com/news/3178703/2pm-must-album-interview/>
- Lamarre, T. (2011). Speciesism, Part III: neoteny and the politics of life. *Mechademia*, 6(1), 110-136.
- Langer, S. K. (1954). *Philosophy in a new key: a study in the symbolism of reason, rite, and art*. New York: Mentor. (Original publié en 1942)
- Laure. (2018, 22 novembre). Netizens photoshop NCT's JaeHyun and TaeYong together. *Kpopmap*. <https://www.kpopmap.com/netizens-photoshop-nct-jaehyun-and-taeyong-together> Archive disponible à
<https://web.archive.org/web/20210919074959/https://www.kpopmap.com/netizens-photoshop-nct-jaehyun-and-taeyong-together>

- Laurienti, P. J., Burdette, J. H., Wallace, M. T., Yen, Y. F., Field, A. S. et Stein, B. E. (2002). Deactivation of sensory-specific cortex by cross-modal stimuli. *Journal of cognitive neuroscience*, 14(3), 420-429.
- Law, J. (2021, 2 septembre). *China bans effeminate men and abnormal esthetics from TV*. Jing Daily. <http://jingdaily.com/little-fresh-meat-sissy-men-china/>
- Lawrence, A. A. (2009). Erotic target location errors: an underappreciated paraphilic dimension. *Journal of Sex Research*. 46 (2–3): 194–215).
- Lawton, A. (1976). Russian and Italian futurist manifestoes. *The Slavic and East European Journal*, 20(4), 405–420.
- Lee, J. J., Lee, R. K. Y. et Park, J. H. (2020). Unpacking K-pop in America: the subversive potential of male K-pop idols' soft masculinity. *International Journal of Communication*, 14, 5900–5919.
- Lee, S. (2012). The structure of the appeal of Korean Wave texts. *Korea Observer*, 43(3), 447.
- Lee, S. (2015, 13 mai). *Do you know Korea's first mukbang?* Hankook il bo. <http://www.hankookilbo.com/v/46f6ed0fa3e14bd8920443a542920e4d>
- Lee, S. W. (2005). Patriarchy and Confucianism: feminist critique and reconstruction of women's experiences and feminist practices in South Korea. Dans Chang, P. W., et Kim, E. S. (dir.). *Women's experiences and feminist practices in South Korea* (p. 67-116). Ewha Womans University Press.
- Lee, S., In, S. et Seo, W. J. (2015). Repeat attendance as a function of liminality, communitas and team identification. *South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation*, 37(1): 59-76.
- LeeLeeNeko. (2013). *Okay I might be completely crazy* [Entrée de blogue]. Tumblr. <http://leeleeneko.tumblr.com/post/48574251243/okay-i-might-be-completely-crazy-but-im-sure-the> Archive disponible à <https://web.archive.org/web/20130424192614/http://leeleeneko.tumblr.com/post/48574251243/okay-i-might-be-completely-crazy-but-im-sure-the>
- Lenclud, G. (2007). Être un artefact. Dans O. Debary et L. Turgeon (dir.), *Objets & Mémoires* (pp. 59-90). Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, Presses de l'Université Laval.
- Lévy, D. (1992). *Situation esthétique du cinéma* [Thèse doctorale, Université de Paris VIII]. https://www.artcinema.org/IMG/pdf/situation_du_cinema1-2.pdf

- Li, Y. (2020). *'We are all guilty': censorship of Danmei in China*. Article présenté à la Association for Asian Studies (AAS) Annual Conference, (19–22 mars).
- Limido-Heulot, P. (2011). Sens et limites de l'analyse ontologique dans l'esthétique de Roman Ingarden. *Bulletin d'Analyse Phénoménologique*, VII, 2
- Liszka, J. J. (1996). *A general introduction to the semiotic of Charles Sanders Peirce*. Indiana University Press.
- Llewella20. (2019, 19 novembre). *APH Prussia – The sun at our back* [Photographie de cosplay; cosplay par llewella20; photographie par lacus2887]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/llewella20/art/APH-Prussia-The-sun-at-our-back-338635042>
- Loonis, E. (2014). *Théorie générale de l'addiction : introduction à l'hédonologie*. Éditions Nègrefont.
- Lormand, E. (1985). Toward a theory of moods. *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, 47(3), 385-407.
- Lotman, J. M. (1999). *La sémiosphère* [Anka Ledenko, trad.]. Limoges: Presses Universitaires de Limoges.
- Lotman, Y. (2020). *Culture and communication: signs in flux. An Anthology of Major and Lesser-Known Works*. Germany: Academic Studies Press.
- Lu, A. S. (2009). What race do they represent and does mine have anything to do with it? Perceived racial categories of anime characters. *Animation*, 4(2), 169-190.
- Lucas Zerbino. (2015, 25 juillet). *Live Action - Ah, It's a Wonderful Cat's Life 96Neko - Rosario* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=masYk_bPp9Y
- luna jy. (2017, 6 juin). *NCT 127 🍒 'CHERRY BOMB' 🍒 Teaser Taeyong 🍒* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=27RX0spLB6E>
- Lunning, F. (2011). Cosplay, drag and the performance of abjection. Dans T. Perper, et M. Cornog (dir.). *Mangatopia: essays on manga and anime in the modern world* (pp. 71-88). ABC-CLIO.
- Lyotard, J.-F. (1979). *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*. Paris: Éd. de Minuit.

- Magnusson, M. (2012, 5 décembre). *Koreansk popkultur* [épisode de documentaire télévisé]. Kobra, Sveriges Television (prod.). <http://www.svt.se/kobra/>
Recopie disponible à <https://www.youtube.com/watch?v=GbysxNyfYTo>
- Maja1808. (2018, 22 juillet). *Diabolik Lovers - Azusa Mukami #17* [Photographie de cosplay]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/maja1808/art/Diabolik-Lovers-Azusa-Mukami-17-755781473>
- Malherbe, O. (2015). *Sur l'esthétique d'Ingarden: création artistique et objets intentionnels*. (F.R.S.-FNRS), École doctorale de philosophie (ED1). Séminaire des doctorants.
<http://www.ed1.ulg.ac.be/fr/?d=sd&type=textes&ext=pdf&filename=20150108-Malherbe>
- Malherbe, O. (2018). Roman Ingarden and artistic creation. Dans *Book of abstracts: Roman Ingarden and his times. An International Phenomenological Conference* (pp.24-25). Jagiellonian University in Kraków.
<http://www.ingarden.confer.uj.edu.pl/documents/137370002/0/Book+of+abstracts.pdf>
- Malinowski, B. (1923). The problem of meaning in primitive languages. Dans C. K. Ogden, et I. A. Richards (dir.), *The Meaning of Meaning* (pp. 296-336). London: K. Paul, Trend, Trubner.
- Mally, E. (1912). *Gegenstandstheoretische Grundlagen der Logik und Logistik*. Leipzig: Barth.
- Manovich, L. (2016). Notes on Instagrammism and mechanisms of contemporary cultural identity (and also photography, design, Kinfolk, k-pop, hashtags, mise-en-scène, and состояние). Dans *Instagrammism and contemporary cultural identity* [Publication en ligne]. <http://manovich.net/content/04-projects/093-notes-on-instagrammism-and-mechanisms-of-contemporary-cultural-identity/notes-on-instagrammism.pdf>
- Mantegazza, P. (1867). *Fisiologia del piacere*. Milano: Bernardoni. (Original publié en 1854)
- Mantegazza, P. (1886). *Physiologie du plaisir*. Paris : C. Reinwald. (Original en italien publié en 1854)
- Marek, J. (2013, automne). Alexius Meinong. Dans E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/archives/fall2013/entries/meinong>

- Mari, L. et Paoletti, M. P. (2013). Meinong strikes again. Return to impossible objects 100 years later. *HUMANA.MENTE Journal of Philosophical Studies*, 6(25), I-IVX.
- Marinetti, F. T. (1973). Destruction of syntax – imagination without strings – words-in-freedom. Dans U. Apollonio (dir.), *Futurist Manifestoes* (pp.95-106). New York: Viking Press. (Original publié en 1913)
- Marshall, H. R. (1892). The field of æsthetics psychologically considered. *Mind*, 1(3), 358–378.
- Marshall, R. (2013). On the reality of Sherlock Holmes Etc. *3:AM Magazine*.
<https://www.3-16am.co.uk/articles/on-the-reality-of-sherlock-holmes-etc>
- Maxstew7's Cosplay Photography. (2012a, 29 juillet). *gurren lagann – kamina 1* [Photographie de cosplay]. Flickr.
<https://www.flickr.com/photos/118693063@N07/12910709133>
- Maxstew7's Cosplay Photography. (2012b, 29 juillet). *gurren lagann – kamina 2* [Photographie de cosplay]. Flickr.
<https://www.flickr.com/photos/118693063@N07/12910617525>
- May, T. (2021, 5 février). A ‘masculinity crisis’? China says the boys are not all right. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2021/02/05/world/asia/china-masculinity-schoolboys.html>
- MBC every1. (2017, 17 juillet). (*Showchampion behind EP.53*) 'NCT127' BEHIND Story I [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=kjMVo6FLBzk>
- MBCkpop. (2017, 27 mai). [*HOT*] SF9 - Watch Out, 에스에프나인 - 위치 아웃 Show Music core 20170527 [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=xmychxdofJw>
- MBCkpop. (2017, 1er juillet). [*HOT*] NCT 127 - Cherry bomb, 엔시티/ 127 - 체리 밤 Show Music core 20170701 [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=l5DHP9E4DAM>
- McCauley, C. (1998). When screen violence is not attractive. Dans Jeffrey H. Goldstein (dir.), *Why we watch: The attractions of violent entertainment* (pp. 144-162). Oxford University Press on Demand.

- McInnis, A. [Music Industry Contact]. (2021, 7 novembre). *Hit Producer reacts NCT 127 Sticker* [Vidéo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=wuWktTJ0_oc
- McLelland, M. J. (2003). "A mirror for men?": idealised depictions of white men and gay men in Japanese women's media. *Transformations* 6, 1-14.
- McLelland, M. J. (2006). Why are Japanese girls' comics full of boys bonking. *Refractory: A journal of entertainment media*, 10(4), 1-14.
- Mega64. (n.d.). *About* [Profil YouTube]. Consulté le 2021-08-29 à
<https://www.youtube.com/c/mega64/about>
- Mega64. (2009, 17 février). *Mega64: Elite Beat Agents (HD)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=UXZGzhsS-5I>
- Mehra, S. (2002). Copyright and comics in Japan: does law explain why all the cartoons my kid watches are Japanese imports. *Rutgers L. Rev.*, 55, 155.
- Meinong, A. (1904). Über Gegenstandstheorie. Dans *Untersuchungen zur Gegenstandstheorie und Psychologie* (pp. 1-51). Leipzig: Barth.
- Meinong, A. (1960). The Theory of Objects [Isaac Levi, D. B. Terrell et Roderick M. Chisholm, trad.]. Dans R. M. Chisholm (dir.). *Realism and the Background of Phenomenology* (pp. 76-117). Illinois: Free Press Glencoe. (Original publié en allemand en 1904)
- Meinong, A. (1972). *On emotional presentation* [traduction de M.-L. Schubert Kalsi]. Northwestern University Press. (Original publié en allemand en 1917)
- Meinong, A. (1983). *On Assumptions*. Berkeley: University of California Press. (Original de la 2^e édition publié en allemand en 1910)
- MELTMIRROR. (2017, 30 novembre). 엑소(EXO) – Power [Vidéo]. *KEEPUPWEIRD*. <http://www.keep-us-weird.com/w/exo-power>
- Merrell, F. (1997). *Peirce, signs, and meaning*. University of Toronto Press.
- Metz, C. (1977). *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma* (Vol. 1134). Union générale d'éditions.
- Meza, X. V. et Park, H. W. (2015). Globalization of cultural products: a webometric analysis of Kpop in Spanish-speaking countries. *Quality & Quantity*, 49(4), 1345-1360.

- Michiyo Fandub & Cover. (2013, 6 juin). *96 Neko - Len kun NOW (French Cover)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VBIwHoTwSdc>
- Miller, S. G. (2004). *Arete: Greek sports from ancient sources*. Univ of California Press.
- Min, R. (2019, novembre 14). BL or survival horror? *Issuu*. <https://issuu.com/konshuu-caa/docs/50-7/s/11282986>
- minasofi. (2017, 6 juin). Imao i'm having fun at the site [Commentaire sur forum]. *Allkpop*. <https://www.allkpop.com/forum/threads/nct-127-official-comeback-thread-cherrybomb.77636/page-13> Archive disponible à <https://web.archive.org/web/20180111052017/https://www.allkpop.com/forum/threads/nct-127-official-comeback-thread-cherrybomb.77636/page-13>
- Mishina, S. (1943). *Shiragi Karo no Knkyu*. Tokyo: Sanseido, 257-72.
- Miskovic, V., Kuntzelman, K. et Fletcher, N. (2015). Searching for affect in affective neuroscience: challenges and opportunities. *Psychology of Consciousness: Theory, Research, and Practice*, 2(1), 1.
- Miss Benu. (2015a, 10 janvier). *Hetalia Nordic's #1* [Photo de cosplay; Scotland par M2]. Flickr. <http://www.flickr.com/photos/127302017@N04/15899780303>
- Miss Benu. (2015b, 10 janvier). *Hetalia Nordic's #2* [Photo de cosplay; Scotland par M2]. Flickr. <http://www.flickr.com/photos/127302017@N04/16518922052>
- Mister Production. (2018, 25 avril). *NCT U - Boss, NCT127 - Cherrybomb, Cover by SULAWESICK* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=y2OApEKsuH8>
- Mistry, R. (2000). From “hearth and home” to a queer chic: A critical analysis of progressive depictions of gender in advertising’. Disponible en ligne à <http://www.users.miamioh.edu/reesr/courses/edl282/pages/queerchic.html> Archive disponible à <https://web.archive.org/web/20200221150726/http://www.users.miamioh.edu/reesr/courses/edl282/pages/queerchic.html>
- Miyake, K., Matschke, F. et Moore, B. (2017). *Tokyo idols* [Film documentaire]. Icarus Films, Brooklyn, NY.
- Miyose, C. et Engstrom, E. (2015). Boys Over Flowers: Korean soap opera and the blossoming of a New Masculinity. *Popular Culture Review*, 26(2), 4-15.

- Mizoguchi, A. (2008). *Reading and living yaoi: male-male fantasy narratives as women's sexual subculture in Japan*. (Thèse doctorale, University of Rochester).
- Mnet K-POP. (2013, 22 novembre). *엑소(EXO) - 으르렁(Growl) + 늑대와 미녀(Beauty and the Beast) at 2013 MAMA* [Vidéo]. YouTube.
https://youtu.be/ycqj_T6Fc9c?t=197
- Mnet K-POP. (2016, 6 octobre). *[SF9 - K.O] Debut Stage / M COUNTDOWN 161006 EP.495* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=UPEjVfjvFgk>
- Mnet K-POP. (2017, 15 juin). *[NCT 127 - Cherry Bomb] Comeback Stage / M COUNTDOWN 170615 EP.528* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=nC4fJNYODxw>
- Mnet TV. (2017, 18 décembre). *Stray Kids [최종회] 7 인 ' Stray Kids ' 첫 무대! YAYAYA🎵 @ FINAL MISSION 171219 EP.10* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=SHsJ0W5Yuc8>
- mochinu [麻糬犬]. (2012, 17 juin). **【 慎入 】 B.r.i.t.n.e.y. 某MV片段 【 키세키의 세대 】** [Vidéo]. Niconico. <https://www.nicovideo.jp/watch/sm18124578>
- Moita, I. Q. (2021). *The Hallyu Wave as soft power: a Portuguese case study* [Dissertation doctorale, Instituto Politécnico de Lisboa, Escola Superior de Comunicação Social].
- Monod, J. (1970). *Le hasard et la nécessité*. Paris, éd. du Seuil.
- Montero, B. (2006). Proprioception as an aesthetic sense. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(2), 231-242.
- Moon, C., Travaglino, G. A. et Uskul, A. K. (2018). Social value orientation and endorsement of horizontal and vertical individualism and collectivism: An exploratory study comparing individuals from North America and South Korea. *Frontiers in psychology*, 9, 2262.
- Morris, C. (1974). Fondements de la théorie des signes (trad. Victor Guérette, François Latraverse et Jean-Pierre Paillet). *Langages*, 35, 15-21. (Original en anglais publié en 1938)

- Mostow, J. S. (2003). The gender of Wakashu and the grammar of desire. Dans J. S. Mostow, N. Bryson, et M. Graybill (dir.), *Gender and power in the Japanese visual field* (p. 49-70). University of Hawaii Press.
- Multifacetedacg. (2017, 18 juin). *NCT 127 "Cherry Bomb" Fangirl Version / Multifacetedacg* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=zCQwYPgKzhl>
- Mundy, J. (1994). Postmodernism and music video. *Critical Survey*, 259-266.
- Murakami, T. (2000). A theory of super flat Japanese art. Dans T. Murakami (dir.). *スーパースフラット / Sūpā furatto = Super flat* (p. 8-25). Tokyo: Madora Shuppan.
- Nadal, M. et Skov, M. (2018). The pleasure of art as a matter of fact. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, 285(1875).
- Nagaike, K. (2004). *Japanese women writers watch a boy being beaten by his father: male homosexual fantasies, female sexuality and desire* (dissertation doctorale, University of British Columbia).
- Nash, J. (2014). *Confuse or conceal – camouflage at sea in WWII*. Australian Naval Institute. <https://navalinstitute.com.au/confuse-or-conceal-camouflage-at-sea-in-wwii/>
- Nate Pann. (2020, 12 juillet, 17:24). *정재현+이태용 레전드* [Photomontage; Re: 엔시티 비주얼 얼굴 합친거래]. <https://m.pann.nate.com/talk/352879784>
- NCT (2017, 12 juin). [FULL] VICTORY ep.9 NCT #보고시퍼 (127, U, DREAM 멤버들 총출동!) [Vidéo]. VLIVE. <https://www.vlive.tv/video/32503>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017a, 6 juin). *컴백#NCT127, 타이틀 곡 '#CherryBomb'* [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/NCTsmtown/status/872262470810746880>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017b, 6 juin). *NCT 127 🍒'CHERRY BOMB' 💣 2017.06.14 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #도영 #DOYOUNG* [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/NCTsmtown/status/872132757903814656>

- NCT [@NCTsmtown]. (2017c, 6 juin). *NCT 127* 🍒 'CHERRY BOMB' 💣
 2017.06.14 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #태용 #TAEYONG
 [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/NCTsmtown/status/872132699460444160>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017d, 6 juin). *NCT 127* 🍒 'CHERRY BOMB' 💣
 2017.06.14 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #윈윈 #WINWIN
 [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/NCTsmtown/status/872132730523353088>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017e, 7 juin). *NCT 127* 🍒 'CHERRY BOMB' 💣
 2017.06.14 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #해찬 #HAECHAN
 [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/NCTsmtown/status/872468915745464321>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017f, 7 juin). *NCT 127* 🍒 'CHERRY BOMB' 💣 2017.06.14
 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #재현 #JAEHYUN [Gazouillis].
 Twitter. <https://twitter.com/NCTsmtown/status/872468949253840896>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017g, 7 juin). *NCT 127* 🍒 'CHERRY BOMB' 💣
 2017.06.14 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #유타 #YUTA
 [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/NCTsmtown/status/872468981252149248>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017h, 8 juin). *NCT 127* 🍒 'CHERRY BOMB' 💣
 2017.06.14 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #쟈니 #JOHNNY
 [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/NCTsmtown/status/872832050478301186>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017i, 8 juin). *NCT 127* 🍒 'CHERRY BOMB' 💣 2017.06.14
 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #마크 #MARK [Gazouillis].
 Twitter. <https://twitter.com/NCTsmtown/status/872832017527742464>
- NCT [@NCTsmtown]. (2017j, 8 juin). *NCT 127* 🍒 'CHERRY BOMB' 💣 2017.06.14
 6PM(KST) #NCT #NCT127 #CherryBomb #태일 #TAEIL [Gazouillis].
 Twitter. <https://twitter.com/NCTsmtown/status/872832005011943425>
- NCT 127. (2017a). *Cherry Bomb: The 3rd mini album* [Album]. SM Entertainment.

- NCT 127. (2017b). *NCT 127 Official Website* [Site interactif]. SM Entertainment. Consulté du 7 juin 2017 au 28 juillet 2017 à <http://nct127.smtown.com>
- NCT 127 Official Instagram [@nct127]. (2017a, 6 juin). #NCT #NCT127 #CHERRYBOMB #DOYOUNG # 🍒 🍒 [Animation graphique]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BVAToUMldJs>
- NCT 127 Official Instagram [@nct127]. (2017b, 6 juin). #NCT #NCT127 #CHERRYBOMB #TAEYONG # 🍒 🍒 [Animation graphique]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BVATrOyFyPr>
- NCT 127 Official Instagram [@nct127]. (2017c, 9 juin). 🍒 여러분 다음주면 체리밤이 터집니다!! 🍒 [Photographie]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BVH4L9tF89k>
- NCT 127 Official Instagram [@nct127]. (2017d, 9 juin). 🌟🌟🌟 체리밤이 곧 터진다 모두 피하세요 !!! [Photographie]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BVH4H6jFz3n>
- NCT 127 Official Instagram [@nct127]. (2017e, 11 juin). 여러분 오랜만이에요 ㅋㅋ [Photographie]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BVNBuYhlcz7>
- NCT 127 Official Instagram [@nct127]. (2017f, 15 juin). 어제 그리고 오늘 [Photographie]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BVXLpkwFiBS>
- NCT 덕투 정보계⁹⁰⁹⁰ [@totheworld_9090]. (2018, 21 juin). 170622 NCT127 #CherryBomb1stWin Cherry Bomb MV set 🍒🍒🍒 [Gazouillis]. Twitter. https://twitter.com/totheworld_9090/status/1009813235262877696
- NCT 덕투 정보계⁹⁰⁹⁰ [@totheworld_9090]. (2019, 18 janvier). MV & Teaser Locations [Page d'événements]. Twitter. Consulté le 2022-01-26 à <https://twitter.com/i/events/995173682128470017>
- NCT_OFFICIAL_JP [@NCT_OFFICIAL_JP]. (2019, 26 juillet). <NCT 127> 重大発表まであと... #NCT127 #TAEIL #JOHNNY [Gazouillis]. Twitter. https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1154949593810927618

- NCT_OFFICIAL_JP [@NCT_OFFICIAL_JP]. (2019, 27 juillet). <NCT 127> 重大発表まであと…#NCT127 #JUNGWOO #MARK [Gazouillis]. Twitter. https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1155311988727136256
- NCT_OFFICIAL_JP [@NCT_OFFICIAL_JP]. (2019, 28 juillet). <NCT 127> 重大発表まであと…#NCT127 #TAEYONG #DOYOUNG [Gazouillis]. Twitter. https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1155674347857571840
- NCT_OFFICIAL_JP [@NCT_OFFICIAL_JP]. (2019, 29 juillet). <NCT 127> 重大発表まであと…#NCT127 #YUTA #HAECHAN [Gazouillis]. Twitter. https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1156036798197325826
- NCT_OFFICIAL_JP [@NCT_OFFICIAL_JP]. (2019, 30 juillet). <NCT 127> 重大発表まであと…#NCT127 #JAEHYUN #JUNGWOO [Gazouillis]. Twitter. https://twitter.com/NCT_OFFICIAL_JP/status/1156399185609949184
- NCT127 [@NCT127]. (2017, 12 juin). {!} Check it out! Hidden Teasers #2 [Entrée de blogue]. Tumblr. <http://nct127.tumblr.com/post/161747199785/check-it-out-hidden-teasers-2>
- Nef, F. (1994). Temps, indétermination et modalité, à propos de la doctrine peircienne du futur. *Histoire épistémologie langage*, 16(1), 65-88.
- Negus, K. (2011). Authorship and the popular song. *Music & Letters*, 92(4), 607-629.
- neotechs. (2017, 12 juin). *CHERRY BOMB ; hidden teasers* 🍒💣 [Entrée de blogue]. Tumblr. Consulté le 2022-05-27 à <https://neotechs.tumblr.com/post/161710725631/cherry-bomb-hidden-teasers>
- Neville, L. (2011). *Special operations patrol vehicles: Afghanistan and Iraq*. Bloomsbury Publishing.
- New Delhi Television Ltd. (2021, 2 septembre). *China bans reality talent shows in major showbiz crackdown*. NDTV.com. <https://www.ndtv.com/world-news/china-bans-reality-talent-shows-in-major-showbiz-crackdown-2527221>
- nharime. (2014-07-06). *from the anime expo kill la kill panel with sushio (head animation director), kazuki nakashima (scriptwriter), and yosuke toba (producer) of studio TRIGGER today* [Entrée de blogue]. Tumblr. <https://nharime.tumblr.com/post/90923453499/from-from-the-anime-expo-kill-la-kill-panel-with>

- Ni, V. (2021, 2 septembre). China bans reality talent shows to curb behaviours of 'idol' fandoms. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/world/2021/sep/02/china-bans-reality-talent-shows-to-curb-behaviours-of-idol-fandoms>
- Nietzsche, F. W. (1994). *La naissance de la tragédie*. Paris: Denoël. (Original publié en 1872).
- Ninomiya, A., Tagura, T. et Teracco. (2008). *Are you Alice? 廻毒本 UNBREAKABLE* [Autopublication]. IM. Japon.
- Nishiyama, H. (2014, 8 mai). Akihabara [Épisode de série documentaire]. Dans *Japanology Plus*. NHK.
- Nöth, W. (2010). The criterion of habit in Peirce's definitions of the symbol. *Transactions of the Charles S. Peirce Society: A Quarterly Journal in American Philosophy*, 46(1), 82-93.
- Nöth, W. (2011). Representation and reference according to Peirce. *International Journal of Signs and Semiotic Systems (IJSSS)*, 1(2), 28-39.
- Novaković, A. (2017). Critique de "Roman Ingarden: controversy over the existence of the world, Volume I", *Phenomenological Reviews*, 3.
- Nozawa, S. (2016). Ensoulment and effacement in Japanese voice acting. Dans Patrick W. Galbraith et Jason G. Karlin (dir.), *Media Convergence in Japan* (p.169-199). Kinema Club.
- Oberg, A. (2018, 24 juin). The art of K-pop music design [Panel #KCON18NY]. *KCONUSA*. <https://www.kconusa.com/panel-1-art-k-pop-music-design>
- Official A.C.E. (2020, 29 août). *A.C.E - Goblin (Favorite Boys) OPENING VIDEO* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=a3c_4nszxW8
- Oh, C. (2014). The politics of the dancing body: racialized and gendered femininity in Korean pop. Dans Y. Kuwahara (dir.) *The Korean Wave: Korean Popular Culture in Global Context* (p. 53-81). Palgrave Macmillan, New York.
- Oh, C. (2015). Queering spectatorship in K-pop: the androgynous male dancing body and Western female fandom. *The Journal of Fandom Studies*, 3(1), 59-78.
- Oh, C. (2017). "Cinderella" in reverse: eroticizing bodily labor of sympathetic men in K-Pop dance practice video. Dans X. Lin, C. Haywood, et M. Mac an Ghail (dir.). *East Asian Men* (p. 123-141). Palgrave Macmillan, London.

- Oh, I. (2013). The globalization of K-pop: Korea's place in the global music industry. *Korea Observer*, 44(3), 389-409.
- Oh, I. et Park, G.-S. (2012). From B2C to B2B: selling Korean pop music in the age of new social media. *Korea Observer*, vol. 43, no. 3, p. 365-395.
- Oh, W.-Y. et Rhee, M. (2016, 10 novembre). K-Pop's global success didn't happen by accident. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2016/11/k-pops-global-success-didnt-happen-by-accident>
- OHSE_DQT[@DQT_OHSE]. (2013, 10 juin). もう一踏ん張りです。 [Gazouillis]. Twitter. https://twitter.com/DQT_OHSE/status/344094493659762688
- Olufemii, J. [Olufemii]. (2020, 10 juin). *How Do KPOP Music Videos Look SO Good?* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PBhvW-hEnNw>
- OnCam! TV. (2017, 7 octobre). [HD] 171001 BTS(방탄소년단)_No More Dream(노 모어 드림) by ICE BLAST [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wqYn8Ds3Q10>
- OnlyOneOf official. (2020, 5 août). *Official Guide to OnlyOneOf (One&)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uAPGx0-cww0>
- OnlyOneOf official. (2020, 31 août). [JPTW] *OnlyOneOf Produced by [] Part2 ID* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=i3Nfcq-ETZ8>
- OnlyOneOf official. (2021, 5 janvier). [Vlog] *OnlyOneOf Dailie #1 | 노래 하고 🎤 운동하고 🏃 일본어 공부하는 📖 온리원오브 리드 댄서의 일상 🌟* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cxkTw42I4Pw>
- OnlyOneOf official. (2021, 13 février). *우리가 1 등 할 관상인가 🏆 | OnlyOneOf 의 운명은?* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HOmgrATGNKY>
- OnlyOneOf official. (2021, 21 septembre). *간 어떻게 하냐고요? 그냥 묻히면 돼! | 추석 맞이 송편 빚었전 🍡 | Happy Chuseok* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GfY0FnZ-d1s>

- OnlyOneOf official. (2022, 25 mai). [Vlog] *OnlyOneOf Dailrie #11 | 고독한 리식가 (일본에서 먹은 냉소바 편)* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=lgsaXmUM_18
- Oryn, D. (2020). *Between Kazakh Batyrs and feminization of masculinity: Korean Wave as a means of transformation* [Thèse de Master, Central European University].
- Ottemita. (2016, 12 juillet). *ILCE-3000-20160704-07252 // Konica Hexanon AR 57mm 1:1.2* [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/ottemita/27657577924>
- Pappas, N. (1999). Mimêsis in Aristophanes and Plato. *Philosophical Inquiry*, 21(3/4), 61-78.
- Park, G. S. (2013). Manufacturing creativity: production, performance, and dissemination of K-pop. *Korea Journal*, 53(4), 14-33.
- Parker, K. (2017). Foundations for semeiotic aesthetics: mimesis and iconicity, dans Kathleen A. Hull et Richard Kenneth Atkins (dir.), *Peirce on perception and reasoning: From icons to logic* (p. 61-73). Vol. 10. Taylor & Francis.
- Parncutt, R. et Hair, G. (2011). Consonance and dissonance in music theory and psychology: disentangling dissonant dichotomies. *Journal of interdisciplinary music studies*, 5(2).
- Parsons, T. (1979). Referring to nonexistent objects. *Theory and Decision : An International Journal for Multidisciplinary Advances in Decision Science*, 11(1), 95-110.
- Parsons, T. (1980). *Non-existent objects*. New Haven: Yale University Press.
- Paśniczek, J. (1993). The simplest Meinongian logic. *Logique et Analyse*, 36(143/144), 329-342.
- PEEKAVOO STUDIO. (2017, 11 avril). [Replay] SF9's HATCHING OUT LIVE - SF9 의 알방라이브! [Vidéo]. VLIVE. <https://www.vlive.tv/video/26944>
- Peirce, C. S. (1865-1909). *The logic notebook*. MS [R] 339.
- Peirce, C. S. (1908). A neglected argument for the reality of God. *Hibbert Journal*, 7(1), 90-112.

- Peirce, C. S. (1931-58). *Collected papers*. Cambridge: Harvard University Press.
- Peirce, C. S. (1963). *Charles S. Peirce Papers* [Annotations de Richard Robin]. Houghton Library, Harvard University.
- Peirce, C. S. (1978). *Écrits sur le signe* [G. Deledalle, trad.]. Paris, Le Seuil.
- Peirce, C. S. (1992). *The essential Peirce: selected philosophical writings* (Vol. 2). Indiana University Press.
- Pereira, F. C. et Cardoso, A. (2003). The horse-bird creature generation experiment. *AISB Journal*, 1(3), 257-280.
- Picee. (2017, 27 juin). [PICEE] NCT 127 - Cherry Bomb (ENGLISH COVER) [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7oBwZ5wheXE>
- Piga, B. et Morello, E. (2015). Environmental design studies on perception and simulation: an urban design approach. *Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain*, 1.
- Piko. (2012). *Nisokuhokou* [Vidéo]. Apple Music. <https://music.apple.com/us/music-video/nisokuhokou/1281327869>
- Pinker, S. (2009). *How the mind works*. United Kingdom: W. W. Norton. (Original publié en 1997)
- Plato. (1900). *Platonis opera* [J. Burnet, dir.]. Oxford University Press. (Original publié c.380 av. J.-C.)
- Platon. (2006). *Gorgias, ou, Sur la rhétorique* [É. Chambry, trad.]. Anjou, Québec: Éditions CEC. (Original publié c.380 av. J.-C.)
- PlaySUPERKIND. (2022, 22 août). *SUPERKIND - WHO IS SAEJIN?* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0juDt69WKT0>
- Poggi, I. (2017). Signals of intensification and attenuation in orchestra and choir conduction. *Normas* 7(1), 33-47.
- Potolsky, M. (2006). *Mimesis* (Ser. The new critical idiom). Routledge.
- Preston, B. (2020, automne). Artifact. Dans E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/artifact>

- Priest, G. (2016). The strange case of the missing non-existent objects. *OUPblog* (Oxford University Press Blog). <https://blog.oup.com/2016/09/non-existent-objects-philosophy/>
- Princeton University. (2010). *WordNet*. Princeton University. <https://wordnet.princeton.edu/>
- proxy. (2019). Dans *Merriam-Webster.com*. Consulté le 2019-06-28 à <https://www.merriam-webster.com/dictionary/proxy>
- Pyrogrimace. (2016, 1^{er} mars). *Vintage cherry bombs* [Photographie]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vintage_Cherry_Bombs.jpg
- qr. (2017a, 6 juin). *Cool NCT127 Cherry Bomb Website* 🍒 [Entrée de blogue]. Amino. https://aminoapps.com/c/nctamino/page/blog/cool-nct127-cherry-bomb-website/z6pw_Gm3ixuDZVPvL6gEavWm2xD08qP2jIG
- qr. (2017b, 6 juin). *Pop The Cherries* 🍒 [Entrée de blogue]. Amino. https://aminoapps.com/c/nctamino/page/blog/pop-the-cherries/IXNL_POESQugYvmabV7oRadZkvblXpKMeXN
- Raffestin, C. (1986). Eléments pour une théorie de la frontière. *Diogène*, 34(134), 3-21.
- Ramachandran, V. S., et Hirstein, W. (1999). The science of art: a neurological theory of aesthetic experience. *Journal of consciousness Studies*, 6(6-7), 15-51.
- Ransdell, J. (1976). Another interpretation of Peirce's Semiotic. *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 12(2), 97-110.
- Rapp, C. (2010, printemps). Aristotle's Rhetoric. Dans E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2010/entries/aristotle-rhetoric>
- Raspa, V. (2006). Fictional and aesthetic objects: Meinong's point of view. Dans A. Bottani et R. Davies (dir.), *Modes of Existence. Papers in Ontology and Philosophical Logic* (p. 47-80). Ontos Verlag.
- Raspa, V. (2013a). Introduction. The forgotten aesthetics: the case of the Graz School. Dans V. Raspa (dir.), *The Aesthetics of the Graz School* (Vol. 4). Walter de Gruyter, p. 7-52.

- Raspa, V. (2013b). Meinong on aesthetic objects and the knowledge-value of emotions. *Humana.Mente Journal of Philosophical Studies*, 6(25), 211-234.
- Rast, E. (2013). Classical possibilism and fictional objects. Dans F. Lihoreau (dir.), *Truth in Fiction* (p. 77-92). Germany: De Gruyter.
- RealVIXX. (2015, 16 août). *백스 LR(VIXX LR) - 'Beautiful Liar' Official M/V* [Vidéo]. YouTube. <http://www.youtube.com/watch?v=ZKTAIsFkCcY>
- Red Velvet. (2017). *The Red Summer* [Album]. SM Entertainment.
- Reicher, M. E., (2013). Value facts and value experiences in early phenomenology, Dans B. Centi et W. Huemer (dir.). *Values and Ontology: Problems and Perspectives* (Vol. 13). Walter de Gruyter.
- Richard, S. (2015). Sur un débat qui n'a pas eu lieu: approche ingardénienne contre approche meinongienne des objets fictifs. *Slavica Bruxellensia. Revue polyphonique de littérature, culture et histoire slaves*, 11).
- Rigend Film. (2019). WayV 威神V '理所当然 (Regular)' MV [Vidéo]. <https://www.rigend.com/?pgid=jg4ybg14-3a86aa5b-4850-4aa4-9fb9-e8affff3b1eb>
- Ro, T., Hsu, J., Yasar, N. E., Elmore, L. C. et Beauchamp, M. S. (2009). Sound enhances touch perception. *Experimental brain research*, 195(1), 135-143.
- Robert, L. (1971). Épigraphie grecque et géographie historique du monde hellénique. *Annales de l'École pratique des hautes études*, 103(1), 233-240.
- Roche, A. (2021). Blood Sweat & Tears: a closer look at the K-Pop phenomenon. *Music Business Journal*. Berkeley. <http://www.thembj.org/2019/11/blood-sweat-tears-a-closer-look-at-the-k-pop-phenomenon/> Archive disponible à <https://web.archive.org/web/20230406201342/https://www.thembj.org/2019/11/blood-sweat-tears-a-closer-look-at-the-k-pop-phenomenon/>
- Rosch, E. (1978). Principles of categorization. Dans E. Rosch et B. B. Lloyd (dir.), *Cognition and categorization* (p. 27-48). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Rosch, E., Mervis, C. B., Gray, W. D., Johnson, D. M. et Boyes-Braem, P. (1976). Basic objects in natural categories. *Cognitive psychology*, 8(3), p. 382-439.
- Roux, L. (2008). *Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité dans l'art actuel* (mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal.

- Ruckmick, C. A. (1936) *The psychology of feeling and emotion*. McGraw-Hill: New York.
- Russell, B. (1905). On Denoting. *Mind*, 14(56), 479-493.
- Rutt, R. (1961). The flower boys of Silla (hwarang): Notes on the sources. *Transactions of the Royal Asiatic Society, Korea Branch*, 38, 1-66.
- Ryle, G. (1933, 26 octobre). *Oxford Magazine*. Oxford : Oxonian Press.
- Ryle, G. (1973). Intentionality-theory and the nature of thinking. *Revue Internationale De Philosophie*, 27(104/105 (2/3)), 255-265.
- Ryle, G., Braithwaite, R. B. et Moore, G. E. (1933). Symposium: imaginary objects. *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, 12, 18-70.
- Sailor Starlights. (n.d.). Dans *Sailor Moon Wiki*. Consulté le 2021-11-09 à https://sailormoon.fandom.com/wiki/Sailor_Starlights
- Saito, T. (2007). Otaku sexuality. Dans C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr, et T. Tatsumi (dir.). *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime* (p. 222-249). U of Minnesota Press.
- Salmon, A. (2013, 31 juillet). Korea's S.M. Entertainment: The Company That Created K-Pop. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/forbesasia/2013/07/31/koreas-s-m-entertainment-the-company-that-created-k-pop/?sh=64f8e889407d>
- sam ♡ [@batiacabeca]. (2017, 11 juin). *I want this to be real please ;- ; :(((([Gazoullis]*. Twitter. <https://twitter.com/batiacabeca/status/873980427350007809>
- Samchoicho. (2017, 27 juin). *CHERRY BOMB - NCT 127 (Cover en español)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YhAxYZj2iUY>
- Saunders, R. (2002). *Curious design agents and artificial creativity-a synthetic approach to the study of creative behaviour* [Dissertation doctorale, The University of Sydney, Faculty of Architecture].
- Saussure, F. (1894). Notes sur l'accentuation lituanienne. Dans S. Bouquet (dir.) (2003), *Saussure*. Paris : Éditions de L'Herne, 323-351.
- Saussure, F. (1989). *Cours de linguistique générale: édition critique par Rudolf Engler. Tome 1*. Otto Harrassowitz Verlag. (Original publié en 1916)

- Savan, D. (1994). C. S. Peirce and American semiotics. Dans M. Shapiro et M. Haley (dir.), *The Peirce seminar papers 2* (p. 179–208). Providence, RI: Berghahn.
- Saxena, J. (2016, 21 janvier). Why we picture bombs as round black balls with a burning wick. *Atlas Obscura*. <https://atlasobscura.com/articles/why-we-picture-bombs-as-round-black-balls-with-a-burning-wick>
- Sayuuu_29. (2017, 20 juin). Re: [Pann] NCT-127 Cherry Bomb Choreo [Commentaire sur forum]. *Allkpop*. <https://www.allkpop.com/forum/threads/pann-nct-127-cherry-bomb-choreo.81397/#post-1281035> Archive disponible à <https://web.archive.org/web/20170623093210/https://www.allkpop.com/forum/threads/pann-nct-127-cherry-bomb-choreo.81397/>
- SBS KPOP [스브스케이팝]. (2017, 2 juillet). "POWERFUL" NCT 127 - Cherry Bomb @ popular song Inkigayo 20170702 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=W1uLj35rUL4>
- SBS KPOP [스브스케이팝]. (2017, 9 juillet). "POWERFUL" NCT 127 - Cherry Bomb @ popular song Inkigayo 20170709 [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=i_yA45YS0TI
- SBS KPOP [스브스케이팝 X INKIGAYO]. (2017, 23 juillet). 《POWERFUL》 NCT 127 - Cherry Bomb @ 인기가요 Inkigayo 20170723 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MyboQ9gLzbs>
- SBS KPOP [스브스케이팝 X INKIGAYO]. (2020, 18 octobre). NCT U(엔시/에/유) - Make A Wish (Birthday Song) @ 인기가요 inkigayo 20201018 [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Cx9XdeK6W2k>
- Schaeffer, J.-M. (1996a). *Les Célibataires de l'art : pour une esthétique sans mythes*. Paris, Gallimard.
- Schaeffer, J.-M. (1996b). Qu'est-ce qu'une conduite esthétique?. *Revue internationale de philosophie*, 669-680.
- Schaeffer, J.-M. (2000). *Adieu à l'esthétique*. Presses universitaires de France.
- Schaeffer, J.-M. (2012). *Roman Ingarden*. Archives contemporaines.
- Schaeffer, J.-M. (2015). *L'expérience esthétique*. Paris: Gallimard.

- Schilder, P. (2017). L'image du corps. *Socio-anthropologie*, (35), 159-168. (Original publié en 1935)
- Schiller, F. (1943). *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* (L. Leroux, trad. et préface). Paris: Aubier. (Original publié en 1795)
- Schlemmer, M. J., Vincze, M. et Favre-Bulle, B. (2007). Modelling the thing-in-itself—a philosophically motivated approach to cognitive robotics. *Proceedings of the Seventh International Conference on Epigenetic Robotics: Modeling Cognitive Development in Robotic Systems*. Lund University Cognitive Studies, 135.
- Schodt, F. L. (2007). *The Astro Boy essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the manga/anime revolution*. United States: Stone Bridge Press.
- Schooler, J. W. et Mauss, I. B. (2010). To be happy and to know it: the experience and meta-awareness of pleasure. Dans M. L. Kringelbach et K. C. Berridge (dir.), *Pleasures of the Brain* (p. 244–254). Oxford University Press.
- Schuhmann, K. (2005). Meinongian aesthetics. Dans C. Leijenhorst et P. Steenbakkers (dir.), *Karl Schuhmann, Selected papers on phenomenology* (p. 239-260). Dordrecht: Springer.
- Schwandt, W. (2002). Oscar Wilde and the stereotype of the aesthete: an investigation into the prerequisites of Oscar Wilde's self-fashioning. Dans U. Böker, R. Corballis et J. A. Hibbard (dir.), *The Importance of Reinventing Oscar. Versions of Wilde during the Last 100 Years* (p. 91-102). Brill.
- Seabrook, J. (2012, 8 octobre). Factory girls: cultural technology and the making of K-pop. *The New Yorker*.
- Sebeok, T. A. (2009). *Signs: an introduction to semiotics* (2nd ed., Ser. Toronto studies in semiotics and communication). University of Toronto Press.
- Sedgwick, E. K. (1990). *Epistemology of the closet*. Berkeley: University of California Press.
- Seigneuric, A., Durand, K., Jiang, T., Baudouin, J. Y. et Schaal, B. (2010). The nose tells it to the eyes: crossmodal associations between olfaction and vision. *Perception*, 39(11), 1541-1554.
- Sepulcre, J., Sabuncu, M. R., Yeo, T. B., Liu, H. et Johnson, K. A. (2012). Stepwise connectivity of the modal cortex reveals the multimodal organization of the human brain. *Journal of Neuroscience*, 32(31), 10649-10661.

- SEVENTEEN. (2021, 14 février). *SEVENTEEN(세븐틴) - 태어나줘서
고마워(HAPPY BIRTHDAY)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Ar5-Yitahp8>
- SEVENTEEN. (2021, 11 avril). [*Choreography Video*] *HOSHI - Spider* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qRvNxkRe2iU>
- SEVENTEEN. (2021, 12 avril). [*INSIDE SEVENTEEN*] *HOSHI Mixtape 'Spider'
BEHIND #1* [Vidéo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=G_pyiD14s4A
- SEVENTEEN. (2021, 25 juin). [*INSIDE SEVENTEEN*] *정한 1st Look 화보 촬영
비하인드 (JEONGHAN 1st Look Photo Shoot BEHIND)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=O6TLmIH8uPw>
- SEVENTEEN. (2022, 24 octobre). [*SEVENTEEN's SNAPSHOT*] *EP.45
겸슈세트의 피아노 합주 (The GyeomShuaz Piano Ensemble)* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zTDaNoXgtJI>
- SEVENTEEN. (2022, 24 novembre). [*SVT Record*] *작은 입의 먹방 | 한우관 뉴욕
산책 | 흥배우와 호랑이 감독 #11* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=yOgcZthV7U8>
- SEVENTEEN. (2023, 24 février). [*INSIDE SEVENTEEN*] *부석순 (SEVENTEEN)
'SECOND WIND' 안무연습 비하인드 (BSS 'SECOND WIND' Dance
Practice Sketch)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=pYDFTwxZd3c>
- SEVENTEEN. (2023, 22 mars). [*GOING SEVENTEEN*] *EP.68 Don't Lie : CLUE #1
(Don't Lie : CLUE #1)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=BeDkwcm-nJ4>
- SEVENTEEN. (2023, 16 juillet). [*SPECIAL VIDEO*] *JUN - 'PSYCHO'
(Performance Ver.)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=IEfdiEtg1Jo>

- SF9. (2017, 14 février). *SF9 - 부르릉(ROAR) 안무 연습 영상(Dance Practice Video) Valentine Day Ver.* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=TJPUIUOIM-o>
- Shamoon, D. (2012). *Passionate friendship: the aesthetics of girls' culture in Japan.* University of Hawai'i Press.
- Shams, L. et Kim, R. (2010). Crossmodal influences on visual perception. *Physics of life reviews*, 7(3), 269-284.
- shawolzenl. (2017, 21 juin). ♡*Unboxing NCT 127 엔시/E/ 127 3rd Mini Album Cherry Bomb 채리밤*♡ [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=1nG8wh0w4JM>
- Shermer, D. Z. et Levitan, C. A. (2014). Red hot: the crossmodal effect of color intensity on perceived piquancy. *Multisensory Research*, 27(3-4), 207-223.
- Shima, H. (2013, 14 mai). *WS4J* [Logiciel]. Information sur le projet consultée à <https://code.google.com/archive/p/ws4j/> ; démo applicatif consulté à <http://ws4jdemo.appspot.com/> (consultés le 2021-11-24)
- Shin, J. (2013). Male homosexuality in *The King and the Clown*: hybrid construction and contested meanings. *Journal of Korean Studies*, 18(1), 89-114.
- Shin, S. I. et Kim, L. (2013). Organizing K-pop: emergence and market making of large Korean entertainment houses, 1980–2010. *East Asia*, 30(4), 255-272.
- SHINee (2013). *Why So Serious? - The Misconceptions of Me* [Album]. SM Entertainment.
- Short, T. L. (1981). Semeiosis and intentionality. *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 17(3), 197–223.
- shotwhore photography. (2015, 13 juillet). *Anime Expo 2015 312* [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/shotwhore/19666291525>
- shotwhore photography. (2016, 1er juillet). *Anime Expo 2016 061* [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/shotwhore/28139121336/>
- Shusterman, R. et Rollet, B. (2011). Le corps et les arts: le besoin de soma-esthétique. *Diogene*, (1), 9-29.
- Sierszulaska, A. (2005). *Meinong on Meaning and Truth.* Ontod Verlag.

- Simons, P. (2017). Objects and objectives, dignitatives and desideratives: Meinong's objects of cognition and affect. *Axiomathes*, 27(5), 443-453.
- Singer, B. J. (1987). Signs, interpretation, and the social world. Dans R. S. Corrington, C. Hausman et T. M. Seebohm (dir.), *Pragmatism Considers Phenomenology* (p. 93-114). University Press of America. (Présentation originale en 1984)
- Singleton-Turner, R. (2021). *Cue and cut: a practical approach to working in multi-camera studios*. Manchester University Press.
- Skov, M. (2010). The pleasure of art. Dans M. L. Kringelbach et K. C. Berridge (dir.), *Pleasures of the Brain* (p. 270-283). Oxford University Press.
- Skov, M. et Nadal, M. (2021). *The nature of beauty: behavior, cognition, and neurobiology*. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1488(1), 44-55.
- Smith, B. (1976). Historicity, value and mathematics. Dans A.-T. Tymieniecka (dir.), *Ingardeniana: A spectrum of specialised studies establishing the field research* (p. 219-239). *Analecta Husserliana*, vol. 4. Dordrecht: Reidel.
- Smith, B. (1980). Ingarden vs. Meinong on the logic of fiction. *Philosophy and Phenomenological Research*, 41(1/2), 93-105.
- SM Entertainment. (2017). NCT 127 The 3rd Mini Album 'NCT #127 CHERRY BOMB' : ALBUM IMAGES [Portfolio en ligne]. SMTOWN.
<https://www.smtown.com/production/album/11340>
 Archive disponible à
<https://web.archive.org/web/20220607171112/https://www.smtown.com/production/album/11340>
- SM Entertainment. (2017, 5 juin). *NCT 127 comeback! The music industry shook in June!* [Communiqué]. <https://now.smtown.com/Show/6059>
 Archive disponible à
<http://web.archive.org/web/20170622162923/https://now.smtown.com/Show/6059>
- SM Entertainment. (2017, 7 juin). *Comeback NCT 127, title song 'Cherry Bomb' Notice of rough sophisticated explosion!* [Communiqué].
<https://now.smtown.com/Show/6062> Archive disponible à
<https://web.archive.org/web/20170622174309/https://now.smtown.com/Show/6062>

SM Entertainment. (2017, 10 juin). *역대급 컴백 NCT 127, 'Cherry Bomb' 첫 번째 티저 영상 공개!* [Communiqué].

<https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/505>

Archive disponible à

<https://web.archive.org/web/20220609214931/https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/505>

SM Entertainment. (2017, 13 juin). *컴백 NCT 127 세 번째 미니앨범, 마크, 태용 5 곡 작사 참여* [Communiqué].

<https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/510>

Archive disponible à

<https://web.archive.org/web/20220609214746/https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/510>

SM Entertainment. (2017, 15 juin). *'역대급 컴백' NCT 127, 세 번째 미니앨범 선주문량 10 만 장 돌파!* [Communiqué].

<https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/515>

Archive disponible à

<https://web.archive.org/web/20211220161743/https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/515>

SM Entertainment. (2017, 16 juin). *'핫 컴백' NCT 127, 신곡 'Cherry Bomb' 극강 퍼포먼스 시선 압도!* [Communiqué].

<https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/518>

Archive disponible à

<https://web.archive.org/web/20220919151600/https://www.smentertainment.com/PressCenter/Details/518>

SMTOWN. (2011, 18 avril). *f(x) 애프렉스 '피노키오 (Danger)' MV* [Vidéo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kKS12iGFyEA>

SMTOWN. (2011, 17 juin). *f(x) 애프렉스 'Hot Summer' MV* [Vidéo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=z-rftpZ7kCY>

SMTOWN. (2012, 3 avril). *Girls' Generation 少女時代 'Genie' MV (JPN Ver.)* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fYP_3QEb5Yk

- SMTOWN. (2012, 24 septembre). *TVXQ! 동방신기 'Catch Me' MV* [Vidéo].
YouTube. <http://www.youtube.com/watch?v=PfUIE2LIGro>
- SMTOWN. (2015, 2 août). *SHINee 샤오/니 'Married To The Music' MV* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bcu7yZBeSKw>
- SMTOWN. (2016, 6 juillet). *NCT 127 엔시/에/ 127 '소방차 (Fire Truck)' MV* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v= psXn VJ AE>
- SMTOWN. (2016, 13 juillet). *NCT 127 엔시/에/ 127 '소방차 (Fire Truck)' Performance Video* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=y646n3spE9c>
- SMTOWN. (2017, 10 juin). *NCT 127 엔시/에/ 127 'Cherry Bomb' Teaser Clip #1* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=91S2t-qdn8g>
- SMTOWN. (2017, 14 juin). *NCT 127 엔시/에/ 127 'Cherry Bomb' MV* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WkuHLzMMTZM>
- SMTOWN. (2017, 20 juin). *NCT 127 DANCE PRACTICE VIDEO #CHERRY ver.* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IMicMrEuS-Q>
- SMTOWN. (2017, 23 juin). *NCT 127 DANCE PRACTICE VIDEO #BOMB ver.* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bTu86Ll8eqk>
- SMTOWN. (2019, 17 janvier). *WayV 威神 V '理所当然 (Regular)' MV* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FG0nTVU3fRM>
- SMTOWN. (2019, 9 mai). *WayV 威神 V '无翼而飞 (Take Off)' MV* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=irXZve4QRos>
- SMTOWN. (2019, 24 mai). *NCT 127 엔시/에/ 127 'Superhuman' MV* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=x95oZNxW5Rc>
- SMTOWN. (2020, 20 octobre). *NCT U 엔시/에/ 유 'Make A Wish (Birthday Song)' MV* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tyrVtwE8Gv0>
- SMTOWN. (2021, 17 septembre). *NCT 127 엔시/에/ 127 'Sticker' MV* [Vidéo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1oYWnbTSang>

- SMTOWN. (2021, 5 octobre). *aespa 0//스피* 'Savage' MV [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WPdWvnAAurg>
- SMTOWN [@SMTOWNGLOBAL]. (2016, 15 février). #TAEMIN #PressYourNumber. #Vyr1 [Gazouillis]. Twitter.
<https://twitter.com/SMTOWNGLOBAL/status/699448562657005568>.
- Sobu, A. (2020, 6 juillet). *Not Korean? Say "bye bye" to your K-pop dreams...* [Entrée de blogue]. Ana A Raisin. <https://anaaraisin.com/2020/07/06/foreign-k-pop-star-dreams-exp-edition/>
- soffie_unnie. (2020, 14 mai). *YOUR BOY GROUP - 'Kick It (영웅; 英雄)' | Original NCT 127 | (Color Coded Lyrics Eng/Rom/Han/가사)* [Vidéo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=mUsreq_jKHo
- soffie_unnie. (2021, 5 février). *WayV (威神 V) - "Bad Alive (English Ver.)" / 8 members ver. | (Color Coded Lyrics Eng/Rom/Han)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=HKHnSljPWEO>
- Song, G. (2022). "Little Fresh Meat": the politics of sissiness and sissyphobia in contemporary China. *Men and Masculinities*, 25(1), 68-86.
- Song, J., Kwak, Y. et Kim, C. Y. (2021). Familiarity and novelty in aesthetic preference: the effects of the properties of the artwork and the beholder. *Frontiers in psychology*, 12.
- Song, K. Y. et Velding, V. (2020). Transnational masculinity in the eyes of local beholders? Young Americans' perception of K-pop masculinities. *The Journal of Men's Studies*, 28(1), 3-21.
- soo 🍒 #soodoll (2017, 14 juin). *Comeback reaction NCT 127* [Entrée de blogue]. Amino. https://aminoapps.com/c/kpop-dos-memes/page/blog/comeback-reaction-nct-127/GV4r_ZLFnuVL6zMb7bJ3JVabVgReqVZxjD
- Space Shower Network. (2016, 5 juillet). *SEKAI NO OWARI* [Photographie]. Wikimedia Commons.
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SEKAINOOWARISpaceShowerAwards.jpg>

- St. Michel, P. (2020, 11 mars). Intersection: bridging the Pacific through the medium of J-pop. *The Japan Times*.
<https://www.japantimes.co.jp/culture/2020/03/11/music/intersection-bridging-pacific-j-pop/>
- Stamp, J. (2012, 18 juillet). The mystery of 221B Baker Street. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-mystery-of-221b-baker-street-3608784/>
- stardustdigital. (2015, 1 avril). *M!LK 「コーヒーが飲めません」 MV Full size* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=84AsL4blnQ4>
- stardustdigital. (2018, 28 avril). *BLACK M!LK Another Story ～覚醒する瞬間～* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XmhG9UfHJ90>
- Stoichita, V. (1993). *L'instauration du tableau. Métapeinture à l'aube des temps modernes*. Paris, Méridiens-Klinksieck.
- Stone Music Entertainment. (2017, 8 novembre). *BIGONE - K I L L I N G M E* MV [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1bJTuwJVk0g>
- Strapagiel, L. (2019, 16 avril). Here's why boys all over social media are proudly calling themselves « softboys ». *BuzzFeed News*.
<https://www.buzzfeednews.com/article/laurenstrapagiel/heres-everything-you-need-to-know-about-the-history-and>
- STUDIO CHOOM [스튜디오 춤]. (2019, 20 octobre). *[BE ORIGINAL] Stray Kids 'Double Knot' (4K)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=bL11CeL1830>
- STUDIO CHOOM [스튜디오 춤]. (2020, 30 octobre). *[BE ORIGINAL] CIX 'JUNGLE' (4K)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=xt5P4uuPCJw>
- Studio Omoshiroi. (2013, 28 janvier). *Kuroko no Basuke "IN THE ZONE" Cosplay Tribute PV [HD]* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=hjdS8SXafh8>
- Sugawa-Shimada, A. (2020). Emerging “2.5-dimensional” culture: character-oriented cultural practices and “community of preferences” as a new fandom in Japan and beyond. *Mechademia: Second Arc*, 12(2), 124–139.

- Sugiyama, N., Takeuchi, J., Namikawa, D. et Hayamizu, R. (2016). *Yours for an hour* [Document audio]. YOURS-001.
- Suzuki, H. (c. 1770). *風俗四季歌仙 神無月* [Illustration]. Library of Congress. <https://www.loc.gov/pictures/item/2008660742/>
- Suzuki, M. et Koichi. (2015, 1^{er} septembre). *I'm an idol otaku (and proud of it) : Absolutely everything you'd ever want to know about the idol otaku lifestyle.* Tofugu [Article]. Tofugu. <https://www.tofugu.com/interviews/idol-otaku/>
- SwagSagwa. (2013, 13 octobre). *[EXO Lolita] Taomara* [Document graphique]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/swagsagwa/art/EXO-Lolita-Taomara-407471937>
- SwagSagwa. (2013, 16 octobre). *[EXO Lolita] Kaila* [Document graphique]. DeviantArt. <https://www.deviantart.com/swagsagwa/art/EXO-Lolita-Kaila-407670900>
- Swing HongBin. (2017, 6 juin). *NCT 127 OPEN SITE OFFICIAL CHERRY BOMB [LIVE]* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SYHrPItcQhQ>
- SyllieTea. (2019, 8 mai). *190507 - Cherry Bomb (English) - NCT 127 NEO CITY: The Origin in Chicago 2019* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=k18afqgboCk>
- Taemlover ♡ 짹궁 [@Loya_Taemint]. (2022, 16 février). *160217 #Taemin vlive talking about Press it teaser image* [Extrait vidéo]. Twitter. https://twitter.com/Loya_Taemint/status/1493958399939260416
- Tan, P. K. (1993). *A stylistics of drama: with special focus on Stoppard's travesties.* NUS Press.
- Tastetherainbeau. (2017, 6 juin). *NCT 127 - CHERRY BOMB* [Commentaire sur forum]. Reddit. https://www.reddit.com/r/kpop/comments/6fmw76/nct_127_cherry_bomb/dijddhy/
- Tavassoli, S. (2020). The woes of the flower-boy image: an evaluation of South Korean masculinities [Article en ligne]. *Confluence. Gallatin School of Individualized Study, NYU.* <https://confluence.gallatin.nyu.edu/context/first-year-writing-seminar/the-woes-of-the-flower-boy-image>

- Taylor, K. I., Moss, H. E., Stamatakis, E. A. et Tyler, L. K. (2006). Binding crossmodal object features in perirhinal cortex. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 103(21), 8239-8244.
- TEDx Talks. (2013, 2 octobre). *From pop to purpose: Tony Testa at TEDxPacificPalisades* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=xsQNITCk660>
- Teen Vogue. (2018, 19 juillet). *NCT 127 Breaks Down 'Cherry Bomb' Dance Moves | Teen Vogue* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=X6tTaXf4seI>
- THE BOYZ. (2018a, 20 novembre). *THE BOYZ(더보이즈) [THE ONLY] 'No Air' ASMR MOVING FILM - Breathe In* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=W1BnD9pZQQc>
- THE BOYZ. (2018b, 20 novembre). *THE BOYZ(더보이즈) [THE ONLY] 'No Air' ASMR MOVING FILM - Breathe Out* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=y1bWkEVECxs>
- THE BOYZ. (2018c, 20 novembre). *THE BOYZ(더보이즈) [THE ONLY] 'No Air' ASMR MOVING FILM - Breathless* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5DMZoqabPnE>
- THE BOYZ. (2018d, 23 novembre). *THE BOYZ(더보이즈) MINI ALBUM [THE ONLY] Jacket Making (No Air ver.)* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=XV6D4bGyNKA>
- The Qoo. (2019, 5 août). *컨셉 이상하게 잡은거 같은 엔시티 디스패치 화보* [Commentaires anonymes sur forum]. <https://theqoo.net/square/1167675429>
- theking222. (2015, 15 février). *Prussia x Hungary* [Photographie de cosplay; Prusse : Ly Phạm; Hongrie : Huyền Châu; photo : Minh Đức]. Flickr.
<https://www.flickr.com/photos/42438275@N07/16534887532>
- Thibaud, P. (1986). La notion peircéenne d'objet d'un signe. *Dialectica*, 40(1), 19–43.
- Thomas, B. (2009). *Le cinéma japonais d'aujourd'hui: cadres incertains*. Presses universitaires de Rennes.
- Thomasson, A. L. (1999). *Fiction and metaphysics*. Cambridge University Press.

- Thomasson, A. L. (2010). Ontological innovation in art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 68(2), 119-130.
- Thomasson, A. L. (2013). Public artifacts, intentions, and norms. Dans M. Franssen, P. Kroes, T. A. C. Reydon, et P. E. Vermaas (dir.), *Artefact kinds: Ontology and the human-made world* (p. 45-62). Vol. 365. Springer Science & Business Media.
- Thomasson, A. L. (2017). *I am Amie Thomasson, Professor of Philosophy and Cooper Fellow at the University of Miami. AMA about metaphysics, philosophy of mind, philosophy of art!* [Discussion sur forum]. Reddit. https://www.reddit.com/r/philosophy/comments/5nclh2/i_am_amie_thomasso_n_professor_of_philosophy_and/
- Thomasson, A. L. (2020, automne). Roman Ingarden. Dans E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/ingarden/>
- Thompson, K. (2007). Liminality as a descriptor for the cancer experience. *Illness, Crisis & Loss*, 15(4), 333-351.
- Thyer, B. A., Himle, J. et Curtis, G. C. (1985). Blood-injury-illness phobia: a review. *Journal of Clinical Psychology*, 41(4), 451-9.
- Tillman, P. D. (2016, 4 août). *Man and crane, Mangas/Mimbres pot. Mattocks site, ex-Janss Foundation collection* [Photographie]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/29050464@N06/28846092481>
- Tim White. (2020, 1^{er} mars). *Ryuko Matoi - Kill La Kill* [Photographie de cosplay]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/timw1/49623125788/in/photostream/>
- Todd Wayy. (2021, 18 février). *Day 18 of 28 Days of Cosplay* [Photo de cosplay]. Facebook. <https://m.facebook.com/ToddWayyCosplay/photos/a.413671382519326/844629999423460/>
- Tomlinson, K. (2022). Koki Tomlinson - Professional Profile [Fiche d'artiste]. *Backstage*. Consulté le 2022-08-15 à <https://www.backstage.com/u/koki-tomlinson/>
- TorontoTV 多倫多電視. (2017). *Kyoko Miyake, Interview, Tokyo Idols, Hot Docs, 20170501* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2MbHSBH82SU>

- Tsunade Thee Sannin. (2020, 10 avril). *Sans titre* [Illustration]. Tumblr. <https://blksasuke.tumblr.com/post/615014531097395200>
- Turner, V. (1987). Betwixt and between: the liminal period in rites of passage. Dans S. Foster, M. Little et L. C. Madhi (dir.), *Betwixt and between: Patterns of masculine and feminine initiation* (p. 3-19). La Salle, Ill: Open Court.
- TY's Yukkuri. (2020, 18 novembre). *naming questionable nct dance moves that i find funny* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y7rZcDeuGH0>
- TYSKIES. (2017, 9 juillet). *Jaehyun's Held On Taeyong's Shoulder* [Entrée de blogue]. Amino. https://aminoapps.com/c/nctamino/page/blog/jaehyuns-held-on-taeyongs-shoulder/xpNd_YqJS2u3NERIWEngLjNvvg6Yj3nXz41SB
- UNIVERSAL MUSIC JAPAN. (2013, 20 novembre). *SHINee -- 『3 2 1』 Music Video* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9E5wbJ8ml3w>
- Unger, M. A. (2015). The aporia of presentation: deconstructing the genre of K-pop girl group music videos in South Korea. *Journal of Popular Music Studies*, 27(1), 25-47.
- Unger, P. (1979). There are no ordinary things. *Synthese*, 41, 117-154.
- Urban Dictionary (2007, 8 juillet). *CherryBomb!* Consulté le 2021-12-02 à <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=cherry%20bomb>
- Utagawa, K. (1832). *Estampe d'Utagawa Kuniyoshi d'un acteur entouré de trois kuroko* [Estampe sur bois]. Wikimedia Commons. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:005-1134.jpg>
- V COOKIE. (2017, 22 juin). *[Full] NCT 127 X EATING SHOW - NCT 127 으/ 같이먹어요!* [Archive de séance de diffusion en direct]. VLIVE. <https://www.vlive.tv/video/33338/Full-NCT-127-X-EATING-SHOW---NCT-127-의-같이먹어요>
- van Gennep, A. (1981). *Les rites de passage*. Paris, Picard. (Original publié en 1909).
- van Inwagen, P. (1977). Creatures of fiction. *American philosophical quarterly*, 14(4), 299-308.
- van Inwagen, P. (1990). *Material Beings*. Cornell University Press.

- Vandenstendam, G. (2000). Les concours musicaux et les musiciens d'Argos du VIIe siècle avant J.-C. au IIIe siècle après J.-C. *GAIA. Revue interdisciplinaire sur la Grèce ancienne*, 4(1), 105-114.
- Varela, F. J. (1996). Neurophenomenology: a methodological remedy for the hard problem. *Journal of consciousness studies*, 3(4), 330-349.
- Varela, F. J. (1999). The specious present: a neurophenomenology of time consciousness. *Naturalizing Phenomenology: Issues in Contemporary Phenomenology and Cognitive Science*, 64, 266-329.
- Vicars, M. et Senior, K. (2010). Queering the quotidian: yaoi, narrative pleasures and reader response. Dans A. Levi, M. McHarry, et D. Pagliassotti (dir.), *Boys love manga : essays on the sexual ambiguity and cross-cultural fandom of the genre*, (p. 190-210). McFarland & Company, Jefferson, N.C.
- VICTON 빅톤. (2023, 17 janvier). (SUB) TVicton (매 순간 빛나는 수빈이/ MAPS 화보 비하인드) [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dk4-AAcR7PE>
- Vincent, J. K. (2011). Making it real: fiction, desire, and the queerness of the beautiful fighting girl. Dans T. Saitô, *Beautiful fighting girl* (p. IX-XXV). Minnesota: Minnesota University Press.
- Vinokur, R. (2004). Acoustic noise as a non-lethal weapon. *Sound and vibration*, 38(10), 19-23.
- Vitale, C. (2010). Object-Oriented Semiotics? or, how my objections to OOO vanished overnight, Part I *Networkologies*. <https://networkologies.wordpress.com/2010/12/05/object-oriented-semiotics-or-how-i-learned-to-stop-worrying-and-start-loving-the-object/>
- Voloshinov, V. N. et Bachtin, M. M. (1986). *Marxism and the philosophy of language* [L. Matejika et I.R. Titunik, trad.]. Harvard University Press. (Original publié en 1929)
- Voltolini, A. (2015). A suitable metaphysics for fictional entities. Dans S. Brock et A. Everett (dir.), *Fictional objects* (p. 129-146). Oxford University Press.
- von Wachter, D. (2005). Roman Ingarden's ontology: existential dependence, substances, ideas, and other things empiricists do not like. Dans A. Chrudzimski (dir.), *Existence, culture, and persons: The Ontology of Roman Ingarden* (p. 55-82). Frankfurt: Ontos Verlag.

- VPICK! (2018, 26 février). [NCT] 시켜줘 루카스 명예 드림* (LUCAS likes NCT DREAM) [Vidéo]. VLIVE. <https://m.vlive.tv/video/60879>
- Vroomen, J. et Gelder, B. D. (2000). Sound enhances visual perception: cross-modal effects of auditory organization on vision. *Journal of experimental psychology: Human perception and performance*, 26(5), 1583.
- Wade, B. (2020, 1er novembre). Love “Boys Over Flowers”? Learn all about the Chinese version. *Film Daily*. <https://filmdaily.co/obsessions/boys-over-flowers-china/>
- Wagner, R. (1895). *Tristan und Isolde* [Première édition de la partition]. Mainz : Schott.
- Waite, H. (2017, 20 juin). Dem Jointz talks original “Cherry Bomb” Lyrics, NCT 127, working with SM, and more. *moonROK*. <http://www.moonrok.com/dem-jointz-talks-cherry-bomb-nct-127-working-sm-entertainment> Archive disponible à https://web.archive.org/web/20171101000000*/http://www.moonrok.com/dem-jointz-talks-cherry-bomb-nct-127-working-sm-entertainment
- Walker, P. (2011). The world’s most dangerous borders. *Foreign Policy*, 24. <https://foreignpolicy.com/2011/06/24/the-worlds-most-dangerous-borders/>
- Walter, P. (2014). *Christian mythology: revelations of Pagan origins*. Simon and Schuster.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*. Harvard University Press
- Wasserman, R. (2018). Material constitution. Dans Edward N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Consulté le 2020-06-14 à <https://plato.stanford.edu/archives/fall2018/entries/material-constitution>
- watermelonmark [워터멜론마크] (2017, 16 juin). *NCT127–Cherry Bomb (체리 밤) 응원법*. Naver. <https://blog.naver.com/watermelonmark/221030976066>
- WayV. (2019, 5 mai). *Take Off: Character Analysis* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HPxCddzc8nE>

- Weiner, Z. (2018, 7 août). K-Pop star Mark Tuan of GOT7 removes his makeup on live-streaming app. *Teen Vogue*. <https://www.teenvogue.com/story/got-7-k-pop-star-mark-removes-makeup>
- Welker, J. (2006). Beautiful, borrowed, and bent: “Boys’ Love” as girls’ love in Shojo manga. *Signs: journal of women in culture and society*, 31(3), 841-870.
- White, R. W. (1959). Motivation reconsidered: the concept of competence. *Psychological Review*, 66(5), 297–333.
- WHY YDW. (2020, 14 juin). [NCT 127] Cherry Bomb Mini Pixel Game [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Km5NRAtdQmY>
- Wiktionary. (2020, 28 décembre). 郎. Wiktionary, *The Free Dictionary*. <https://en.wiktionary.org/w/index.php?title=郎&oldid=61404482>
- Williams, A. (2010). Raping Apollo: sexual difference and the yaoi phenomenon. Dans A. Levi, M. McHarry et D. Pagliassotti (dir.), *Boys’ love manga : essays on the sexual ambiguity and cross-cultural fandom of the genre* (p. 221-231). Jefferson, NC: McFarland.
- Williams, G. A. (2021). Is China killing off its “Little Fresh Meat”? *Jing Daily*. <https://jingdaily.com/little-fresh-meat-male-idols-luxury>
- Wilson, A. B. (2017). *The Peircean solution to non-existence problems: immediate and dynamical objects*. *Transaction of the Charles S. Peirce Society*, 53(4), 528-552.
- WINNER. (2014, 30 août). WINNER - 'ㄱㄹ (I'M HIM)' MINO SOLO M/V [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iQnAL-f2grIs>
- Winston, E. (2017). Nightcore and the virtues of virtuality. *Brief Encounters*, 1(1).
- Wolf, W. (2011). (Inter)mediality and the study of literature. *Clweb: Comparative Literature and Culture*, 13(3).
- Wundt, W. (1896). *Grundriss der Psychologie*. Engelmann: Stuttgart, Germany.
- Xi, C. (2021, 31 mars). Foreign trainees in ‘Chuang2021’ face boycott after their agencies overseas embroiled in a controversy concerning China’s national sovereignty. *Global Times*. <https://www.globaltimes.cn/page/202103/1219949.shtml>

- XportNews [엑스포츠뉴스 전원 기자]. (2017, 16 juin). [엑's 이슈] “원곡 느낌 중요”...NCT127, ‘뮤뱅’ 가사수정 포기한 속사정. *XportNews.com*
https://www.xportsnews.com/?ac=article_view&entry_id=863303
- Yamada, S. (2012). “Pirate” publishing: the battle over perpetual copyright in eighteenth-century Britain. Kyoto: International Research Center for Japanese Studies.
- Yamaha Corporation. (2023). ARSLOID [Page de produit]. Consulté le 2023-07-17 à
https://www.vocaloid.com/en/products/show/v4l_arsloid_en
- Yamanashi, M. (2012). Takarazuka in the modern heritage of girls’ culture and beyond. Dans *A History of the Takarazuka Revue Since 1914* (p. 170-205). Global Oriental.
- Yan, K. S. et Dando, R. (2015). A crossmodal role for audition in taste perception. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 41(3), 590.
- Yang, H. (2021, 10 août). In a digital age, why are CD sales flourishing in Korea? *Korea JoongAng Daily*.
<https://koreajoongangdaily.joins.com/2021/08/10/entertainment/kpop/kpop-albums-kpop-albums-photo-card-Hanteo-Global-KPop-Report/20210810170500503.html>
- Yang, L. (2009). All for love: the Corn fandom, prosumers, and the Chinese way of creating a superstar. *International Journal of Cultural Studies*, 12(5), 527-543.
- Yang, L. et Xu, Y. (2017). Chinese Danmei fandom and cultural globalization from below. Dans L. Yang, M. Lavin, et J. J. Zhao (dir.), *Boys’ Love, Cosplay, and Androgynous Idols: Queer Fan Cultures in Mainland China, Hong Kong, and Taiwan* (1ère éd., p. 3–19). Hong Kong University Press.
- Yang, P. (2016). Rotoscoping body: secret dancers, animated realism and temporal critique. *The Spectator*, 36(1), 33-42.
- Yao, T. (2012, 13 novembre). Shonen Jump brings all the girls to the yard. *Manga Therapy*. <https://www.mangatherapy.com/post/35650564147/shonen-jump-brings-all-the-girls-to-the-yard>
- Yecies, B. et Shim, A. (2014). The K-pop factory phenomenon. *Research Online*. ARC Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation, Queensland University of Technology. <https://ro.uow.edu.au/lhapapers/1452/>

- Yura. (2005). *Absolute Obedience [Zettai Fukujū Meirei]* [Jeu vidéo]. Langmaor.
<https://jastusa.com/games/lang002/absolute-obedience-zettai-fukuju-meirei>
- YurisSweetTooth. (2017, 3 octobre). **【MMD】PonPonPon - Fukase [Motion DL]** [Animation de modèle 3D]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=chPHvFN6UbU>
- Zalta, E. (1983). *Abstract Objects*. Reidel.
- Zaty Farhani. (2017, 14 juin). *NCT 127 - Cherry Bomb Lyrics [Color Coded_Han_Rom_Eng]* [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=aRJJb735RM8>
- Zeki, S. (2002). Neural concept formation & art. Dante, Michelangelo, Wagner: Something, and indeed the ultimate thing, must be left over for the mind to do. *Journal of Consciousness Studies*, 9(3), 53-76.
- zettanoia. (2014, 28 juillet). *Senketsu* [Illustration]. Tumblr.
<https://zettanoia.tumblr.com/post/93184061574/finished-up-an-old-senketsu-doodle>
- Zhou, M. (2021, 9 octobre). Why Chinese women are falling for ‘boys love’ fiction. *Nikkei Asia*. <https://asia.nikkei.com/Life-Arts/Arts/Why-Chinese-women-are-falling-for-boys-love-fiction>
- Zhou, V. et Ewe, K. (2021, 5 avril). Boys keep flirting with each other on Chinese TV but never fall in love. *Vice News*. www.vice.com/en/article/7k95mg/boys-love-drama-china-tv-untamed-lgbtq
- Zincq, A. (2017). Fait, fiction et assomption: les puissances cognitives de l’imagination selon Meinong. *Bulletin d’Analyse Phénoménologique*, 13(2), 191-221.
- Zvolenszky, Z. (2012). Against Sainsbury’s irrealism about fictional characters. *Magyar Filozófiai Szemle*, 56(4), 83-109.
- Zysik, C. (2021). Kpop and suicide—marginalization and resistance in the Korean pop industry. *Samples. Online-Publikationen der Gesellschaft für Populärmusikforschung*. Volume 19 (2021), Special Issue «Not Ready To Make Nice», version du 12 septembre 2021.