



CLASSIQUES
GARNIER

« Résumés », *Écrans*, n° 19, 2023 – 1, *Technologies et métamorphoses du corps à l'écran*, p. 273-282

DOI : [10.48611/isbn.978-2-406-15721-2.p.0273](https://doi.org/10.48611/isbn.978-2-406-15721-2.p.0273)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2023. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

RÉSUMÉS/ABSTRACTS

Karine ESPINEIRA, Maud-Yeuse THOMAS, « Des corps trans dans les séries »

La question « qu'est-ce qu'un corps trans ? », nous l'avons posée dans une approche en anthropologie comparée et des perspectives pluri-multidisciplinaires. Les productions culturelles mettant en scène une personne trans font débat : *transface* et *passing*. Ces enjeux de représentations posent les questions : comment sont imaginés les corps des personnes trans ? Comment sont-ils imaginés et construits pour être représentés, pour « passer pour trans » quand cela « ne se voit pas » au prime abord ?

Mots-clés : corps transgenre, *transface*, *passing*, enjeux de représentation, série.

Karine ESPINEIRA, Maud-Yeuse THOMAS, “*Trans bodies in television series*”

We asked the question “What is a trans body?” using an approach based on comparative anthropology and multi-disciplinary perspectives. Cultural productions that portray trans people are subject to debate concerning “transface” and “passing.” These issues of representation give rise to questions: How are the bodies of trans people conceived? How are they conceived and constructed in order to be represented, to “pass for trans” when “it’s not obvious” at first?

Keywords: transgender bodies, transface, passing, issues of representation, series.

Sarah SEPULCHRE, « Médiatisation ambivalente et contrastée des personnes trans dans *Butterfly*, *First Day*, *Louis(e)* et *Transparent* »

À la suite des travaux de Karine Espineira et Maud-Yeuse Thomas, l'article examine la représentation des personnes trans dans quatre séries : *Butterfly*, *First Day*, *Louis(e)*, *Transparent*. L'analyse montre que la médiatisation reste empreinte de stéréotypes (notamment l'utilisation de prothèses et de certains éléments de langage) et tributaire d'un *ciz gaze* (Fabre). Il apparaît néanmoins

que les signes donnent parfois lieu à un ébranlement du système de genre. Il s'agit cependant de micro-disruptions.

Mots-clés : séries télévisées, transidentité, représentation, stéréotypes, cis gaze.

Sarah SEPULCHRE, “*Ambivalent and contrasting portrayals of trans people in Butterfly, First Day, Louis(e), and Transparent*”

Following the work of Karine Espineira and Maud-Yeuse Thomas, this article examines the representation of trans people in four television series: Butterfly, First Day, Louis(e), and Transparent. The analysis shows that the portrayals remain stereotypical (notably through the use of prosthetics and certain elements of language) and influenced by the cis gaze (Fabre). Nevertheless, it appears that the signs sometimes undermine the gender system. These are, however, only micro-disruptions.

Keywords: television series, transidentity, representation, stereotypes, cis gaze.

Coraline REFORT, « La question du travestissement comportemental, dans *Les résultats du féminisme* (1906) d’Alice Guy »

Dans cet article, l’auteur analyse le film d’anticipation *Les résultats du féminisme*, réalisé par Alice Guy en 1906, à travers le prisme du concept du travestissement comportemental. Dans cette œuvre, la première réalisatrice au monde nous montre une projection d’un monde futur où les rôles de genres sont inversés, où le féminisme a triomphé. La puissance du film réside dans la manière dont il met comiquement en valeur les inégalités entre les sexes, qui peuvent passer inaperçues par ses contemporains.

Mots-clés : Alice Guy, *gender studies*, cinéma muet, histoire du cinéma, culture visuelle.

Coraline REFORT, “*The question of cross-gender behavior in Les résultats du féminisme* (1906) by Alice Guy”

In this article, the author analyzes the futuristic film Les résultats du féminisme, directed by Alice Guy in 1906, through the prism of the concept of cross-gender behavior. In the work, the world’s first female film director shows us a projection of a future world in which the gender roles have been reversed, where feminism has triumphed. The film’s power lies in the way in which it comically highlights sexual inequality, which could go unnoticed by her contemporaries.

Keywords: Alice Guy, gender studies, silent film, history of cinema, visual culture.

Laurence PERRON, « Pour un cinéma prosthétique. Le film de genre et le genre/gender comme pratiques citationnelles »

Titane (Julie Ducournau) et *Les garçons sauvages* (Bertrand Mandico) interrogent la construction du genre à travers des processus de transformation transhumains. Dans cet article, Laurence Perron explore la manière dont la prothèse est un dispositif grâce auquel ces films, sans déployer forcément un commentaire cinématographique *sur* la transidentité, développent une « pensée trans » du cinéma. Elle s'intéresse ainsi à la présence des prothèses et à l'imaginaire prosthétique des deux films pour montrer qu'à ces images de prothèse répond aussi un imaginaire prosthétique de la pratique filmique.

Mots-clés : prothèse, *queering*, transhumain, transidentité, cinéma.

Laurence PERRON, “*For a prosthetic cinema. Genre films and genre/gender as citational practice*”

Titane (Julia Ducournau) and *Les garçons sauvages* (Bertrand Mandico) examine the construction of gender through processes of transhuman transformation. In this article, Laurence Perron explores the way in which prosthetics are used in these films, without necessarily developing a cinematographic commentary on transidentity, to produce a “trans vision” of cinema. She therefore looks at the presence of prosthetics in the two films and their prosthetic imaginary to demonstrate how a prosthetic imaginary of filmmaking practices has developed in response to these images of prosthetics.

Keywords: prosthetic, *queering*, transhuman, transidentity, cinema.

Albain LE GARROY, « Être un-e trans cyborg créée à Night City. Réflexions sur l'identité dans le jeu vidéo *Cyberpunk 2077* »

Cet article consacré au jeu vidéo *Cyberpunk 2077* étudie les corps cyborgs des personnages joueurs et non-joueurs. Ce faisant, les choix permis par l'univers diégétique constituent une base de données où toute idée d'unité corporelle est rendue caduque.

Mots-clés : cyborg, cyberpunk, racisme, sexisme, science-fiction.

Albain LE GARROY, “*To be a trans creole cyborg in Night City. Reflections on identity in the video game Cyberpunk 2077*”

This article on the video game Cyberpunk 2077 concerns the cyborg bodies of players' characters and those of non-players. Through them, the choices the diegetic universe allows make up a database that renders all ideas of corporal unity obsolete.

Keywords: cyborg, cyberpunk, racism, sexism, science-fiction.

Quentin PETIT DIT DUHAL, « Le corps mis en jeu. La mutation comme expérimentation corporelle interactive »

Avec *Expérimentale mise en jeu* (2015), ORLAN détourne les codes des jeux vidéo et plonge le public dans un espace virtuel. Il peut incarner un avatar cyborg à l'image de l'artiste dont l'objectif est de rebâtir le monde et reconstituer son propre corps. Ce jeu vidéo présente ainsi un récit fictionnel qui articule la métamorphose et la quête d'identité : de quelle manière la transformation du réel induite par la forme narrative du jeu vidéo est-elle convoquée pour donner une épaisseur à la métamorphose du corps d'ORLAN ?

Mots-clés : métamorphose, jeu vidéo, virtuel, cyborg, féminisme, ORLAN.

Quentin PETIT DIT DUHAL, “*The body brought into play. Mutation as interactive corporal experimentation*”

With Expérimentale mise en jeu (2015), ORLAN subverts video game codes and immerses the public in a virtual space. In it they can incarnate a cyborg avatar in the artist's image, whose objective is to rebuild the world and reconstruct their own body. In this way, the video game presents a fictional story that expresses metamorphosis and the quest for identity: In what way is the transformation of the real induced by the video game's narrative form used to give depth to the metamorphosis of ORLAN's body?

Keywords: metamorphosis, video game, virtual, cyborg, feminism, ORLAN.

Occitane LACURIE, « Défigurer l'altérité, figurer l'aliénation. Réappropriations trans des corps de l'épouvante »

Le thème de la transgression des normes de genre en contexte horrifique parcourt la littérature gothique du XIX^e siècle au cinéma d'épouvante de la fin du XX^e. À la fois lieux d'expression d'un *backlash* réactionnaire et espaces d'élaboration d'un imaginaire contre-culturel propre à critiquer les canons

hétéronormatifs, ces productions artistiques ainsi que les corps et les figures qui les peuplent requièrent une analyse dialectique des critiques et réappropriations trans dont ils ont fait l'objet.

Mots-clés : corps, corporéité, cinéma d'épouvante, gothique, dysphorie, culture visuelle, Susan Stryker, Jane Schoenbrun.

Occitane LACURIE, "*Disfiguring otherness and representing alienation. Trans reappropriation of bodies in the horror genre*"

The theme of transgressing gender norms in a horror context runs from nineteenth-century gothic literature through to horror films at the end of the twentieth century. Used both to express a reactionary backlash and create a counter-culture imaginary through which to critique heteronormative norms, these artistic productions, as well as the bodies and characters that populate them, necessitate a dialectic analysis of the trans critiques and reappropriations they are subject to.

Keywords: bodies, corporeality, horror films, gothic, dysphoria, visual culture, Susan Stryker, Jane Schoenbrun.

Marion CAZAUX, « Outils pour un dépassement du genre »

La pratique du *drag* permet de questionner notre approche du genre comme construction et image sociale. Souhaitant dépasser les représentations attendues, certain-es artistes mobilisent des attributs afin de faire coexister plusieurs genres simultanément, ou, au contraire, de les troubler jusqu'à les faire disparaître. Des *club kids* aux *drag queers* et *genderfuck* en passant par les *horror*, les artistes puisent dans la culture populaire pour faire appel à un flou identitaire devenu source créative.

Mots-clés : performance, photographie, *drag*, travestissement, *queer*.

Marion CAZAUX, "*Tools for transcending gender*"

The practice of drag enables us to question our approach to gender as a social construction and image. Wanting to go beyond expected representations, certain artists use their attributes to make several genders coexist simultaneously, or, on the contrary, to subvert them to the point of making them disappear. From club kids to drag queers and genderfuck via horror, artists draw on popular culture to call for a blurring of identities that has become a creative source.

Keywords: performance, photography, drag, cross-gender practices, queer.

Marie-Laure DELAPORTE, « Être deux, être plusieurs dans ce corps. Représentation et incarnation de la transition »

Depuis plusieurs années, les images en mouvement sont devenues les « lieux » privilégiés de la représentation et de l'incarnation des questionnements liés aux régimes de perception visuelle du corps en transition. La fluidité des flux écraniques traduit la fluidité des identités *queer* à travers la transformation des corps. Ces recherches sont notamment présentes dans les œuvres de Cabello/Carceller, Pauline Boudry et Renate Lorenz, ainsi que Tayeba Begum Lipi.

Mots-clés : *queer*, identité, transformation, corps, double.

Marie-Laure DELAPORTE, “*To be two, to be many in this body. Representation and incarnation of transition*”

For several years, moving images have become the favored “places” for representing and incarnating questions linked to the visual perception of bodies in transition. The fluidity of on-screen images convey the fluidity of queer identities through the transformation of bodies. Research in this field notably features in the work of Cabello/Carceller, Pauline Boudry, and Renate Lorenz, as well as Tayeba Begum Lipi.

Keywords: queer, identity, transformation, body, double.

Clément PELISSIER, « Traqué-es ! Transfigurations sociétales et guerrières dans les *Terminator* de James Cameron »

Les deux films *Terminator* réalisés par James Cameron peuvent être vus comme des standards de films d'action : une femme doit à tout prix être sauvée par des hommes guerriers. Pourtant, ces récits sont aussi mis en place en commentant la montée en force du personnage féminin. Au travers des discours et de la mise en images des corps sociaux et biologiques, les clichés de l'époque amorcent, au moins en partie, une évolution : les muscles masculins et les armes à feu totémiques sont mis à mal au profit de la révélation de la figure de la femme combattante.

Mots-clés : *Terminator*, corps, muscle, femme, social, arme.

Clément PELISSIER, “*Hunted! Societal and warrior transfigurations in James Cameron’s Terminator films*”

The two Terminator films directed by James Cameron can be seen as standard action films: a woman must be saved from male warriors at all costs. However, these stories are also developed through a commentary on the increasing strength of the female

character. Through speech and the visual representation of social and biological bodies, clichés from the era begin, at least partly, to evolve: masculine muscles and totemic firearms take second place to the revelation of the figure of the female fighter.

Keywords: Terminator, body, muscles, women, social, weapon.

Louise FRANCEZON, « Décomposition et recomposition du corps de l'aviatrice. Une analyse des corps (dé)générés dans les films d'actualités des années 30 en France »

Dans l'entre-deux-guerres, de nombreuses aviatrices ont suscité l'intérêt des médias français en tant que figure exceptionnelle qui s'émancipe des conventions de genre. Cette contribution s'intéresse à la production de discours genrés dans les actualités cinématographiques de Pathé et Gaumont des années 1930. L'objectif est de comprendre les techniques cinématographiques employés qui font et défont le genre de ces pilotes. Ainsi, il s'agit d'observer comment le corps des aviatrices devient un espace où le genre est performé, mis en scène et recomposé pour (re)déployer une image moderne de la pilote.

Mots-clés : genre, actualités cinématographiques, aviatrice, représentation, culture visuelle.

Louise FRANCEZON, "*Decomposition and recomposition of the body of the female aviator. An analysis of (de)gendered bodies in French newsreels from the 1930s*"

In the interwar period, several female aviators attracted attention from the French media as exceptional figures who had freed themselves from gender conventions. This article examines the production of gendered discourse in the Pathé and Gaumont newsreels of the 1930s. The objective is to understand the cinematographic techniques used to construct and deconstruct these pilots' gender. It is therefore a question of observing how these female aviators' bodies became a space in which gender was performed, represented, and recomposed in order to (re)create a modern image of the female pilot.

Keywords: gender, newsreels, female aviator, representation, visual culture.

Jessica RAGAZZINI, « Entre mode, corps et virtuel. La révolution de Nick Knight »

L'article prend comme étude de cas la production du créateur d'images de mode Nick Knight, et plus spécifiquement, de son site web SHOWstudio.com. Dans une utopie de démocratisation de l'image de mode, évoluant à travers l'écran numérique dans une totale transparence, le SHOWstudio

permet d'envisager le corps dans une transformation perpétuelle, malléable comme de la glaise et également capable de fusionner à la matière même du médium numérique, dans une perspective comparable à celle du posthumanisme.

Mots-clés : mode, écran, corps modifiés, internet, poshumanisme.

Jessica RAGAZZINI, *“Between fashion, body, and virtual. The revolution of Nick Knight”*

This article explores the production of the fashion photographer Nick Knight and specifically his website SHOWstudio.com. In a utopia of democratized fashion images, evolving through the digital screen in total transparency, SHOWstudio allows us to envisage the body being perpetually transformed, malleable like clay and also capable of merging with the very matter of the digital medium, in a perspective comparable to that of posthumanism.

Keywords: fashion, screen, modified bodies, internet, posthumanism.

Maxime SAVOIE, « La représentation de la transidentité dans les films de David Cronenberg »

Le cinéma de David Cronenberg présente des personnages dont les mutations corporelles les confrontent à leur psyché intérieure et à une redéfinition de leur perception et de leur identité. Leurs parcours marginaux font échos à diverses expériences possibles de la transidentité et résonner avec les vécus de personnes transgenres et queer. Ses films offrent un regard sur l'impact social que peut représenter la redéfinition du corps et de l'humanité, en dehors de toutes les normes communément admises.

Mots-clés : *body horror*, transidentité, Cronenberg, *queer*, corps.

Maxime SAVOIE, *“Representation of transidentity in the films of David Cronenberg”*

David Cronenberg's films show characters whose corporeal transformations confront them with their internal psyche and a redefinition of their perception and identity. Their unconventional personal journeys echo the many possible experiences of transidentity and resonate with transgender and queer people. His films look at the social impact that redefining bodies and humanity represents, beyond any commonly accepted norms.

Keywords: body horror, transidentity, Cronenberg, queer, body.

Christophe BECKER, « *The Girl and the Robot. Proto-gynoides, sexbots, fembots, gynoides, portrait du robot-femelle en “épouse hollandaise”* »

Si les robots ont très tôt fait leur apparition dans la littérature ou sur les écrans, ceux-ci sont régulièrement associés à l'idée de menace amplifiée par leur inhumanité. La question devient plus problématique encore avec l'apparition de robots à l'apparence exclusivement féminine. Les spécificités de ce personnage de robot-femelle seront étudiées tout en délimitant les différents discours qui l'accompagnent selon l'époque, la politique des scénaristes ou la *doxa* en vigueur.

Mots-clés : femme, androïde, sexualité, patriarcat, science-fiction.

Christophe BECKER, “*The Girl and the Robot. Proto-gynoids, sexbots, fembots, gynoids, portrait of the robot-female as the ‘Dutch wife’*”

Although robots appeared very early on in literature or on the screen, they are regularly associated with the idea of a threat that is amplified by their inhumanity. The question becomes still more problematic with the emergence of robots with an exclusively feminine appearance. Here the particularities of the robot-female character are examined while outlining the different discourses that accompanied it according to the era, the politics of the screen writers, or the doxa of the time.

Keywords: woman, android, sexuality, patriarchy, science-fiction.

Guillaume BAYCHELIER, « Récits de la liquidation du corps dans l'horreur vidéoludique. Incarnation et transmigration »

Cette étude s'arrête sur le paradoxe inhérent à la logique matérialiste de jeux vidéo d'horreur s'appliquant à rendre perceptible la matérialité de corps simulés. De là, ce texte envisage comment certains jeux vidéo ressortissant au même genre – *Soma* (2015), *Observer* (2017) *Transference* (2018), *Transient* (2020) – prennent à rebours ce constat et utilisent des contextes science-fictionnels pour faire de l'effacement du corps ressort horrifique dans la perspective de problématiques propres au transhumanisme.

Mots-clés : transmigration, transhumanisme, cybernétique, jeu vidéo, horreur.

Guillaume BAYCHELIER, “*Stories of body liquidation in video game horror. Incarnation and transmigration*”

This study examines the paradox inherent in the materialist logic of horror video games aiming to render the materiality of simulated bodies perceptible. From here, it considers how certain video games belonging to the same genre—Soma (2015), Observer (2017) Transference (2018), Transient (2020)—turn this around and use science-fiction contexts to make the erasure of the body a horror theme from a perspective of issues specific to transhumanism.

Keywords: transmigration, transhumanism, cybernetics, video game, horror.