

Que se passe-t-il quand le film rencontre le Danmaku ?

À partir de la théorie cinématographique deleuzienne

Yuanzhuo Li

Thèse soumise à l'Université d'Ottawa

dans le cadre des exigences du programme

Maîtrise ès arts en communication (M.A)

Faculté des Arts

Université d'Ottawa

Sous la supervision de Kyle Conway

© Yuanzhuo Li, Ottawa, Canada, 2022

Sommaire

Cette thèse se penche sur le Danmaku, un outil pour commenter le film en ligne qui n'est devenu populaire en Asie que ces dernières années. Il se caractérise par un « texte publié par spectateur superposé sur l'image du film », qui apparaît dans le même cadre d'écran du film, ce qui le distingue des commentaires conventionnels du film qui sont spatialement séparés du film. De telles caractéristiques rendent la relation ontologique entre le Danmaku et le film très approprié pour une analyse dans une perspective de l'étude des médias.

Cependant, en examinant le concept de média, nous découvrons que la définition du concept de média a plein de changements et de contradictions. L'idée d'un média stable, courante avant les années 1990, fut progressivement remplacée par celle d'une « conjoncture médiatrice », telle que proposée par Larrue et Vitali -Rosati, pour qui les médias que l'on considère se constituent plutôt d'éléments abstraits. Mais cette conception n'explique pas pourquoi les gens peuvent souvent identifier les médias de manière stable. La contradiction entre ces deux cadres théoriques complique tout effort de définir le Danmaku .

Pour combler cette lacune, cette thèse se tourne vers la théorie philosophique du film – l'image-mouvement de Deleuze. Selon lui, l'image-mouvement permet au film d'acquérir sa propre essence, cette thèse propose donc d'appliquer la logique de Deleuze au Danmaku, d'analyser le Danmaku d'une manière similaire, puis d'analyser la relation entre le Danmaku et le film. Ce cadre théorique permet de développer une nouvelle perspective sur les médias, ainsi que sur la théorie des « conjonctures médiatrices ».

Mots clés : Danmaku, film, théorie cinématographique deleuzienne, conjoncture médiatrice, ontologie

Introduction	1
La recension de littérature et le cadre théorique	12
I. La recension de littérature pour le Danmaku	12
II. L'histoire du concept de « média »	13
III. La première période (les médias stables)	15
IV. La deuxième période (les médias dynamiques)	17
V. Les médias n'existent pas	21
VI. La théorie cinématographique de Deleuze	26
La méthodologie	36
I. Logique deleuzienne	37
II. Appliquer la logique deleuzienne au Danmaku	42
III. La rencontre entre le film et le Danmaku	45
La discussion	47
L'image-mouvement et la perception cinématographique	47
I. Le mouvement, la durée et l'image-mouvement	47
II. Le mouvement et le Danmaku	59
III. La perception cinématographique et le Danmaku	62
Le Danmaku et la langue	71
I. Étude linguistique du Danmaku	72
II. Le signe deleuzien	74
III. Le signe linguistique et l'image	77
IV. La rencontre entre le film et le Danmaku (linguistique)	82
La rencontre entre le film et le Danmaku (non-linguistique)	91
L'image-perception et le Danmaku	91
I. L'image-perception — la perception solide	91
II. La perception liquide	92
III. La perception gazeuse et la perception du Danmaku	93
L'image-affection et le Danmaku	97
I. Où se trouve l'image-affection ?	97
II. La priméité et la présentation de l'image-affection	101
III. La rencontre entre le Danmaku et l'image-affection	104

La conclusion et d'autres problèmes	110
Annexe	114
Bibliographie	117

Remerciements

J'ai un grand merci à superviseur Kyle Conway pour sa patience. J'ai aussi un grand merci à May Telmissany et à Florian Grandena pour leur confiance et judicieux conseils.

Sans eux, je ne pourrais pas compléter ma recherche théoriqu

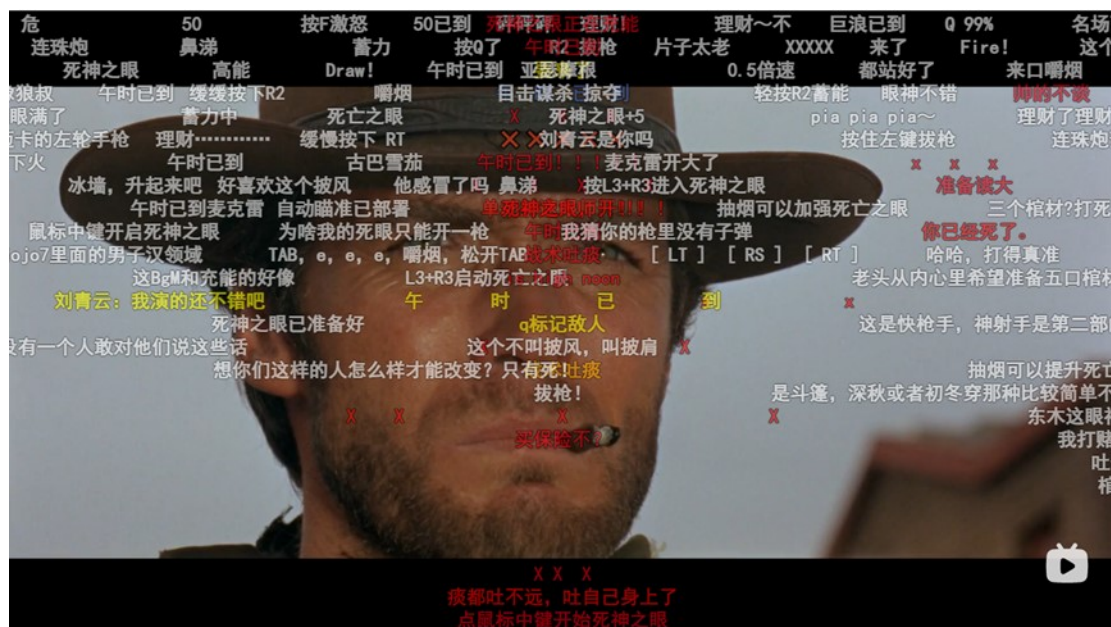
Introduction

Le Danmaku est une manière de commenter le film en Asie, qui est populaire depuis vers 2010. Le Danmaku prend la forme de textes qui bougent superposés sur un film, à la différence de formes de commentaires conventionnels, qui prennent la forme d'un texte à part, à l'extérieur du film.

Concrètement, si l'on veut commenter un film en ligne, d'une part, on peut publier un commentaire sur le même site du film. Par exemple, sur YouTube, sous le cadre du film, on peut regarder un lieu de commentaire, dans cette zone, on lit des textes, ou l'on peut taper des textes pour les publier. Mais, quand on veut regarder attentivement le film, on peut cliquer le bouton de plein écran pour éviter les choses (comme le commentaire), et regarder seulement le film. D'autre part, on peut regarder des commentaires des films sur des plateformes spéciales, différentes du site du film. Par exemple, sur IMDB, on peut lire de longs textes publiés par des critiques professionnels, ou par des cinéphiles. Ici, toutes les formes de texte que je décris ci-dessus, qui concernent un film correspondant, je les appelle le commentaire. Bref, du point de vue d'espace ou de position, n'importe quelle forme du commentaire du film, ils sont fondamentalement séparables du film qu'ils commentent.

En revanche, le Danmaku a des caractéristiques différentes par rapport au commentaire. Le mot Danmaku est un mot japonais qui signifie le rideau de projectiles. Il s'inspire d'une forme de jeu vidéo « shoot'em up ». Dans les jeux, les joueurs doivent éviter un grand nombre de projectiles sur l'écran, pour battre l'ennemi. Le Danmaku signifie donc un grand nombre de textes (comme les projectiles) superposés qui bougent sur l'écran, les textes étant aussi publiés par les spectateurs du film. Jusqu'ici, on peut déjà découvrir la différence entre le Danmaku et le commentaire : le Danmaku n'est pas séparable du film, qui commente le film depuis l'intérieur. En plus, grâce à cette

caractéristique, le Danmaku n'est donc pas de texte long ou compliqué, mais toujours court et simple. Il est composé de mots, de courtes phrases, ou seulement de lettres ou de caractères chinois ou japonais. Cela signifie que, dans la plupart des cas, les spectateurs peuvent lire le Danmaku en même temps qu'ils regardent le film. On donne un exemple ici : dans *A Fistful Of Dollars* (1964), à 15 min 10 s, les textes sont superposés sur l'image. Dans cette capture d'écran, il existe des textes comme « le personnage va tirer ! », « c'est dangereux ! », etc. Dans un film-avec-Danmaku normal, presque chaque image contient beaucoup de texte comme celui-ci.



Les caractéristiques de Danmaku rappellent également d'autres choses liées au film en plus du commentaire. Le premier est le sous-titre. Le sous-titre est souvent considéré par les chercheurs comme la traduction des paroles d'un film afin de permettre au film d'être regardé par les spectateurs mondiaux (Diaz-Cintas, 2018). Le sous-titre est généralement une sorte de texte qui est fixé dans une position sur l'écran de l'image du film, qui traduit les dialogues et les sons du film dans une langue que les spectateurs peuvent comprendre. Habituellement, le sous-titre ne traduit que le contenu nécessaire. On peut trouver la continuité et la discontinuité entre le Danmaku et le sous-titre. En

termes de continuité, le Danmaku et le sous-titre sont tous deux des textes qui apparaissent sur les écrans de cinéma. Dans quelques cas, dans un sens, le sous-titre deviendra également un outil permettant aux spectateurs de commenter les films. En termes de discontinuité, 1) contrairement au sous-titre, le Danmaku n'est pas fixé dans une certaine position de l'écran, et 2) il n'est pas naturellement porté par le film. Le Danmaku est toujours mis à jour à l'écran en temps réel, et l'endroit où il apparaît n'est pas certain. Par exemple, peu importe combien de fois on regarde le même film traduit, le sous-titre est toujours le même, mais le Danmaku change toujours. Cela signifie également que Danmaku a de nouvelles choses à étudier.¹

En plus du sous-titre, à l'époque du cinéma muet, le bonimenteur, en tant que poste spécial, jouait un rôle similaire à celui de Danmaku. Le bonimenteur explique le contenu et les images du film lors de la projection du film muet, et commente le film en temps réel. Dans un sens, on a plus de relation de continuité entre le Danmaku et le bonimenteur aussi. Le chercheur André Gaudreault pense que le bonimenteur est le fruit de l'improvisation. On peut expliquer, raconter, commenter les contenus du film, dans ce processus, il peut même créer de nouveauté qui dépasse le contenu original du film (Gaudreault & Lacasse, 1993). Le Danmaku a aussi des caractéristiques comme le bonimenteur, puisque les contenus du Danmaku sont tous publiés par les divers spectateurs, et les spectateurs peuvent expliquer et commenter n'importe quel moment du film en temps réel. Dans un sens, on peut même penser que le Danmaku est un bonimenteur textuel. Cependant, cela ignore la discontinuité entre le Danmaku et le

1 Il faut noter que la plupart des films avec Danmaku ont une quantité suffisante de Danmaku, ce qui permet à presque toutes les images du film d'avoir du texte qui traverse l'écran. Mais dans quelques cas, si le nombre de Danmaku est insuffisant, il n'y aura pas de texte sur de nombreux images, ce qui signifie que la différence entre le Danmaku et le sous-titre devient plus petite. Cette thèse ne considère pas ces cas.

bonimenteur. Même si nous ne considérons pas le fait que le Danmaku est publié par de nombreux spectateurs différents (personne ne sait combien de personnes commentent, et personne ne sait qui commente, on sait seulement qu'il existe de texte qui apparaît sur l'écran du film), la plus grande caractéristique de Danmaku est que c'est du texte qui traverse l'écran. Cela signifie qu'il a directement envahi l'écran du film. Au contraire, bien que le bonimenteur joue également un rôle similaire à Danmaku, il n'occupe pas du tout l'image du film — bien que son contenu narratif porte sur les images du film, ce que l'on peut regarder est toujours les images pures du film.

Ainsi, bien que le Danmaku partage certaines caractéristiques avec d'autres types de commentaires, il reste tout de même distinct. C'est la raison pour laquelle on peut étudier le Danmaku. Précisément, dans cette thèse, j'essaie d'étudier le Danmaku et le film au lieu d'étudier seulement le Danmaku ? Puisque le Danmaku est inséparable du de l'écran et de l'image du film. Tout comme l'exemple (*A Fistful Of Dollars*) que j'ai évoqué, lorsque nous voyons cette image, nous ne voyons que le visage du protagoniste, mais le Danmaku donne directement des mots sur l'écran, et nous pouvons peut-être comprendre mieux l'image comme : « cela exprime peut-être que le protagoniste va faire quelque chose ». Est-ce ce phénomène est si simple comme ça ? L'image est simplement couverte par le texte ou y a-t-il d'autres possibilités d'y penser ? L'image et le texte sont présentés sur le même écran, sont-ils séparés ou mélangés ? Le film subira-t-il des changements à cause de Danmaku ? Nous ne pouvons pas encore être sûrs. Par conséquent, pour être précis, ce que cette thèse vise à étudier, c'est comment fonctionne le Danmaku dans le film².

2 Il y a une présupposition implicite : le Danmaku semble certain d'influencer le film lui-même ou d'apporter des changements. La raison est qu'il existe de nombreuses études sur le sous-titre et le bonimenteur, et les recherches ont tendance à se concentrer sur les changements ou les effets des deux

La première chose à déterminer est la direction générale de la recherche. La recherche de Gaudreault sur le bonimenteur peut m'aider à identifier un point de départ. Gaudreault pense que « le film bonimenté est intéressant pour nous dans la mesure où il représente un cas assez original de juxtaposition syncrétique, proprement intermédiatique » (Gaudreault & Lacasse, 1993). Cette idée oriente mon attention vers le domaine des études des médias. Si nous considérons le film et le Danmaku comme deux médias, et que nous explorons leurs caractéristiques dans un certain paradigme des études des médias, nous pouvons développer la recherche de manière plus théorique (par exemple, on mobilise le concept de juxtaposition des médias, ou le concept de convergence des médias, etc. pour explorer la rencontre entre film et Danmaku). Cela nous oblige à examiner et définir d'abord le concept de médias, et à faire une recension de littérature sur les études des médias, afin de trouver une théorie plus appropriée pour soutenir cette recherche. Cela nous oblige aussi à utiliser la théorie pour définir le film et le Danmaku que je vais étudier. Ensuite, nous pouvons alors discuter de ce qui se passe lorsque le film rencontre le Danmaku à travers un prisme particulier.

Cependant, si l'on considère le film et le Danmaku comme deux médias³, on pourra remarquer que leur relation est comme une miniature du problème de l'étude des médias – comment définit-on l'un et l'autre objet, comment distingue-t-on l'un avec l'autre objet ? Quand deux objets sont superposés, comment les définir, un nouveau média ou quelque chose d'autre ? Ainsi, maintenant, je dois d'abord clarifier la

sur le film, tels que l'effet de traduction, ou de changement de narration. On peut donc en déduire que le Danmaku, qui entretient de nombreuses relations continues avec le sous-titre et le bonimenteur, devrait également pouvoir changer le film.

Quant à la nature du changement, la définition précise des objets d'étude. On a besoin de trouver une direction de recherche (un cadre théorique) pour les préciser.

3 On va savoir tout de suite qu'ils peuvent être deux médias sous certains cadres théoriques, par exemple, selon certaines théories, le Danmaku et le film sont deux médias — deux entités différentes qui peuvent archiver et transmettre les différentes formes de message. Mais ce cadre théorique est ambigu et douteux, cette définition des médias est déjà dépassée.

contradiction dans l'étude des médias, pour bien développer la problématique.

Les médias sont caractérisés par une contradiction. D'une part, les médias ne sont pas des choses stables. Ils sont composés de plusieurs éléments complexes qui ne cessent pas de changer, un fait qui met en cause toute affirmation par rapport à leur stabilité définitionnelle. D'autre part, dans la vie quotidienne nous avons tendance à traiter les médias comme s'ils étaient stables. Par exemple on appelle « un média » toujours avec le même nom (Larrue & Vitali-Rosati, 2019). Plus précisément, dans le domaine universitaire scientifique, la définition des médias change au fur et à mesure que les médias se développent. Au début, vers dans les années 60, selon les chercheurs, les médias étaient considérés comme des entités pour archiver, transmettre et traiter les messages (Vitali-Rosati & Larrue, 2019, p.12). Ensuite, après les années 1990, les théoriciens traitaient les médias comme des compositions d'éléments. Ils observaient que les médias ne cessent pas de varier – l'état des médias n'est jamais « stable », mais toujours dynamique, ce qui signifie qu'il n'existe que l'intermédiaire. Cependant, dans cette thèse, nous verrons que de nombreuses études sur l'intermédiaire et sur la fluidité des médias présentent souvent un présupposé simple : quel que soit l'objet de recherche, il y a toujours un nom, un « ensemble » qui enveloppe la fluidité, afin que nous puissions énoncer leurs noms et déterminer les objets de la recherche. Tout comme cette thèse, nous savons qu'il existe une chose « film » et l'autre chose « Danmaku », bien que nous ne soyons pas encore sûrs de leurs définitions.

Immédiatement après, c'est l'abandon du concept de média, voire du concept général d'intermédiaire – les conjonctures médiatrices, l'une des théories sur lesquelles cette thèse se concentrera est proposée dans *Media do not exist* (2019) par Larrue et Vitali-Rosati. La façon de résoudre cette contradiction que je mentionne plus haut est d'essayer

de démontrer que l'objet qui cause la contradiction lui-même n'existe pas, selon Larrue et Vitali-Rosati, le soi-disant « média » n'est que les conjonctures médiatrices faites par des opérations d'abstraction de l'être humain dans un moment particulier, elles sont en fait composées de plusieurs éléments du monde de fluidité. Larrue et Vitali-Rosati pensent que nous ne faisons abstraction de la fluidité que d'un point de vue particulier (Larrue & Vitali-Rosati, 2019, p. 54). Cependant, cela rend difficile pour nous de définir le film et le Danmaku dans ce cadre théorique. Parce que la fluidité soulignée par Larrue et Vitali-Rosati signifie que les « médias » que nous identifions peuvent en fait changer tout le temps (ils sont fluides). Selon eux, bien que le sens habituel nous dise que les médias sont souvent stables (comme on peut dire sans réfléchir que l'on veut « regarder le film » ou « regarder le théâtre »), en fait, ces « médias » et les éléments qui constituent ces médias changent toujours, et on ne peut pas saisir tous les éléments et leur changement. Les « médias » eux-mêmes sont donc non-identifiables. Alors il peut y avoir des différences entre les « médias » eux-mêmes et les « médias » que nous appelons.

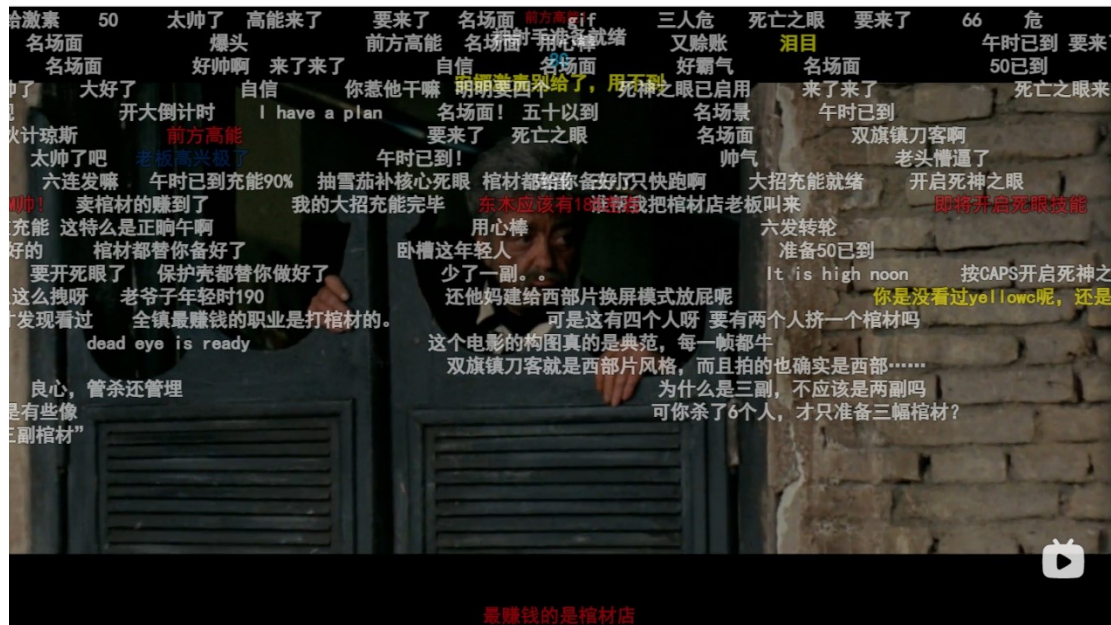
Dans la section de la recension de littérature, on discutera de ce qui précède en détail et explorera la contradiction entre la stabilité et la fluidité des médias. Et, j'essaierai de saisir les médias eux-mêmes en même temps que ne pas perdre la fluidité : bien que la théorie de Larrue et Vitali-Rosati rende la définition des médias devient floue, je trouve ailleurs que Deleuze a trouvé la voie de bien identifier le film. On pourra appliquer la façon de Deleuze au film et Danmaku.

De 1983 à 1985, Gilles Deleuze a publié deux livres philosophiques et cinématographiques : *Cinéma 1 : l'image-mouvement* (1983) et *Cinéma 2 : l'image-temps* (1985). Dans ces deux livres, Deleuze se concentre sur l'image du film elle-même,

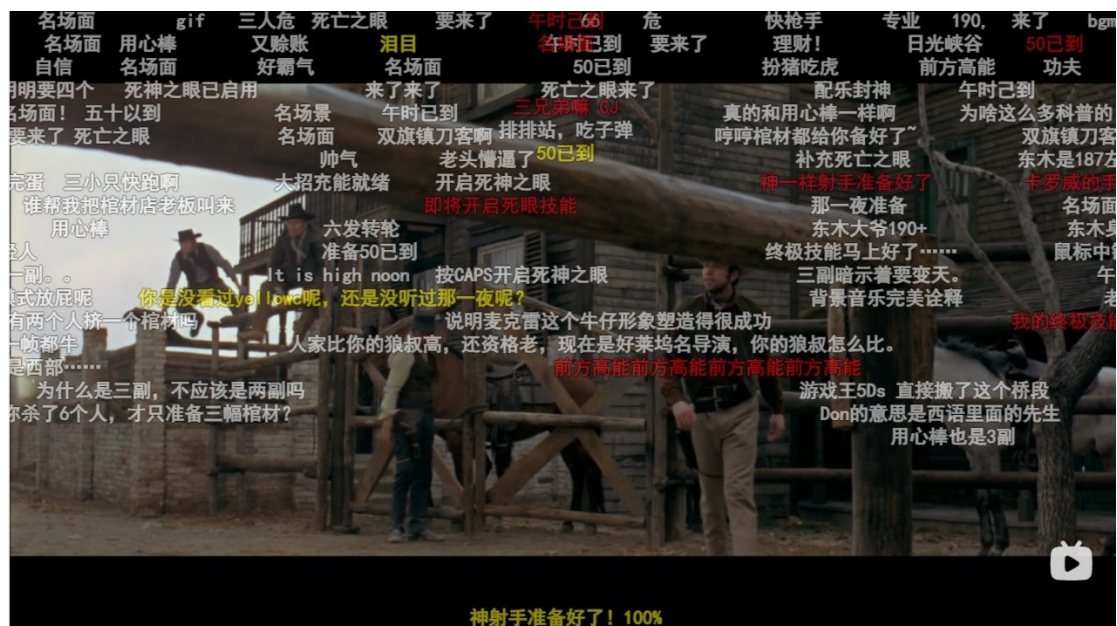
il se concentre sur l'ontologie de l'image du film (Colman, 2011, p. 2) et développe sa philosophie du film. Tout comme Larrue et Vitali-Rosati, Deleuze met également l'accent sur la fluidité du monde et pense que les gens font abstraction des objets et perdent leur fluidité. Mais en même temps, il propose que le film lui-même puisse produire sa propre « essence » dans certaines circonstances. À ses yeux, seul le film possède cette « essence », c'est la condition déterminante du film (Deleuze, 1983, p. 11 & p. 14). C'est-à-dire, même si le film est dans la fluidité en tant que conjonctures médiatrices. Dans le développement du film, il devient progressivement comme s'il est stable — il a toujours une telle « essence » selon Deleuze. En d'autres termes, après avoir exclu la capacité d'abstraction statique des gens, dans le monde fluide, le film lui-même conserve toujours la capacité à faire confirmer aux gens que le film est toujours le film. C'est pour cette raison que je pense que l'étude ontologique du film de Deleuze pourra répondre à ma question, et peut être une sorte de complément à la théorie des conjonctures médiatrices. Dans cette thèse, j'appelle ce qui rend le film spécifique sa singularité, un terme que j'expliquerai avec plus de précision dans la section de la recension de littérature.

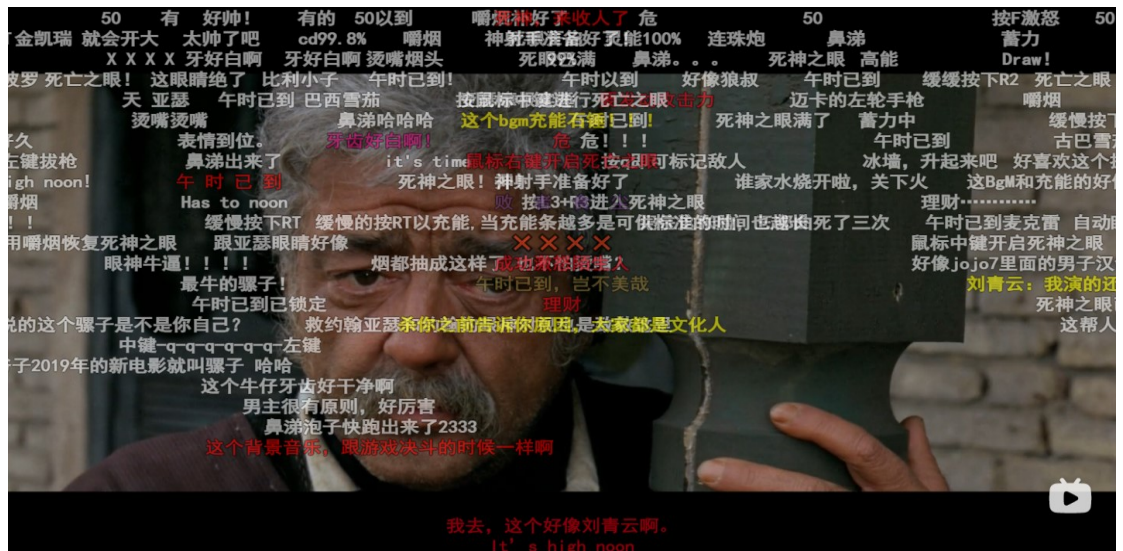
Outre les problèmes liés aux études des médias, la raison plus importante d'utiliser la théorie cinématographique de Deleuze est qu'elle correspond à l'un des objets que je veux étudier — le film. Donc je peux également utiliser cette théorie cinématographique appropriée pour étudier la rencontre entre le film et le Danmaku. La logique est que : 1. Selon la théorie des conjonctures médiatrices, le film et le Danmaku sont des choses fluides dans le monde de fluidité, et il est difficile de les déterminer si l'on veut encore saisir la fluidité. 2. La théorie cinématographique de Deleuze permet d'accéder avec succès à l'ontologie du film tout en gardant une attention à la fluidité, et en même temps d'étudier ce qui se passe lorsque le film rencontre le Danmaku dans ce

cadre théorique ontologique.



Dans la section de méthodologie, je présente mes méthodes de recherche et les appliquer à la section de discussion. Parce que Deleuze possède un cadre logique et théorique unique pour explorer l'ontologie du film, en revanche, les recherches de Danmaku sont insuffisantes. J'applique donc la méthode de recherche de Deleuze au Danmaku qui est comme un objet qui a une relation ambiguë avec le film, pour essayer de trouver sa « singularité », et d'explorer et d'analyser la relation entre le Danmaku et le film, et ces analyses correspondront également une à une à l'exemple de *A Fistful Of Dollars* que j'ai mentionné au début (pour être exact, l'exemple est de 13 min 30s à 15 min 50s du film, on donne de captures d'écran ici. L'image présentée au début est également incluse). Un bref résumé est 1) la relation entre le film et le Danmaku au niveau d'« image », les changements apportés par leur rencontre, et 2) leur relation au niveau de « langue », les changements apportés par leur rencontre. Ensuite, on peut simplement préciser comment le Danmaku affecte l'image, puis revenir à l'exemple de *A Fistful Of Dollars* après de longues analyses théoriques pour voir comment ces théories sont clairement exprimées dans ces clips.





La recension de littérature et le cadre théorique

I. La recension de littérature pour le Danmaku

Avant de préciser le concept de média, la définition du Danmaku et la relation entre le film et le Danmaku, je fais une recension de littérature sur les recherches du Danmaku pour montrer les lacunes des recherches. Puisque le Danmaku est une nouvelle chose en Asie (il est aussi utilisé dans le monde occidental, mais par une minorité sous-culturelle), il n'y a pas beaucoup de recherches sur le Danmaku. Parmi celles qui ont été faites, il existe trois approches.

Premièrement, il y a des recherches dans le domaine de la production du Danmaku. Par exemple, il est considéré comme un instrument pour briser l'hégémonie du réalisateur, de l'auteur ou du leader d'opinion, et comme un instrument de construire une nouvelle forme de communication, de participation (ex. Diaz-Cintas, 2018, Zhu, 2017, Zhang, 2019). Selon ce genre de recherche, le Danmaku peut créer une nouvelle sphère publique dans le cyberspace. Ce volet de recherche se concentre souvent sur la culture de fan, mais pas sur la définition ou sur la nature ou l'ontologie du Danmaku. Par conséquent, les recherches sur le Danmaku portent seulement sur sa production et ses effets. D'autre part, ce type de recherche se concentre sur le producteur et ses effets culturels. Les films directement touchés par le Danmaku ne sont donc pas pris en compte. C'est aussi une lacune de ce type de recherche.

Deuxièmement, un grand nombre de recherches essaient d'étudier la réception du « Danmaku film ». Les chercheurs étudient souvent la raison de regarder le Danmaku. En plus, ils essaient de chercher l'influence du Danmaku sur les spectateurs (ex. Chen, 2017, Fan, 2017, Wang, 2020, Wang, 2019). Cette approche nous aide à comprendre

les utilisateurs. Mais, comme le premier volet de recherche, elle ne fait pas attention à quelque chose d'ontologique du Danmaku, ou aux films où le Danmaku est présent.

Troisièmement, il existe des approches de recherche qui font attention aux films influencés par les commentaires et le Danmaku. Les chercheurs se penchent sur les médias eux-mêmes. En même temps, les recherches sont plus ou moins liées au domaine de la production ou de la réception. Par exemple, ce type de recherches gardent une perspective comme ci-dessous : les commentaires et le Danmaku créent une sphère collective imaginaire. Cette sphère fait en sorte que le film est ignoré par les spectateurs. Les spectateurs s'intéressent seulement à la communication virtuelle (ex. Dwyer, 2017, Longo, 2017). Ces recherches nous montrent comment le Danmaku affecte le film, mais pas assez profondément, parce qu'elles analysent à peine les éléments du film et du Danmaku eux-mêmes (par exemple, des définitions précises du film et du Danmaku), elles tirent des conclusions seulement en observant les phénomènes et les effets. À cet égard, ce type de recherche est plutôt comme une combinaison et un complément des deux premiers types de recherche.

Donc, du côté du Danmaku, à travers la recension de littérature, on ne peut pas comprendre profondément le Danmaku et la relation entre le film et le Danmaku. Les recherches ne se concentrent pas sur les médias d'un point de vue ontologique, et la définition du Danmaku et du film-avec-Danmaku est encore floue. Il faut maintenant essayer de définir clairement le Danmaku et le film d'un point de vue médiatique.

II. L'histoire du concept de « média »

Jean-Marc Larrue et Marcello Vitali-Rosati sont deux théoriciens qui se concentrent sur l'étude des médias. Leur ouvrage *Media do not exist : Performativity and mediating*

conjunctures (2019) propose que l'on peut diviser l'histoire de l'étude des médias (ou l'histoire de l'étude de l'intermédialité) en deux périodes : l'une est la période médiatique qui est caractérisée par l'idée que les médias qui sont des individus stables, l'autre est la période post-médiatique qui est caractérisée par l'idée que les médias qui sont dynamiques et changeants, ils sont composés des éléments. Les théoriciens de ces deux périodes avaient des conceptions et des définitions différentes du concept de média. Après avoir systématiquement fait la revue des théories médiatiques des deux périodes, Larrue et Vitali-Rosati avancent un troisième point de vue (sur la base de la deuxième période) qui est paradoxal : les médias n'existent pas.

Comme je l'ai dit en introduction, parmi tant de définitions et de théories différentes sur les médias, le concept de média a été remis en cause. Les définitions du film et de l'objet de recherche de cette thèse, le Danmaku, leurs définitions ont été remises en cause aussi. Ainsi, je vais faire également la revue sur les théories des médias et je vais les relier au film et au Danmaku, afin de présenter un tel statu quo : bien que le Danmaku et le film soient conformes à la plupart des définitions des médias des deux périodes, après la proposition de l'idée que les médias n'existent pas, le Danmaku et le film s'effondrent d'individus stables en éléments arbitraires⁴. Ce qui signifie qu'ils ont perdu une raison de les unifier en tant qu'objet, c'est-à-dire qu'ils ont perdu la capacité de s'identifier, ou que les gens ne peuvent pas les identifier sous la logique de l'idée que les médias n'existent pas, comme Larrue et Vitali-Rosati a dit : il n'y a pas de médias « singuliers » et « identifiables » (2019, p.52).

4 Ceci est seulement pour exprimer les changements du concept universitaire de média, pour ne pas dire que les objets étudiés en tant que média eux-mêmes ont de tels changements – selon les conjonctures médiatrices, ils sont en effet toujours en fluidité et sont étudiés de différentes manières par des théoriciens à différentes périodes.

III. La première période (les médias stables)

Selon Larrue et Vitali-Rosati, le concept du média est dominé toujours par les opinions de la première période allant jusqu'en 2000. La définition la plus représentative du média est celle de Friedrich Kittler. Il dit que tous les médias ont presque au moins une parmi ces trois fonctions : ils stockent quelque chose, transmettent quelque chose ou traitent quelque chose (Galloway, 2012, p.13). Quand une chose se conforme à ces conditions, on peut considérer qu'elle est un média. Si l'on veut donner une définition précise, selon Larrue et Vitali-Rosati, on peut la définir sur la base (1) de leur effet (2) de leur structure ou (3) de leur fonctionnement; ou sur la base de ces trois. La condition d'une chose qui a la capacité à stocker, à transmettre ou à traiter, et qui a son propre effet, sa propre structure ou son propre fonctionnement est que, cette chose est au moins quelque chose de discret, d'identifiable et de relativement stable, en un mot, elle est une entité (Vitali-Rosati & Larrue, 2019, p.12).

Par exemple, le Danmaku peut être défini comme un média selon son fonctionnement. Il est avant tout un « média » qui peut transmettre les messages, à savoir les commentaires des autres spectateurs en forme de texte sur l'image du film. En même temps, il peut archiver les rétroactions des spectateurs, pour que tous les spectateurs du film puissent voir les rétroactions n'importe quand. Il conduit donc à un partage de l'information. Ainsi, selon cette définition, le Danmaku est « un média ».

Le film peut être défini comme un média selon sa structure. Le film est d'abord composé par des images qui sont originellement enregistrées sur une pellicule photographique, en ajoutant le son, et elles sont projetées sur l'écran. Mais l'image et le son peuvent être enregistrés comme un ensemble par la technologie numérique aussi. Un film peut être transformé en données numériques et projeté sur un écran à l'aide de

l'électricité. Le rythme des images est souvent de 12, de 24 ou de 25 images la seconde. Selon ces caractéristiques, le film est un « média » qui peut archiver les images en mouvement et les transmettre sur l'écran.

Si l'on suit les exemples ci-dessus, un problème se produit immédiatement: chaque média consiste en une combinaison de plusieurs éléments. Par exemple, le film 1) se compose d'images, de sons et d'écran (en plus, il existe plusieurs types d'écrans) 2) se fabrique grâce à des technologies différentes comme la technologie de pellicule, ou la technologie numérique, etc. En plus, si l'on regarde l'histoire du développement du film, on constatera que les films sont très différents à différentes époques. Par exemple, comme mentionné dans la définition, le son du film n'est pas à l'origine dans le film, mais est ajouté de l'extérieur, comme un groupe qui joue de la musique. Plus tard, en raison de l'émergence de la technologie permettant de graver le son sur la pellicule, le son est « entré » dans le film. Après cela, la technologie numérique a une technologie d'enregistrement différente... En plus du film, le Danmaku ne peut pas être séparé d'un film, car il est projeté sur le même écran du film, est-ce qu'ils sont vraiment deux « entités stables » ? Selon Galloway, l'idée qu'un média est une entité est une condition évidente et a priori pour Kittler. D'autre part, Larrue et Vitali-Rosati pensent que cette conception de la première période est influencée beaucoup par l'essentialisme (Vitali-Rosati & Larrue, 2019, p.33). Cette conception présuppose souvent qu'une chose a une essence stable et inchangeable, qui conduit à la perspective des théoriciens comme Kittler qui considère les médias. Ce point de vue implique que tout ce qu'un média possède appartient à une entité, et chaque média est spécifique. Par conséquent, d'un média à l'autre, il doit y avoir une différence d'essence entre les deux. Pour Larrue et Vitali-Rosati, cela signifie que chaque média a ses propres attributs uniques. Cependant, à en juger par les exemples du Danmaku et du film, cela semble très contradictoire. Du

point de vue du spectateur, le film semble avoir tous les attributs que possède le Danmaku : par exemple, le texte peut être un élément d'un film une fois que l'on ajoute le texte sur la pellicule, mais le Danmaku que l'on voit sur le film n'est presque que le texte, le film et le Danmaku partagent le même écran. Si les deux montrent la même chose – le même cadre d'écran, alors à qui appartient ce cadre d'écran ? Est-ce le cadre d'écran est un attribut unique de l'un ou de l'autre ? Sans faire des conjectures infondées (par exemple, considérer tous les deux directement comme la manifestation d'une même entité), nous n'avons aucun moyen de répondre à cette contradiction.

En bref, l'entité considérée comme une « monade » (Vitali-Rosati & Larrue, 2019, p.12) n'est plus une monade, mais une combinaison de plusieurs choses qui ne cessent pas de varier et qui lient souvent les autres choses, la relation entre les médias étant souvent enchevêtrés. Le concept de « média » de la première période est donc insoutenable. On a besoin de renouveler le concept de « média », de « film » et de « Danmaku » maintenant.

En fait, ce paradoxe a été trouvé par les chercheurs aussi, qui essayaient donc de redéfinir le « média ». Le concept de « média » s'est tourné vers l' « intermédialité », c'est-à-dire, il n'existe pas un média pur qui peut être considéré comme une « monade », mais un média intègre beaucoup d'éléments, n'importe qu'ils sont structurels, conceptuels, historiques ou qu'ils sont d'autres médias (Müller, 1996, p. 70). L'attention des chercheurs s'est tournée vers la relation entre les médias.

IV. La deuxième période (les médias dynamiques)

Depuis les années 1990, les théoriciens des médias considèrent que les médias sont dynamiques, flous et incertains. Pour cette thèse, fondamentalement, les définitions de la deuxième période peuvent être divisées en deux étapes. L'une s'oppose à l'idée selon

laquelle un média est une entité stable, mais il ne s'oppose pas au concept de média. Quant à l'autre, Larrue et Vitali-Rosati pensent que non seulement les médias sont instables, mais le concept de média lui-même est douteux aussi. La première approche considère que les médias ont trois concepts représentatifs : la remédiation, l'hypermédia et la convergence.

1) Selon Bolter et Grusin, la remédiation est « la manière dont un média est perçu par notre culture comme une réforme ou une amélioration par rapport à un autre » (Bolter, 2000, p. 59). Par exemple, lorsque le lecteur de musique de l'ordinateur joue des chansons populaires des années 1970, nous pouvons dire que l'ordinateur refait (en anglais : « remediate ») le lecteur de disques vinyle. Pour un autre exemple, lorsqu'un film utilise la technologie de jeux vidéo pour faire de l'animation, on peut dire que le film refait le jeu vidéo. Ce concept n'a presque qu'une fonction relativement simple : décrire un phénomène lié aux médias, et dire aux gens que par rapport à la théorie de la première période, les médias ne sont pas stables. Mais il est aussi une base des théories médiatiques suivantes.

2) Selon Chiel Kattenbelt (2006), l'hypermédia peut fondamentalement être compris comme de multiples médias présentés ensemble sur une même plateforme, comme le théâtre. Sur la scène du théâtre, un grand nombre de médias (audio, écran, microphone, etc.) travaillent ensemble. La différence entre la remédiation et l'hypermédia est que la première pense qu'un média peut être réformé sur la base d'un autre média, le dernier propose que les différents médias puissent co-présenter en même temps, l'un n'a pas besoin de réformer l'autre.

3) La convergence est un concept développé par Henry Jenkins (2006). La convergence signifie initialement la convergence entre les technologies qui se

développent de façon séparable. Par exemple, selon cette conception, le film parlant est le résultat de la convergence entre les technologies de la reproduction du son et de l'image. Ainsi, le concept de la convergence semble prédire que l'on aura finalement un « black box » qui sera le résultat de toutes les technologies, qui pourra remplacer tous les autres médias. Selon ces descriptions, la convergence est presque un concept qui intègre la remédiation et l'hypermédia. Cependant, Jenkins s'oppose à la prédiction de « black box »; il pense que la convergence est plutôt un processus qui interagit avec l'environnement autour des médias. Il se concentre sur les récepteurs des médias en tant qu'élément important dans la convergence. Les récepteurs participent au processus du fonctionnement des médias et réagissent sur les médias, d'autre part, les différents récepteurs qui reçoivent les différentes parties des contenus des médias, et ils se partagent les contenus. Ces situations constituent l'environnement des médias, et intègrent les médias, c'est ce que la convergence signifie – qui concerne un environnement de l'intermédiaire, les médias, les producteurs, les récepteurs et les cultures qui interagissent dans cet environnement. D'autre part, sa conception met l'accent de la recherche sur le contenu des médias. Jenkins pense que le phénomène de l'ancien média qui est remplacé par le nouveau média dans le processus de la convergence ne peut pas être considéré comme la « mort » de l'ancien média. Au lieu de cela, le contenu de l'ancien média est complètement hérité par le nouveau média. Le point de vue de Jenkins implique que la technologie et le support des médias ne sont pas des éléments importants qui constituent les médias, et cela implique également que le contenu et la forme sont séparables.

Sur la base de ce point de vue, nous pouvons comprendre la relation entre le Danmaku et le film comme un phénomène de la convergence, et les « anciens » médias de commentaires textuels sont donc inclus dans le film, puis ils s'appellent le Danmaku.

En fait, la recherche sur la relation entre le Danmaku et le film semble ici plus raisonnable. Cependant, si j'examine attentivement les différentes théories sur les « médias dynamiques » ci-dessus, je pense que ces théories ont encore des lacunes – si nous comprenons la relation entre le Danmaku et le film comme une sorte d'environnement intermédiaire, c'est-à-dire la relation entre les médias, ou l'environnement composé de médias, ou la convergence de médias, etc. Évidemment, il y a beaucoup d'éléments qui composent cet environnement. Lorsque les théoriciens se concentrent sur la discussion de ces relations, ils utilisent souvent le mot « média », ce qui signifie que « média » agit également en tant que membre dans cet environnement dynamique. Alors je demanderai : qu'est-ce qu'un média dans cet environnement ? Selon eux, les médias seraient le produit de diverses synthèses dynamiques (par exemple, la matière, la technologie, la structure, etc.), puis ils sont ajoutés à un processus environnemental plus large (le processus de la convergence). Ce qui signifie qu'ils présupposent encore une situation, c'est-à-dire le concept de média, qui correspond à un certain objet qui est comme « un » ensemble des choses et qui a certaines fonctions, ce n'est peut-être pas une seule « monade », mais c'est probablement un objet identifiable et relativement stable. Par exemple, le développement du film au cours des cent dernières années a fait subir au film lui-même de nombreux changements, tels que des changements technologiques. Mais, généralement, c'est toujours le mot « film » qui est étudié. En d'autres termes, il y a toujours un « film » identifiable et stable en tant que fantôme qui enveloppe les choses dynamiques qui ont constamment changé au fil des siècles. C'est-à-dire, les théories ci-dessus qui mettent l'accent sur l'environnement, la dynamique et les relations, le concept de média lui-même manquent encore une définition plus claire. Par conséquent, la principale contribution de la théorie mentionnée ci-dessus réside dans l'attention portée

à l'environnement médiatique, la relation entre les médias et les changements dynamiques des médias.

Cependant, après avoir passé en revue la plupart des théories ci-dessus, on pourra commencer à présenter l'importante théorie « les conjonctures médiatrices » à laquelle cet article fera référence. Larrue et Vitali-rosati l'ont proposé dans leur ouvrage *Media do not exist* (2019). Avec l'aide de cette théorie, nous pouvons analyser soigneusement le concept de média lui-même à partir de cet environnement dynamique.

V. Les médias n'existent pas

Dans *Media do not exist*, Larrue et Vitali-Rosati remarquent d'abord le concept de la performativité. La performativité est définie comme suit : dans le monde de fluidité qui ne cesse pas de changer, les choses sont en constante évolution. Ainsi, la performativité est un concept qui refuse l'essentialisme — il n'y a pas un original qui attend d'être représenté, mais il y a seulement un courant tout en changeant. La seconde suivante est toujours différente de la seconde précédente et elle n'est pas une représentation de la seconde précédente. Par exemple, bien qu'avant une performance, les acteurs aient répété toutes les procédures et mémorisé toutes les règles, dans la performance formelle, les acteurs sont encore stressés, et ils font une série de mouvements subtils qui sont différents des règles et des répétitions, etc.

Selon Larrue et Vitali-Rosati, les médias composés de différents éléments sont aussi performatifs.

Comme on l'a déjà dit, même si les théoriciens se tournent vers la relation des médias, ou vers l'intermédiaire, le concept de « média » est encore relativement stable. Pour

Larrue et Vitali-Rosati, les théories précédentes des médias dynamiques, selon leurs termes, analysent toujours les médias de manière statique, ou sans prêter directement attention au concept de média, c'est-à-dire, les approches précédentes sont toujours autour du concept de média, mais le problème est que le concept de média est douteux. Selon Larrue et Vitali-Rosati, qu'il s'agisse des médias stables ou des médias dynamiques, les gens voient toujours l'objet comme dans un état séparable, clair et défini à partir d'un point de vue statique. Tout comme lorsqu'une chaise blanche est colorée en rouge, il suffit de faire attention à l'état de la chaise blanche et de la chaise rouge. Cependant, dans la réalité, le processus de passage de la chaise blanche à la chaise rouge ne peut pas être clairement analysé, il y a un processus continu entre les deux — c'est la réelle relation entre les médias ou entre les éléments des médias, ce qui suggère par analogie que les médias sont toujours indéterminables et difficiles à analyser statiquement parce qu'ils sont continus (2019, p. 33). Ensuite, ils proposent que dans le processus de l'intermédiaire (ou dans l'environnement des médias), précisément, dans tous les cas du monde, il existe toujours de nouvelles choses imprévisibles qui apparaissent dans les éléments (comme l'exemple de la représentation théâtrale). C'est la performativité. On peut dire donc que les médias sont toujours indéterminés et incertains.

Après avoir proposé le concept de la performativité et l'indétermination des médias, Larrue et Vitali-Rosati estiment que les « médias » que l'on identifie sont en fait un grand nombre d'activités incertaines d'éléments changeants. Dans un instant statique, on voit les activités et les éléments, et on les traite en faisant une opération d'abstraction comme un ensemble stable à partir d'un point de vue particulier. Ce sont les « conjonctures médiatrices ».

La proposition des conjonctures médiatrices permet enfin de préciser la définition de « média » dans un environnement intermédiaire dynamique — Larrue et Vitali-Rosati disent que les médias n'existent pas réellement, il n'existe que les conjonctures médiatrices. Un exemple à propos du théâtre : « nous avons limité notre regard à une partie déterminée de l'espace et du temps : nous avons fait abstraction des conjonctures médiatrices mouvantes pour nous concentrer sur un point de vue et isoler un ensemble de facteurs, de forces et d'agents que nous rassemblons sous le terme théâtre » (Larrue et Vitali-Rosati, 2019, p. 54). Selon eux, pour bien décrire les conjonctures médiatrices du théâtre, on doit utiliser « l'action théâtrale » ou « l'action du théâtre » plutôt que « le média du théâtre », puisqu'il n'existe qu'une action d'abstraction des éléments dans un instant particulier, mais pas d'autres. Ensuite, ils proposent qu'une action théâtrale et une action filmique n'ont pas de différence de nature, parce que les différentes conjonctures médiatrices ne sont pas en fait divisées et séparées (2019, p. 54).

Pour Larrue et Vitali-Rosati, le mot « média » ne s'appliquerait ni au film ni au Danmaku, car ils sont aussi une sorte de conjoncture médiatrice : dans un environnement qui ne cesse pas de changer, ils ne cessent pas de se recomposer, de relier les divers éléments. Leur rencontre est comme des additions ou soustractions d'éléments. Par exemple, le « film » composé par une salle, par un écran, par des spectateurs, par la lumière, par le son et par les autres éléments. Il est ajouté au Danmaku qui est composé par d'autres spectateurs, par d'autres écrans, par des textes et par d'autres éléments. En d'autres termes, lorsqu'on regarde un film-avec-Danmaku, on fait parfois attention aux éléments d'action filmiques et parfois aux éléments textuels (c'est-à-dire on regarde le Danmaku).

La théorie de *Media do not exist* résout presque tous les problèmes liés à la définition

des médias (en détruisant l'idée du média). Mais, pourquoi les gens peuvent-ils encore appeler statiquement les médias (conjonctures médiatrices) comme s'ils sont stables ? Selon *Media do not exist*, les médias sont en réalité les résultats d'une abstraction, et les médias eux-mêmes sont non identifiables. Larrue et Vitali-Rosati répondent que : « Le geste qui consiste à isoler un certain nombre d'éléments qui composeraient une conjoncture médiatrice particulière et de le nommer est toujours un geste arbitraire » (2019, p.55). Autrement dit, il y a ici une contradiction : bien que nous appelions de manière stable certains « médias », nous ne sommes peut-être pas en mesure de savoir clairement pourquoi nous les appelons de manière stable : nous semblons isoler arbitrairement certains éléments des conjonctures médiatrices. Par exemple, bien que des gens parlent du « film » comme s'ils parlent d'un même objet, en fait, même sans une étude approfondie, les différentes personnes peuvent naturellement s'identifier aux différentes raisons pour lesquelles le film est le film : A pense que le film est X ou est composé de X, et B pense que le film est Y ou composé de Y, etc.

Précisément, selon Larrue et Vitali-Rosati, les conjonctures médiatrices ne peuvent être identifiées de façon stable. Si l'on veut les saisir d'une manière stable, on ne peut que les traiter avec une opération d'abstraction en ignorant la fluidité et la continuité du monde. On isole un intervalle de temps stable (une seconde, une minute ou une époque) puis détermine la conjoncture médiatrice durant cet intervalle de temps. Dans ce cas, les gens ignorent les changements continus des conjonctures médiatrices, et le temps avance toujours qui ne peut pas être isolé. « C'est notre regard qui fait abstraction des changements en faisant comme si certaines caractéristiques des conjonctures médiatrices restaient plus ou moins les mêmes durant cet intervalle » (2019, p. 54). Par la suite, les gens peuvent chercher des conjonctures qui ont des éléments similaires pour construire une conjoncture médiatrice stable à long terme, cela est le concept de média.

Ainsi, il existe une différence entre les conjonctures médiatrices dans les yeux des personnes et les conjonctures médiatrices elles-mêmes.⁵ Par exemple, quand les gens regardent un film, qu'est-ce que le film ? Les différentes personnes peuvent penser à différents éléments : le rideau, le projecteur, l'écran, l'image, le son...etc. En réalité, il y a plus que ces choses, les gens peuvent ignorer le processus de production du film, ignorer d'autres choses autour lorsque le film est joué, ignorer les travailleurs qui font le film, ou ignorer la machine de projection, etc., même s'ils sont tous en mouvement constant. D'après Larrue et Vitali-Rosati, quand on regarde un film, ou quand on parle d'un film après avoir vu un film, on isole toujours un intervalle de temps et on choisit quelques éléments qu'on remarque (et on ignore qu'en fait ils changent constamment), les opérations d'abstraction nous aident à former une conception stable du film...

Si nous laissons temporairement de côté les conjonctures médiatrices dans le regard humain, alors nous ne connaissons pas encore l'état des conjonctures médiatrices elles-mêmes. La contradiction actuelle est que tout est en mouvement en raison de la fluidité, mais pour les gens, il existe souvent des médias stables et identifiables. Alors, quelle est la relation entre les conjonctures médiatrices elles-mêmes et les conjonctures médiatrices dans le regard d'humaine ? Y a-t-il un moyen de connecter les deux ? Le point clé pour résoudre ces problèmes est de savoir si nous pouvons saisir un objet de manière relativement stable sans perdre la fluidité et la continuité.

D'autre part, dans le domaine de la théorie cinématographique, les recherches de Gilles Deleuze capturent mon attention. Deleuze partage une vision du monde proche à celle

5 En fait, dans ce cas, nous ne pouvons pas non plus saisir ce qui est au-delà du regard humain, donc le mot "elles-mêmes" n'est pas assez précis. C'est juste pour montrer que la conjoncture médiatrice dans le regard humain est douteuse. Dans les sections suivantes, je compléterai ces lacunes en introduisant la théorie cinématographique de Deleuze.

de Larrue et Vitali-Rosati. Par exemple ils soulignent tous les trois la fluidité et la continuité du monde. Mais la théorie de Deleuze permet au film de conserver une identifiabilité relativement stable sans perdre sa fluidité. C'est en raison de leurs points communs que l'acte de Deleuze d'identifier un média stable qu'il appelle le film est d'autant plus intéressant. Dans ce qui suit, je présenterai brièvement la théorie de Deleuze afin que nous puissions aller à l'étape suivante.

VI. La théorie cinématographique de Deleuze

Gilles Deleuze a deux livres sur la recherche cinématographique, *Cinéma 1 : l'image-mouvement* (1983) et *Cinéma 2 : l'image-temps* (1985). Dans ces deux livres, Deleuze soutient qu'il existe deux types d'images dans les films : l'image-mouvement et l'image-temps. L'image-temps est dérivée de l'image-mouvement. Les deux images ne peuvent être présentées que par le film. Selon Deleuze, ces deux types d'images sont constitutifs du film. En plus, le mouvement et le temps sont tous les deux produits par le montage, la caméra mobile, l'émancipation de la prise de vue qui se sépare de la projection, et d'autres opérations sur le tournage et les plans. En citant le terme de Deleuze, « l'évolution du film, la conquête de sa propre essence ou nouveauté, se fera par » ces éléments (Deleuze, 1983, p.11-12).

Dans cette thèse, je me concentre principalement sur le concept de l'image-mouvement, car mon objectif principal est d'introduire l'analyse de Deleuze du film et de présenter la logique de « l'image-mouvement » pour étudier comment le film, en tant que conjoncture médiatrice, acquiert son essence. Puisque l'image-temps est le travail qui dérive de l'image-mouvement, on n'a donc pas besoin d'introduire beaucoup l'image-temps. Maintenant, je présente brièvement comment Deleuze trouve l'image-

mouvement dans le film. En plus, le paragraphe suivant nous aidera à comprendre la raison pour laquelle je relie Deleuze avec Larrue et Vitali-Rosati.

1. Bref, on a deux formules : le mouvement réel – la durée concrète, et les coupes immobiles + le temps abstrait. Leur signification est que : la première illustre que le mouvement est omniprésent, en constante évolution, et il interconnecte et influence toujours avec les autres mouvements et avec le temps. La dernière est que le mouvement et le temps sont des abstractions faites par l'être humain, qui peuvent être calculées de manière statique en utilisant la même unité de mesure. Cette discussion du mouvement détermine que Deleuze peut démontrer « l'essence » du film — le mouvement.

Deleuze distingue entre deux types de mouvement : d'une part le mouvement réel - la durée concrète (la barre « - » signifie que le mouvement et la durée sont liés de façon continue, mais pas deux choses séparées), d'autre part les coupes immobiles + le temps abstrait (le « + » signifie que les deux sont séparables et immobiles, et qu'ils ne sont pas continus).

Pour Deleuze, le mouvement réel est quelque chose d'indivisible, parce qu'il est l'acte de parcourir lui-même. Quand un mouvement existe, il est toujours en train de parcourir, mais, si le mouvement est terminé, on ne peut pas saisir le mouvement. Au contraire, on ne peut saisir que l'espace que traverse le mouvement. Et la durée est un concept de Henri Bergson. Bref, la durée signifie qu'un état du monde continu, précisément, elle est l'« état de continuité et de fluidité » elle-même. Pour être simple, le temps est la forme plus typique de durée puisque le temps ne cesse pas d'avancer, il est toujours dans l'état de fluidité et de continuité (dans la section de discussion, on va parler en détail de ce concept et l'expliquer encore). Selon Deleuze, dans un sens, le mouvement réel de quelque chose signifie que la durée (et du temps) de cette chose est présentée de

façon mobile par son mouvement. Deleuze pense que lorsque les gens considèrent le mouvement, ils tombent souvent dans un malentendu : ils confondent le mouvement avec l'espace qu'il traverse. De plus, dans la raison humaine, l'espace est toujours divisible⁶. De plus, sur la base de la logique de l'analyse d'espace, nous pouvons développer diverses unités de mesure et formules mathématiques (de « 1 mètre, 1 mètre carré, etc. » jusqu'à « 1 seconde » « 1 minute ») afin de calculer d'autres choses avec la même raison de calculer l'espace — par exemple, calculer le mouvement, calculer le temps. Deleuze pense qu'il en résulte une perte de mouvement et de temps. C'est pourquoi on a « les coupes immobiles + le temps abstrait ». Ici, je donne un exemple typique pour expliquer ces concepts. La chose intéressante est que, dans *Media do not exist*, Larrue et Vitali-Rosati donnent le même exemple pour exprimer que le monde (et les conjonctures médiatrices) sont comme le mouvement réel — on ne cesse pas de changer continûment.

L'exemple est le paradoxe de Zénon. La flèche en vol du paradoxe de Zénon est un représentant du mouvement « non réel » : la flèche ne cesse pas de bouger, mais Zénon affirme qu'elle est immobile dans chaque instant, parce que Zénon n'admet pas que le mouvement et le temps sont indivisibles et que tous sont fluides. Une fois que Zénon pense que le mouvement et le temps sont divisibles, c'est-à-dire qu'il tombe dans une logique d'abstraction qui peut isoler les choses en perdant leur fluidité, le mouvement et le temps sont donc calculés : dans chacun des instants calculés (dans un sens, cela signifie que le temps est isolé comme un intervalle, il devient déjà abstrait et immobile),

6 Deleuze pense que l'espace, en tant que chose qui est plus facile d'être vue, d'être observée et d'être analysée, peut être traité plus clairement dans la raison humaine, de sorte qu'il peut être divisé à l'infini. Peu importe comment on divise l'espace, on peut toujours continuer à le diviser en deux. Et de nombreux problèmes paradoxaux (comme le paradoxe de Zénon) en découlent. C'est-à-dire, au tout début, l'être humain considère l'espace avec une opération d'abstraction. Cette logique d'abstraction s'étend jusque tous les autres domaines.

la flèche est bien sûr immobile. Cependant, il n'y a rien entre l'instant et l'instant, mais toujours le temps fluide. Autrement dit, le mouvement existe aussi entre les deux instants où Zénon appelle « immobiles », c'est pourquoi la flèche peut enfin toucher la cible. Et l'approche de Zénon est de faire du temps et du mouvement des objets statiques dans un instant immobile. Il confond le mouvement avec l'espace par lequel le mouvement passe, il abstrait donc un « mouvement non-réel » du mouvement réel, c'est pourquoi la flèche est « immobile »; pourquoi Deleuze l'appelle « coupe immobile » — c'est la coupe divisible de l'espace. Ainsi, le mouvement réel est comme la flèche qui ne cesse pas de bouger, et le mouvement non réel est comme la flèche immobile de Zénon.

L'autre exemple vient aussi du paradoxe de Zénon. En analysant ce paradoxe, on pourra comprendre la relation entre le mouvement réel et la durée. Selon la logique de ce paradoxe, quand un lion chasse un lapin, parce que le lapin est devant et le lion est derrière, et les deux continuent toujours d'avancer, chaque fois que le lion s'approche du lapin, puisque le lapin est en avance du lion et il ne cesse pas, le lapin peut donc avancer un peu plus. En d'autres termes, le lion et le lapin seront toujours de plus en plus proches, mais le lion ne pourra pas chasser le lapin. Face à ce paradoxe, Deleuze dit que, le mouvement n'est pas une chose homogène pour chacun. C'est-à-dire que les mouvements du lion et du lapin sont différents, et on ne peut pas utiliser la même mesure pour calculer les deux mouvements différents. Si l'on le fait, on tombe dans le piège de spatialiser leurs mouvements.

Selon Deleuze, bien que tous les mouvements soient hétérogènes, ils sont connectés les uns avec les autres, et cette connexion apporte le mouvement à la durée du monde. D'une part, lorsque le lion attrape le lapin, le mouvement du lion et du lapin « se

croisent ». D'autre part, dans le monde réel, lorsqu'un lion se met à chasser un lapin, ce doit être parce que le lapin apparaît devant le lion, et le lion a besoin de manger le lapin à cause d'autres mouvements (par exemple, le mouvement de l'estomac l'incite à manger), ce qui conduit le lion à chasser le lapin. Le mouvement du lapin et le mouvement du lion reflètent le changement de la durée du monde, ou en d'autres termes, sous le temps et les changements de toutes choses, et en même temps apportent d'autres changements à la durée du monde (par exemple, cela cause que les autres animaux perdent leur dîner) (Deleuze, 1983, p.18 & Deleuze, 1981, séminaire).

2. Afin de mieux comprendre le premier pas de Deleuze, j'ai expliqué en détail le concept de mouvement. Dans la deuxième et la troisième étape, je ne décrirai que brièvement ce que Deleuze a fait et je l'expliquerai en détail dans la section de la « méthodologie » et de la « discussion ».

En observant la relation entre les différents éléments qui composent le film, c'est-à-dire la relation entre les images immobiles, les plans, les caméras, l'assemblage des plans (le montage, le découpage) et d'autres éléments, Deleuze a découvert que la combinaison de ces éléments peut apporter une chose nouvelle — le film n'est qu'une combinaison d'un grand nombre d'images immobiles, dans une telle combinaison, il est clair que chaque image immobile ne nous donne pas de mouvement, mais le film nous donne naturellement des mouvements continus et la durée. Ce sont toutes des choses nouvelles qui n'appartiennent qu'au film. Deleuze a conclu donc que le film = le mouvement, et le seulement le film présente⁷ la durée avec l'aide du mouvement, c'est

7 Dans cette thèse, quand j'utilise le mot « présenter » dans les termes comme « le film présente quelque chose (la durée, le mouvement). » « Le Danmaku présente quelque chose. », « présenter » signifie que nous pouvons toujours percevoir directement ce qui est présenté sans besoin d'une médiation. C'est comme quelque chose qui nous est directement donné sans besoin de notre intelligence et notre raison à la traiter. Il n'est pas nécessaire de le comprendre par analyse logique ni de le comprendre en cherchant

l'image-mouvement.

3. Par la suite, Deleuze utilise les théories philosophiques bergsoniennes pour analyser le mouvement réel. Il divise le mouvement en trois variations, en d'autres termes, en trois étapes. Selon Deleuze, en tant que chose omniprésente, le mouvement a un certain principe dans son fonctionnement, et les mouvements respectifs des diverses choses sont également liés selon ce principe. Par conséquent, si nous voulons démontrer en détail pourquoi et comment le film peut nous donner le mouvement, nous devons faire la même analyse sur le film, c'est-à-dire examiner pourquoi et comment le film présente les trois variations (étapes) de mouvement. Donc, Deleuze les a fait assimiler à différents types d'images. Chez Deleuze, ce sont les trois variations de l'image-mouvement : Dans le mouvement, on a d'abord la perception, ensuite l'affection, à la fin l'action. Donc on a aussi l'image-perception (avant une action, on doit d'abord percevoir quelque chose), l'image-affection (c'est une étape entre la perception et l'action, comme la tendance de l'action) et l'image-action (c'est comme la réaction de la perception, on commence à agir). En outre, il convient d'ajouter que, puisque le développement de l'image-temps est également basé sur la logique théorique de l'image-mouvement, et on a besoin d'introduire d'autres théories pour présenter l'image-temps, c'est très compliqué. En plus, cette thèse vise uniquement à clarifier comment Deleuze extrait « l'essence » du film, à présenter et utiliser la logique théorique de Deleuze, donc l'image-temps n'est plus détaillée⁸.

le signifié derrière le signifiant.

8 Un exemple simple, selon Deleuze, l'apparition de l'image-temps peut être due à l'incapacité de reconnaître l'objet après avoir perçu l'objet, et le percepteur doit répéter à reconnaître l'objet (dans ce processus, il ne peut pas réagir), prolongeant ainsi indéfiniment le processus de l'image-affection, ici, nous pouvons l'analyser en introduisant le modèle du cône de mémoire de Bergson, et la mémoire implique le concept de temps, qui est un point de départ de l'image-temps. De là, nous pouvons voir que l'image-temps provient d'une certaine variation de l'image-mouvement, et sa logique théorique hérite également de l'image-mouvement.

Après une brève introduction à la théorie de Deleuze, nous pouvons conclure que Deleuze et Larrue et Vitali-Rosati ont quelque chose en commun. Comme mentionné ci-dessus, ils ont tous critiqué l'abstraction et l'analyse des objets d'un point de vue statique, considérant les choses comme indépendantes les unes des autres. Ils partent tous du concept de mouvement pour démontrer que le monde a la fluidité et la continuité.

Par conséquent, selon cette logique, Larrue et Vitali-Rosati affirment que le monde est fluide et il change constamment. La personne combinée avec divers éléments dans un intervalle de temps peut construire une conjoncture médiatrice relativement stable en isolant certains éléments avec une opération d'abstraction (cela signifie également que nous ne pouvons pas vraiment saisir les conjonctures médiatrices elles-mêmes, si elles existent...) Deleuze pense que le film produit son « essence » dans le processus de combinaison d'éléments. « L'essence » au sens de Deleuze a été séparée de la définition de l'essentialiste de l'essence, c'est-à-dire qu'elle a été séparée d'un « être original toujours stable et a priori ». Car pour Deleuze, « l'essence » est produite par la combinaison d'éléments. Cependant, dans *Cinéma* Deleuze n'a pas de définition claire du mot « essence ». Par conséquent, afin d'éviter une éventuelle confusion de sens causée par « l'essence », dans les sections suivantes, je résumerai le point de vue de Deleuze par un autre mot, la singularité, que je définirai. Selon Deleuze, le film peut présenter directement aux gens le mouvement et la durée réels, c'est-à-dire l'image-mouvement. Cela signifie que nous n'avons pas besoin de nous demander si les éléments auxquels nous sommes confrontés sont complets, fluides, immobiles ou abstraits. Nous n'avons pas besoin non plus de nous demander si la fluidité des éléments nous manque à cause des « opérations d'abstraction ». Au lieu de cela, une capacité (l'image-mouvement) qui est unique au film émerge et elle nous affecte en constante (le film nous présente le mouvement et la durée), et dans la fluidité elle existe toujours.

Le film devient ainsi « stable » sans perdre sa fluidité — seul ce qui peut présenter directement l'image-mouvement est le film (comme Deleuze dit : le film = le mouvement). Ainsi, nous pouvons identifier le film sans perdre la fluidité.

Plus précisément, l'idée de Deleuze implique que quelque chose de nouveau peut surgir dans les éléments et permettre à cette combinaison d'éléments d'acquérir une certaine « essence ». Ces nouvelles choses n'appartiennent à aucun des éléments qui les composent, mais sont produites par eux. Dans la phrase ci-dessus, les « éléments » peuvent être compris comme les images immobiles qui composent le film, ou tous les autres éléments sur le film dans un intervalle du temps isolé par les gens, ou les éléments ignorés par les gens, etc. Et ce « quelque chose de nouveau », c'est l'image-mouvement présentée par le film. Comme le dit Deleuze : « avec des coupes immobiles, vingt-quatre images / seconde, ce qu'il nous donne n'est pas le photogramme, c'est une image moyenne à laquelle le mouvement ne s'ajoute pas, ne s'additionne pas : le mouvement appartient au contraire à l'image comme donnée immédiate. Le film ne nous donne pas une image à laquelle il ajouterait du mouvement, il nous donne immédiatement une image-mouvement » (Deleuze, 1983, p.11).

En d'autres termes, lorsque les gens font des opérations d'abstraction et isolent des éléments, ils peuvent en fait être confrontés à des particularités créées par ces éléments. Dans le monde fluide, ces particularités persistent jusqu'à ce que les éléments qui la produisent soient séparés. On peut donc saisir le film, en même temps, on n'a pas besoin de perdre la fluidité une fois qu'on précise les particularités produites par les éléments fluides.

Pour Deleuze, « le film présente l'image – mouvement » est si spécifique de sorte qu'on peut s'y référer pour déterminer les conjonctures médiatrices qui ne cessent pas de

changer, dans le *Cinéma 1*, Deleuze a utilisé plusieurs fois le critère de la capacité à présenter l'image-mouvement pour déterminer si quelque chose est un film tel qu'il le définit. Par exemple, les films antérieurs avec plan fixe (comme *L'Arrivée d'un train à La Ciotat*) ne sont en fait pas entièrement un film, car il n'a pas de montage, pas de caméras en mouvement, pas de découpage, donc pas de présentation d'image-mouvement et de durée (Deleuze, 1983, p. 39-40).⁹

Ainsi, maintenant, je conclus les idées de Deleuze et les résume comme un mot que je propose et définis : la singularité. Peut-être, les conjonctures médiatrices peuvent être saisies dans la fluidité en raison de sa singularité. Et « présenter l'image-mouvement » est une singularité du film. La « singularité » est définie comme suit : elle est comme une capacité unique de conjoncture médiatrice, lorsque l'on est confronté aux éléments et on isole une conjoncture médiatrice, la singularité émerge dans ces éléments et elle nous affecte aussi. Elle est quelque chose qui apparaît dans les combinaisons d'éléments (conjonctures médiatrices). Mais cela ne fait pas partie de la structure des éléments ni d'aucun élément. En outre, cela peut rendre les conjonctures médiatrices spécifiques et différentes par rapport à d'autres choses. Tout comme le film est si spécifique selon Deleuze.

Sur la base de ces caractéristiques, la raison pour laquelle nous pouvons saisir le film sans perdre de fluidité apparaît également : la raison de la perte de fluidité est que les gens isolent statiquement une combinaison d'éléments relativement stables par des opérations d'abstraction, et ce comportement contredit la fluidité. Le point de singularité est que ce n'est pas un élément concret, mais elle est quelque chose qui est

9 Seul un exemple simple décrit ici. Les raisons en détail (par exemple, pourquoi le découpage et le montage sont si importants ; comment le découpage et le montage sont liés à l'image-mouvement, à la durée, etc.) seront discutées dans la section de discussion.

produit dans la combinaison d'éléments. De plus, cela n'oblige pas les gens à isoler les choses (cet acte d'isoler est la raison clé de la perte de fluidité), au lieu de cela, la singularité est produite naturellement lorsque certains éléments sont regroupés.

La singularité pourrait nous donner une possibilité de réfléchir sur le problème des médias, ou des conjonctures médiatrices dans la fluidité. En plus d'isoler un intervalle stable en faisant une opération d'abstraction, on peut remarquer que ces éléments eux-mêmes peuvent également jouer un rôle important et produire la singularité dans le processus d'abstraction par les personnes.

D'autre part, l'acte de choisir la théorie cinématographique de Deleuze et de confirmer qu'il y a de la singularité dans le film a un autre avantage, à savoir que je peux étudier le Danmaku plus commodément. Ici, nous devons souligner encore une fois les caractéristiques du Danmaku en surface — il est toujours sur le même écran que le film, et il occupe une partie de l'image du film. Cela signifie que le Danmaku ne peut pas être complètement séparé du film pour l'analyse. Par conséquent, la théorie du film lui-même peut être appliquée au film-avec-Danmaku. Une autre raison est que la théorie cinématographique de Deleuze se concentre sur les images du film. Autrement dit, Deleuze étudie l'ontologie des images du film et ce que les images peuvent présenter. La caractéristique la plus évidente de Danmaku différente des autres (le bonimenteur, le sous-titre, le commentaire, etc.) est l'occupation par Danmaku des images du film. Cela signifie que le Danmaku est susceptible d'avoir un impact direct sur la singularité des images du film résumées par Deleuze. Par conséquent, mon cadre théorique est donc déterminé.

La méthodologie

Selon la théorie de Deleuze, le film devient singulier grâce à sa forme de perception, au mouvement, à l'affection, etc. Selon lui ces qualités en font un média singulier. Mais, du côté de Danmaku, dans le cas où on regarde un film-avec-Danmaku, même si le Danmaku a des caractéristiques, par exemple il est composé par le texte, mais il est toujours avec un film. Le film peut exister sans le Danmaku, mais le Danmaku n'existe qu'avec le film (sans le film, il y a seulement des mots et des phrases qui paraissent à l'écran). On dit donc que la condition du Danmaku est « superposé sur l'écran du film », mais le paradoxe est que, une fois qu'il y est posé, on ne peut que regarder le film et le Danmaku en même temps – ils sont ensemble. Ainsi, la définition du Danmaku demeure complexe et floue. Si l'on veut étudier le Danmaku, on doit étudier le film. Il faut partir du film et combiner la théorie cinématographique de Deleuze pour trouver la différence entre le Danmaku et le film dans le « film-avec-Danmaku », pour savoir si ou comment le Danmaku a un impact sur le film. Pour être précis, c'est pour étudier le « film-avec-Danmaku » lui-même.

Je vais ainsi appliquer la logique et la méthodologie deleuzienne au Danmaku. En bref, on a 3 étapes :

1. Identifier la logique deleuzienne.
2. Appliquer cette logique au Danmaku.
3. Appliquer cette théorie au film-avec-Danmaku.

Dans les parties suivantes, je résumerai comment ces étapes fonctionnent.

I. Logique deleuzienne

1. La théorie cinématographique deleuzienne commence par la singularité du film – le mouvement, on doit donc préciser le concept de mouvement.
2. Le mouvement est perçu par les spectateurs, et Deleuze appelle la perception présentée par le film « la perception cinématographique », différente de la perception naturelle qui pourrait être décrite comme la façon de percevoir de l'être humain. En même temps, sous la condition de la perception cinématographique, Deleuze classe trois variations de l'image-mouvement : l'image-perception, l'image-affection et l'image-action.
3. Lorsque Deleuze termine ses recherches sur l'image-mouvement dans son œuvre, il met l'accent sur la singularité du film (le mouvement) en comparant le film avec la linguistique structuraliste. Et, il souligne que le film ne peut pas être expliqué par le structuralisme.

D'abord, dans le premier chapitre de *Cinéma 1*, Deleuze présente le concept du mouvement¹⁰. Je vais donc aussi le présenter en détail.

Dans le quatrième et le cinquième chapitre de *Cinéma 1*, Deleuze commence à présenter « la perception cinématographique » qui concerne une perception plus objective, libre et ouverte que la perception de la personne (la perception naturelle). Cette perception produit la singularité du film qui est composé par les plans, les caméras mobiles et le montage. En termes simples, Deleuze estime que la perception naturelle de la personne

¹⁰ Voir la section « recension de la littérature »

est toujours basée sur le point d'ancrage – notre corps, qui est stable, qui a un centre. Cependant, l'univers lui-même n'est pas stable et n'a pas de centre. Il ne cesse pas de changer. Grâce aux caméras en mouvement et au montage, le film n'a pas besoin d'un point d'ancrage (le corps), mais peut percevoir l'univers dans une perspective libre, changeante et sans le centre (selon Deleuze, c'est « le film lui-même » qui perçoit¹¹ quelque chose, et qui donne sa perception aux spectateurs, c'est-à-dire, les spectateurs peuvent faire l'expérience d'un mode de perception qu'ils n'ont pas.) (Deleuze, 1983, p. 85).

Par la suite, Deleuze développe et transforme la perception cinématographique en image-perception. L'image-affection et l'image-action sont étendues sur la base de l'image-perception. Il appelle l'image-perception « la zéroité » pour signifier qu'elle est la base des autres formes d'image. Alors, il emprunte et modifie deux concepts créés par Peirce – la priméité et la secondéité pour illustrer l'image-affection et l'image-action. Quant aux deux concepts de Peirce : 1) La priméité est quelque chose qui ne renvoie qu'à soi-même, qui peut exister sans autres choses. Comme « le rouge » de toutes les choses rouges. Deleuze assimile l'image-affection à la priméité, parce que Deleuze dit que l'image-affection est une forme d'image qui présente la puissance pure qui n'a pas besoin de quelque chose d'autre. Cette puissance est juste comme « le rouge » lui-même. Ainsi, Deleuze assimile l'image-affection à la priméité. 2) La secondéité est quelque chose qui ne renvoie à soi que par autre chose. Par exemple, s'il y a une réaction, il y a toujours une action correspondante – la condition de l'existence

11 Dans le paradigme deleuzien et bergsonien, « percevoir » signifie que « être affecté par ». En plus, Deleuze et Bergson affirment que « tous sont lumineux », donc « percevoir » signifie que « être illuminé par »... C'est la raison pour laquelle on dit « le film perçoit quelque chose ». Dans la section de discussion, je présenterai en détail la définition de perception deleuzienne et les autres concepts concernant la perception.

de cette chose dépend d'autre chose. Deleuze assimile l'image-action à la secondéité. Parce que l'image-action est aussi une forme d'image qui présente quelque situation qui concerne deux objets, l'un a une action vers l'autre. Ainsi, Deleuze assimile l'image-action à la secondéité (Deleuze, 1985, p. 45). En empruntant ces concepts et en combinant l'argumentation sur la perception, Deleuze résume 3 variations plus importantes de l'image-mouvement (la chaîne de l'image-mouvement).

En plus de présenter l'image-perception, je me concentre également sur l'image-affection. La raison est que l'image-affection est la forme d'image plus pure (comme « la priméité », elle ne renvoie qu'à soi-même). Selon Deleuze, l'image-affection concerne mieux « la puissance » invisible du film, comme les mécanismes internes d'une horloge, on ne les voit pas (on voit seulement le cadran), mais ils déterminent le mouvement des aiguilles. Selon Deleuze, l'image-affection est l'image entre la perception et l'action, elle relie à la fois l'image-perception et l'image-action, elle est donc le type d'image la plus importante. Une autre raison est que, pour Deleuze, parmi toutes ses recherches sur l'art, sur la littérature, etc. il met l'accent toujours sur les concepts comme « la perception », « la sensation », « l'affection », etc. Par exemple, dans le chapitre 7 de son autre œuvre *Qu'est-ce que la philosophie* (1991), Deleuze prête son attention à la manière dont on perçoit les œuvres d'art (précisément, c'est comment les œuvres d'art nous les font percevoir). Par conséquent, en suivant la logique de Deleuze, se concentrer sur l'image-perception et l'image-affection sera le plus utile pour comprendre la théorie cinématographique de Deleuze. Par conséquent, au moins dans cette thèse, il n'est pas nécessaire de dépenser plus d'énergie pour discuter en détail de l'image-action et d'autres concepts.

Dans le deuxième chapitre de *Cinéma 2*, Deleuze discute de l'ontologie du film en

critiquant Christian Metz et sa théorie cinématographique de linguistique structuraliste. Ici, on doit d'abord préciser le concept utilisé souvent par la linguistique : la langue.

Le mot « langue » a généralement deux sens. Il signifie une langue dite « naturelle », tel le chinois, mais il signifie aussi un système de signes binaires qui prend comme modèle les langues naturelles. Dans cette thèse, on utilise le second sens. La langue signifie un système binaire qui est réglé comme un contrat social, qui est composé de signifiant et de signifié (on a toujours une structure : l'un représente/signifie l'autre). Ce que Metz fait est qu'il relie le film avec le concept de langue.

Il n'est pas convenable de considérer directement le film comme une langue — la langue nécessite un système binaire clair, elle est créée et résumée par les personnes en tant que contrat social. Quand une chose est considérée comme elle fonctionne comme une langue, cela implique qu'elle représente toujours quelque chose d'autre. Selon Deleuze, ce n'est pas le cas du film. Les images présentées dans un film ne sont pas les « signifiants », elles n'ont pas de « signifiés ». Par exemple, quelqu'un dans l'image a fait une certaine action, c'est-à-dire que l'image présente directement l'action, plutôt que l'image représente l'action¹². En revanche, dans un système de langue, un mot sur une action représente (signifie) toujours l'action au lieu de présenter l'action. Par exemple, le mot « sauter » n'est pas l'action de sauter elle-même.

Ainsi, Metz ne dit pas directement que « le film est une langue ». Cependant, il prend un détour, essayant de relier le film avec la langue à travers une autre direction. Il observe un effet général du film : après que les gens voient un film, ils comprennent le

12 Ici, selon la logique de Deleuze, on peut simplement considérer l'image du film comme l'équivalent du monde réel, par exemple, « des images d'un film d'un chat » présentent directement un chat, « un chat dans le monde réel » se présente directement aussi. Ils ne représentent pas d'autre chose. Je l'expliquerai dans la section de l'image dans la discussion.

film et ils peuvent raconter une histoire du film, y compris des détails de l'histoire. Metz se concentre donc uniquement sur cet effet et considère le film comme une chose qui peut raconter l'histoire.

En suivant cette logique, Metz arrive à la conclusion que quand on parle d'un film, ce film représente une histoire (le film ne présente pas directement une histoire), et puis on peut considérer l'image comme quelque chose qui peut être analysé, par exemple, quel type d'image représente ou signifie une certaine scène ou une partie de l'histoire, etc. L'image passe de la présentation directe de quelque chose à une représentation ou à une signification de quelque chose. Cette perspective suggère que l'on peut alors raisonnablement utiliser la linguistique pour étudier le film.

Mais, Deleuze souligne que le point de départ de la logique de linguistique est douteux – elle n'est pas sur la base de l'image elle-même, mais elle est sur la base de l'effet du film (les gens peuvent comprendre l'histoire)¹³. D'autre part, Deleuze utilise son analyse de l'image-mouvement pour saisir l'ontologie de l'image du film. Pour Deleuze, sa théorie est en fait une théorie cinématographique par rapport au film lui-même, en revanche, la linguistique n'arrive pas au film lui-même. Dans la section de discussion, nous expliquerons la raison.

Cette partie du point de vue de Deleuze suscite le plus directement mon intérêt pour la rencontre entre le film et le Danmaku, car le Danmaku est évidemment constitué de la langue naturelle (par exemple, le chinois), et la langue naturelle se conforme au système de langue – un système de signification binaire constitué de signifiant et signifié. En

13 Si on demande, « Alors pourquoi pouvons-nous comprendre une histoire dans un film? », dans la partie discussion, je présenterai l'interprétation de Deleuze - l'histoire vient de l'interprétation apportée par l'intelligence rationnelle des gens lorsqu'ils sont confrontés aux images, c'est pourquoi Deleuze a dit que « l'histoire » est l'effet du film plutôt que le film lui-même.

revanche, l'image du film n'est pas un tel système de langue. Dans la prochaine partie, je vais en discuter¹⁴.

II. Appliquer la logique deleuzienne au Danmaku

Après avoir clarifié les points clés de la théorie cinématographique de Deleuze, je me tiendrai sur le terrain de ces théories clés et comparerai le Danmaku au film pour trouver la différence entre le film et le Danmaku. Je dois donc appliquer la logique deleuzienne au Danmaku, comme la partie précédente, en suivant ces trois étapes :

1. Appliquer la théorie du mouvement au Danmaku.
2. Appliquer la théorie de la perception au Danmaku.
3. Appliquer la théorie sur la comparaison entre le film et la linguistique au Danmaku.

Pour la première étape, je vais principalement emprunter le premier chapitre de *Cinéma I* – « le premier commentaire de Bergson », où Deleuze se concentre sur la nature du mouvement du film. Je vais analyser les caractéristiques du Danmaku, et comparer les caractéristiques avec la logique deleuzienne – peut-on extraire le mouvement du Danmaku de la même manière dont Deleuze l'extrait du film ? Je vais étudier les arguments de Deleuze, par exemple, il propose que les montages, les caméras en mouvement et les plans, qui constituent le mouvement, et étudier le Danmaku en suivant la même logique. C'est pour étudier le Danmaku en explorant la différence entre le Danmaku et le film à partir d'un problème comme ça : le film peut présenter le mouvement grâce à ses éléments, mais peut le Danmaku présenter aussi le mouvement ?

Pour la deuxième étape, je vais principalement emprunter le quatrième chapitre de

14 Il faut noter que l'accent mis par Deleuze sur le fait que le film ne doit pas être considéré comme une langue par la linguistique structuraliste ne signifie pas que Deleuze s'oppose totalement à la linguistique structuraliste, surtout à l'étude de la langue par la linguistique structuraliste.

Cinéma 1 — « le deuxième commentaire de Bergson », où Deleuze se concentre d'abord sur la perception cinématographique créée par le film et la perception naturelle. Ensuite, sous la condition de la perception cinématographique, les trois variations apparaissent. Ainsi, l'objectif est de savoir si le Danmaku a la perception cinématographique comme le film. Je vais présenter comment Deleuze définit la perception cinématographique du film, et comment on distingue les différentes formes de perception. Au moins, selon les arguments de Deleuze, la perception cinématographique naît dans le montage, dans les caméras en mouvement, etc. D'autre part, sur la surface du Danmaku, il n'y a ni de caméra ni de montage. Cette différence me permet de questionner si le Danmaku peut produire une perception particulière. En plus, pour Deleuze, la perception est aussi la condition de toutes les formes d'image. Donc, l'importance de la perception me demande d'étudier la perception du Danmaku.

Pour la troisième étape : Dans le deuxième chapitre du *Cinéma 2*, Deleuze insiste que le film ne doit pas être interprété et étudié suivant le modèle de la linguistique structuraliste parce que l'image du film ne peut pas être interprétée comme un système de langue. Dans la discussion, après qu'on a déjà deux conditions : l'image du film et la langue sont différentes et le Danmaku est composé de langue, je discuterai de cette partie en profondeur. Je vais aborder les questions suivantes : lorsque le Danmaku et les textes apparaissent dans l'image, qu'ils sont des écritures, et qu'ils sont vus par les yeux des spectateurs, ne sont-ils pas aussi des images, et ces images sont-elles différentes des images de film ? J'utiliserai la théorie cinématographique de Deleuze en combinant les contenus de *Cinéma*, ainsi que certains articles de Deleuze et de courts ouvrages (Deleuze, 1980. Deleuze, 1983. Deleuze, 1985. Deleuze, 1964. Deleuze, 2003) sur des concepts tels que la langue, le signe, l'image, etc. pour clarifier les vues de Deleuze sur les concepts ci-dessus, puis pour répondre à cette question sous deux

angles : 1. Si le Danmaku n'est pas la même chose que l'image cinématographique (l'image de l'écriture est différente de l'image de film), pourquoi ? 2. Si le Danmaku et l'image du film sont tous images, comment et pourquoi?

D'abord, selon les caractéristiques du Danmaku : il est des mots, des phrases, il est composé de langue naturelle (souvent, le chinois). Au moins en surface, il est très proche de l'objet de recherche originel de la linguistique. Ainsi, d'abord, j'utiliserai principalement la discussion de Deleuze sur la linguistique dans le chapitre 2 de *Cinéma 2*, ainsi que certaines théories dans *Le cours de linguistique générale* (1967) (en particulier, les chapitres sur « la définition de la langue et du langage », « prestige de l'écriture », « la nature du signe linguistique », etc. J'emprunterai principalement les concepts sur les définitions et les discussions de la langue et du signe) afin de circonscrire l'usage des théories et de bien développer une ligne claire pour le côté de la linguistique.

Quant au côté de la théorie cinématographique, à cause de la relation entre le Danmaku et le film, le Danmaku est toujours avec le film dans une posture ambiguë : il bouge sur l'écran comme s'il fusionne avec le film — il a des caractéristiques non linguistiques. N'est-il pas une forme d'image ? Ainsi, je vais utiliser aussi la théorie cinématographique deleuzienne pour analyser le Danmaku. En particulier, je vais combiner les discussions des parties précédentes (le mouvement, la perception, l'affection, etc.). Par ailleurs, il est possible qu'il ne soit ni entièrement contenu dans la linguistique ni bien expliqué par la théorie cinématographique de Deleuze. Ainsi, on doit juxtaposer le film et le Danmaku, surtout son côté non linguistique (puisque Deleuze met l'accent toujours sur les choses non linguistiques). Comme ce que j'affirme, le Danmaku est toujours avec le film.

III. La rencontre entre le film et le Danmaku

Après avoir spéculé dans les deux premières parties, en fait, du seul point de vue du film, on peut faiblement sentir que le Danmaku est différent du film, et qu'il a peut-être même des caractéristiques complètement opposées au film que Deleuze poursuit. En d'autres termes, par rapport au film, le Danmaku est différent du film de sorte qu'il peut provoquer un conflit entre la langue et non-langue. Cependant, nous ne pouvons pas regarder le film de manière statique. La réalité est fluide, tout comme « les médias » dont nous parlons. Il faut éviter de regarder Danmaku du point de vue de film, car, selon la logique de Deleuze, dès que le film rencontre le Danmaku, le film n'est plus un film.

Il faut faire attention au mot « rencontre ». Dans cette thèse, si j'utilise toujours la rencontre pour exprimer la relation entre le film et le Danmaku, et pas d'autres mots, c'est précisément parce que « la rencontre » a un sens particulier chez Deleuze. On sait déjà que, comme Larrue et Vitali-Rosati, Deleuze pense que le monde est fluide et changeant, mais Deleuze fait toujours attention à ce qui est fluide et à ce qu'il peut créer et présenter. Chaque fois qu'une chose en rencontre une autre, Deleuze s'intéresse toujours aux nouvelles choses qu'elles peuvent produire. Par exemple, le film, comme l'image-mouvement produit par la rencontre de divers éléments; les animaux, comme la rencontre entre la guêpe et l'orchidée provoque des changements physiologiques entre les deux (Deleuze, 1980, p. 359); l'humain et l'animal, comme dans le cas typique de la psychanalyse de Freud « Le petit Hans et le cheval », ce n'est pas le petit Hans considère le cheval comme un symbole de son père, mais la rencontre entre le petit Hans et le cheval permet à leurs puissances de couler entre l'un avec l'autre (Deleuze, 1980, p. 313) ; la pensée et l'ouvrage de Deleuze, par exemple, l'œuvre philosophique de Deleuze *Le pli – Leibniz et le baroque* (1988), après que les surfeurs ont vu ce livre,

les surfeurs ont dit à Deleuze que la vie du surfeur était comme le concept de pli. Cela fait sentir à Deleuze les nouvelles possibilités de ce concept. Tout ce qui précède peut être considéré comme « la rencontre » — il y a toujours de nouvelles choses créées par la rencontre (Sub-Til production, 2020).

Par conséquent, selon la logique de Deleuze, ce n'est pas un choix entre le Danmaku et le film, que l'on étudie l'un après l'autre, mais quelque chose de nouveau entre les deux. Il faut donc étudier la rencontre entre le film et le Danmaku.

Les deux premières étapes de la méthodologie sont principalement axées sur le film sous la vision de la théorie cinématographique de Deleuze, et sur la comparaison entre le Danmaku et le film. Au cours de ces deux étapes, nous pouvons constater que le Danmaku présente de nombreuses similitudes ou différences avec le film. Dans la troisième étape, je vais juxtaposer le film et le Danmaku, appliquer à nouveau la théorie cinématographique deleuzienne à la rencontre entre les deux, en combinant les résultats de diverses analyses sur le Danmaku dans les deux premières étapes : pour le film-avec-Danmaku, a-t-il l'image-mouvement ? Est-il perçu par nous comme une image, en outre, est-il décodé par nous comme un énoncé, ou s'il est plus complexe, s'il y a des choses nouvelles que le film et le Danmaku ne l'ont pas ?

Il faut souligner en encore une fois, les trois étapes sont heuristiques. Les deux premières étapes de comparer le Danmaku avec le film et la troisième étape — la rencontre entre le Danmaku et le film ne peuvent pas être séparés. Dans la section discussion, j'en discuterai de plus près — on ne peut qu'être sur le terrain de leur rencontre, pour discuter du point de vue de la perception, du mouvement, de la linguistique ou non linguistique.

La discussion

L'image-mouvement et la perception cinématographique

I. Le mouvement, la durée et l'image-mouvement

On commence à nouveau à partir du concept de mouvement, tout d'abord à travers une introduction détaillée à la découverte du mouvement dans le film, pour voir la logique de Deleuze. Dans la section revue de littérature, j'ai présenté ce qu'est le mouvement. Le problème actuel est pourquoi Deleuze dirait que le film peut présenter le mouvement. Par conséquent, nous devons clarifier les idées de Deleuze sur le mouvement plus en détail. Tout d'abord, il est nécessaire d'emprunter les mots de Deleuze pour introduire les vues de Bergson sur le mouvement — Bergson a créé une série de théories complète du mouvement et l'a utilisée pour critiquer une certaine épistémologie scientifique qui considère que le mouvement est divisible et abstrait (comme on a observé dans la recension de littérature), et que le film est une métaphore décrivant cette épistémologie. Le principe de la projection du film (24 images immobiles chaque seconde) correspond bien à l'épistémologie critiquée par Bergson, qui utilise donc le film pour critiquer cette épistémologie. Pour Bergson, le film est complètement une reproduction statique du mouvement (comme ce que Zénon a proposé). Cependant, après avoir soigneusement analysé les points de vue de Bergson, Deleuze est arrivé à la conclusion inverse : bien que le film conforme à l'épistémologie que Bergson critique, le film peut présenter le mouvement réel que Bergson recherche.

Dans la section de la recension de littérature, on a distingué entre les « coupes immobiles » et « le mouvement réel ». Sur cette base, Bergson a proposé aussi une autre idée, Deleuze l'appelle la deuxième proposition du mouvement de Bergson. Selon

Bergson, les gens essaient toujours d'analyser et d'exprimer le mouvement, mais une fois que l'on analyse le mouvement, on le perd, parce que le mouvement est toujours fluide, c'est-à-dire qu'il est toujours un processus et que n'importe quel moyen d'analyser le mouvement va tomber dans le piège de stabilité. Les chercheurs et les philosophes analysent toujours le mouvement en le considérant comme « l'espace parcouru », cependant, le mouvement lui-même doit pourtant être l'action de parcourir, mais plutôt que l'espace parcouru. Par conséquent, Bergson a critiqué le film. Parce que selon Bergson, le film est la chose la plus appropriée pour la conception de « coupes immobiles ». Le film peut pousser notre mauvaise compréhension du mouvement à l'extrême, parce qu'en termes de moyen de produire le film, le film tente de reproduire le mouvement avec des images immobiles. Cependant, Bergson a également la troisième proposition sur le mouvement, qui permet à Deleuze de trouver l'occasion de « réhabiliter » le film. Je vais les introduire dans les contenus suivants.

La deuxième proposition de Bergson est qu'il existe deux manières d'analyser le mouvement, bien que les deux manières traitent le mouvement comme coupe immobile. L'une d'elles est pourtant plus « avancée » de sorte que Deleuze le considère comme une possibilité de produire le mouvement. Selon le résumé de Deleuze, Bergson distingue deux manières de décrire le mouvement. La première s'appelle la description antique. Selon Bergson, qu'il s'agisse d'art antique, de philosophie antique ou de science antique, cette façon de décrire le mouvement est utilisée, qui consiste à construire le mouvement en donnant des « moments privilégiés » par la logique et la capacité abstraite des gens. Par exemple, selon Aristote, un objet a ses propres formes — pour un verre d'eau, « l'eau chaude » et « l'eau froide » sont deux formes. Les formes sont toujours là, elles ne changent jamais. Quand le verre d'eau froide devient chaud, c'est le verre d'eau va de la forme froide à la forme chaude, mais pas la forme froide se

change en la forme chaude. La différence est que, le premier concerne « de point A à point B », il existe deux points, la froide et le chaud sont séparables. Le dernier signifie que « A se change en B », pour être précis, il n'existe pas les points, il existe seulement la fluidité, il existe seulement un processus continu, la froide et le chaud ne sont pas séparables. Les points A et B dans l'exemple sont des « moments privilégiés ». Tout comme lorsqu'un artiste antique voulait décrire le mouvement d'un cheval, il y a toujours plusieurs moments du cheval considérés comme les poses les plus belles et les plus spéciales adoptées par les artistes, et le mouvement du cheval est reconstitué dans ces poses spéciales, en utilisant les mots deleuziens, les poses éternelles (Deleuze, 1983, p.12-17. & Deleuze, 1981, séminaire du cinéma). Les « moments privilégiés » dans les exemples ci-dessus n'ont rien à voir avec le mouvement réel, mais sont simplement extraits par l'abstraction humaine et la logique humaine. Ce sont toutes les « coupes immobiles et abstraites » auxquels Bergson s'oppose le plus. Les coupes immobiles sont seulement des points comme le point chaud et le point froid, ils perdent déjà le processus du changement entre le chaud et le froid. Pour Deleuze, avant l'avènement du cinéma, on peut dire que tout l'art qui a besoin de décrire le mouvement utilisait des méthodes antiques. Par exemple, les ombres chinoises, les projecteurs de diapositives, etc., ils utilisent encore une sorte de construction du mouvement à travers la logique humaine, et ils perdent le mouvement réel.

L'autre manière est le « moyen moderne ». La clé de cette manière de décrire le mouvement est que le mouvement n'est pas construit par des personnes utilisant la logique et l'abstraction (par exemple, on détermine qu'il existe deux formes séparables : la froide et le chaud) : la science moderne considère le mouvement en divisant la trajectoire du mouvement en un grand nombre d'instantanés d'une manière équidistante et non privilégiée (par exemple, au lieu de simplement dire froid et chaud, nous

interceptons au hasard la température à un certain moment. Les différentes températures à tout moment ne sont que des instants différents dans un processus continu, elles n'ont aucune priorité) (Deleuze, 1983, p. 13).

La différence entre la méthode antique et la méthode moderne est que, la « méthode antique » utilise la logique humaine pour créer des positions clés et pour construire le mouvement, c'est-à-dire, le mouvement est complètement « imaginé » par la logique. La « méthode moderne » pénètre profondément dans le mouvement réel, les gens confient l'enregistrement du mouvement à des outils ou des machines qui ne créent pas des moments privilégiés, en échange des traces du mouvement réel. La reproduction du mouvement ne repose plus sur l'imagination abstraite humaine. Par exemple, prenez des photos consécutives d'un cheval en mouvement à des intervalles de temps égaux (comme la photographie instantanée), c'est plus proche du mouvement réel d'un cheval qu'une peinture de la pose d'un cheval de course (bien qu'aucun d'entre eux ne soit un mouvement de cheval). Deleuze conclut que la méthode antique peut être considérée comme une imagination du mouvement avec l'aide de logique, tandis que la méthode moderne est une tentative d'analyser le mouvement. Et, Bergson s'arrête à cette étape et croit que, bien qu'il existe de différences entre les deux, les deux considèrent toujours le mouvement d'une manière statique, ils perdent encore le mouvement lui-même. Selon les termes de Deleuze, bien que la méthode moderne soit plus proche du mouvement réel, la communauté scientifique qui insiste toujours sur la quantification et une manière stable de considérer le mouvement, cela rate inévitablement la fluidité entre les instants immobiles que les scientifiques capturent (Deleuze, 1983, p. 17).

Selon Deleuze et son résumé de Bergson, sauf le fait que la méthode moderne transforme encore le mouvement réel fluide en coupes immobiles, elle a une autre

lacune. Parce que la méthode moderne présuppose que le monde est donnable. C'est-à-dire, dans la science moderne, les scientifiques ont une épistémologie selon laquelle « un système doit être expliqué, et un système est explicable seulement à un moment donné en vertu du moment antérieur » (Deleuze, 1981). Cela signifie que les scientifiques présupposent que tous sont présumables et explicables, donc, pour la méthode moderne, le monde, toutes les choses sont donc déjà fixées, ils sont donnés (lorsqu'on croit qu'on peut déterminer la seconde suivante en fonction de la seconde précédente, la seconde suivante devient donnable).

À cause de ces lacunes de l'épistémologie de méthode moderne (elle est statique, donnable, déterminée, fixe, elle est des coupes immobiles, etc.), en utilisant les termes de Deleuze, on dit que les objets de recherche de science, ou tous les essais de faire abstraction du mouvement, tombent dans le piège du système donné ou le système fermé, parce qu'il perd son lien avec l'inconnu et avec le concept de Bergson que l'on va commencer à introduire – le « Tout ». Bergson propose le concept de « Tout », un concept qui implique que le monde est en constante évolution, en développement, fluide, toujours ouvert à l'inconnu, et il n'est pas fixe et déterminé. Le Tout peut être compris en combinant avec la durée et le temps. De même que le temps est la forme typique de la durée, la durée est aussi l'état du Tout, ou, en d'autres termes, le Tout est le monde de la durée, toutes les choses sont en mouvement et elles sont liées, elles se développent dans le Tout¹⁵. Bref, le Tout, c'est un monde qui reste ouvert et fluide, et qui comprend tout du monde. Bergson emprunte le Tout pour exprimer que le monde n'est pas donnable. Puisque le monde est fluide, alors il est impossible qu'un objet se présente

15 Deleuze pense que, généralement, on peut comprendre la durée et le Tout comme le même concept (Deleuze, 1981).

devant nous sous une forme fixe (c'est-à-dire un objet donné), et on ne peut jamais analyser un objet en l'isolant. Par conséquent, lorsque la science moderne analyse toujours certains objets dans un système fixe et fermé, pour Bergson, il s'agit d'une perte de mouvement réel (et du Tout).

Précisément, pour Bergson, l'être humain n'atteint pas au Tout. De la période antique à la période moderne, la plupart de gens voient tout le mouvement d'une manière statique. La méthode antique suit une logique subjective, tandis que la méthode moderne entre statiquement dans le mouvement. Toute tentative de reproduction (expression) du mouvement échoue à cause de cela. Selon les mots de Deleuze : « puisque l'intelligence et l'entendement de l'être humain sont limités, on ne peut pas atteindre au Tout. » (Deleuze, 1981)

D'après cet argument, le film paraît comme une sorte d'analyse du mouvement qui correspond à la méthode moderne — il est composé d'images immobiles qui sont la photographie instantanée. Si on suit la logique de Bergson, alors le film a été accusé d'une mauvaise analyse statique du mouvement. Cependant, bien que le film soit critiqué par Bergson, Deleuze remarque que Bergson a la troisième discussion sur le mouvement et la durée, et pour Deleuze, cette discussion l'aide à démontrer la singularité du film.

Nous devons clarifier la relation entre les quatre concepts en fonction des contenus ci-dessus : le mouvement, le temps, la durée et le Tout. Nous savons déjà que 1. Le mouvement réel d'un objet est un état continu comme cet objet est en train de faire quelque chose, 2. Le temps est fluide, il avance en constante. 3. La durée signifie l'état de fluidité et de continuité lui-même, le temps est un exemple typique. 4. Le Tout signifie le monde qui ne cesse pas d'avancer de fluidité, et toutes les choses sont liées.

Sous la condition de l'existence du temps, chaque objet peut être en mouvement. En même temps, le mouvement de tous les objets reflète le fait que le temps passe. Tous les mouvements sont ainsi liés au temps. Et parce que la durée signifie l'état de fluidité lui-même, on peut dire que le mouvement de chaque objet est en fait une « petite durée », et le temps est en fait une « grande durée », en plus, sans la « grande durée » du temps, il n'y a pas la « petite durée » du mouvement de l'objet.¹⁶

Aucun système, aussi fermé soit-il, ne peut être séparé du temps. Tout doit donc être ouvert au temps, c'est-à-dire ouvert à la durée. Et tout ce qui précède constitue le Tout. Alors, Bergson appelle la relation entre le mouvement et le temps comme « le mouvement qui est une coupe mobile de la durée » (après mon explication, on peut aussi dire « la petite durée » est une coupe mobile de « grande durée ») (Deleuze, 1983, p.19-20).

Un exemple : Lorsqu'un morceau de sucre est placé dans un verre d'eau, et on ferme le couvercle. À partir de ce moment, le morceau de sucre, la tasse et l'eau sont un système fermé. Cependant, après un certain temps, le morceau de sucre se dissout dans l'eau (Deleuze, 1983, p.19). C'est-à-dire, dans ce système fermé, les éléments sont toujours en mouvement, comme le sucre. C'est le temps qui fait fondre le morceau de sucre. Cet exemple est assez simple, mais il montre assez précisément la relation entre le système fermé et le temps en tant que forme typique de la durée : même si la tasse est complètement fermée, il reste ouvert au temps (durée), et inversement, le temps (durée) apporte des changements au système, laisse fondre le morceau de sucre. Dans le même

16 Ici, « grand » et « petit » sont relatifs, en prenant l'exemple du lapin et du lion, on peut dire que le mouvement du lapin et le mouvement du lion sont chacun une « petite durée », et tous les mouvements des choses sur la savane où ils se situent constituent une « grande durée ». De la même manière, tous les mouvements sur savane deviennent des « petites durées » par rapport à la terre entière... Et le temps, en général, est toujours une « grande durée », car tout ce qui se passe doit être lié au temps.

temps, le temps se reflète également à travers ce processus (surtout lorsqu'on n'interfère pas avec la tasse et qu'on attende tranquillement). Cette relation entre le mouvement et la durée rappelle à Deleuze de la relation entre les coupes immobiles (l'instant) et le mouvement : il souligne la formule de Bergson « coupes immobiles / mouvement = mouvement comme coupe mobile / durée » (Deleuze, 1983, p. 19). À ce moment, se demande Deleuze, les coupes immobiles d'un film ne peuvent-elles pas être liées au mouvement comme le mouvement est lié à la durée ? Autrement dit, bien que le mouvement ne soit pas le Tout, les mouvements sont liés au temps. Alors, quand on perçoit l'image en mouvement en regardant un film, peut-on dire que le mouvement s'est créé par les coupes immobiles du film ? Les coupes immobiles — le mouvement — la durée sont liés, de manière à réaliser la présentation du mouvement réel – la durée concrète (Deleuze, 1983, p.19-22.).

Bergson pense que la méthode moderne fait appel à un système fermé donné et refuse de s'ouvrir à la durée, et le mouvement est forcément ouvert à la durée. Par conséquent, le film qui utilise la méthode moderne pour décrire le mouvement ne peut pas décrire le réel mouvement, simplement parce que le film ne peut pas présenter « ouvert à la durée ». Ici, il faut préciser qu'est-ce que « présenter la durée ». On ne doit pas confondre « la durée » et « présenter¹⁷ la durée ». Toutes les choses sont étroitement liées à la durée, mais cela ne signifie pas que toutes les choses présentent leur relation avec la durée. Selon Bergson et Deleuze, « quelque chose présente la durée » signifie que quelque chose peut directement nous donner un fait qui peut être résumé comme

17 Encore une fois, quand j'utilise le mot « présenter » dans les termes comme « le film présente qch. » « le Danmaku présente qch. », « présenter » signifie que nous pouvons toujours percevoir directement ce qui est présenté sans besoin d'une médiation, c'est comme quelque chose qui nous est directement donnée. Il n'est pas nécessaire de le comprendre par analyse logique, ni de le comprendre en cherchant le signifié derrière le signifiant.

tout est en mouvement constant, interconnecté et ouvert à l'extérieur du système fermé, etc. Et ce fait est directement compris par notre intuition. Alors, Bergson estime que le film ne peut pas nous donner ce fait.

Pour le film le plus ancien¹⁸, il a été tourné par une caméra fixe et un objectif fixe, et la caméra ne bouge pas. Les spectateurs regardent l'ensemble du processus d'un point de vue conduisant à un état de synchronisation statique entre le public et la caméra. Dans ce cas, Bergson pense que l'image du film est complètement fermée, comme un système fermé, l'image n'ouvre pas vers quelque chose d'autre, on ne peut pas voir quelques changements du Tout, mais seulement des changements et des mouvements dans le même cadrage¹⁹. Si l'on se réfère à l'exemple du sucre et de l'eau, ce genre de film est seulement comme on ne peut voir qu'un système fermé, mais pas voir les choses en dehors du système auquel le système fermé est connecté. Mais Deleuze remarque que pour le film qui se développe progressivement, le film peut nous donner directement une ouverture, c'est-à-dire que nous pouvons percevoir directement le lien entre des mouvements différents, entre de « petites durées » différentes (Deleuze, 1981).

En utilisant le résumé de Deleuze, on peut préciser trois caractéristiques du mouvement réel : 1. Tous les mouvements sont liés, 2. Ensemble, les mouvements sont liés à la durée, 3. la durée est reflétée par le mouvement. Ce que le film doit faire, c'est présenter un tel mouvement. Il convient de noter ici qu'il « présente » le mouvement. En fait, tout dans le monde est en mouvement et lié à la durée, mais souvent, ce fait est invisible. À

18 Les films comme *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895), *L'Arrivée d'un train* (1896) sont les films anciens, en revanche, les films comme *Life of an American Fireman* (1903), *The Great Train Robbery* (1903) de Edwin Porter peuvent être considérés comme l'embryon de « film qui présente l'image-mouvement » définit par Deleuze.

19 À noter que « n'ouvre pas vers autre » fait ici référence au fait qu'on ne peut pas sentir directement cette ouverture, non pas que l'image soit vraiment isolée de tout.

l'inverse, Deleuze pense que le film peut présenter le mouvement. Deleuze propose une caractéristique que tout film doit avoir, le cadrage, qui est une image formée par la caméra qui cadre une partie des objets. Le cadrage détermine quels objets doivent être dans l'image, et l'image est réglée par un cadre fermé pour former un système fermé. Ensuite, Deleuze mentionne le deuxième mot, « découpage ». Pour le réalisateur, le découpage signifie qu'il doit planifier le mouvement de la caméra et le mouvement des objets dans la scène. De plus, il est également nécessaire de considérer la connexion et la relation des différents mouvements des objets dans différents plans²⁰. Ce que le découpage nous apporte finalement, c'est le montage. Si l'on considère un film comme un monde, grâce à la connexion de différents plans et de différents mouvements, nous pouvons progressivement ressentir les changements du monde de film, et en même temps, nous pouvons également ressentir la relation entre les mouvements des objets dans chaque plan et la progression de ce monde. C'est très similaire de ce que le concept Tout fait appel.

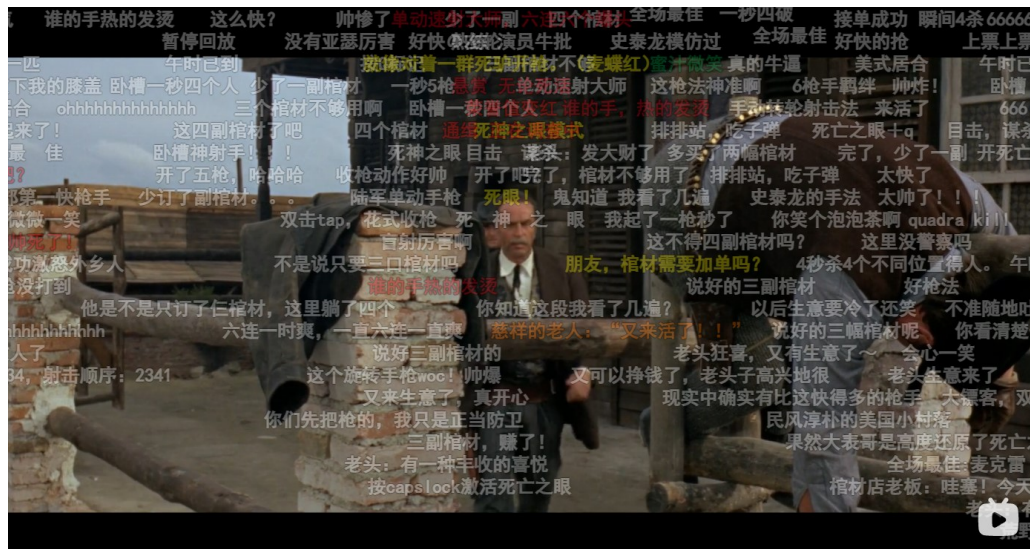
Ce que Deleuze fait ici, c'est distinguer certaines choses qui sont toujours présentes dans le film, du plus petit au plus grand : un seul objet à l'intérieur du cadrage, le mouvement relatif de chacun de ces objets (et ces mouvements peuvent parfois apparaître, tantôt disparaître, tantôt entrer dans le cadrage, tantôt sortir du cadrage) et le cadrage fermé, ceux-ci forment le plan. Le plan est donc défini comme la détermination du mouvement relatif entre les objets, qui ont été eux aussi déterminés par le cadrage (Deleuze, 1981). Et le dernier est le Tout – l'évolution constante du monde de film. Autrement dit, dans l'image, un grand nombre de mouvements différents sont liés avec la durée et avec le Tout du film, et de même, le changement du

20 Pour le film le plus ancien, il n'y a pas de découpage, seulement la caméra fixe.

50已到 碎碎碎 理财1 巨浪~不 一枪99% 名场面碎碎碎 那一夜 卧槽
按Q了 R2 拔枪 片子太老 XXXXX 来了午时已到! 这个眼睛 连珠炮 帅气
F时已到 亚瑟摩根 0.5倍速 都站好了死神之眼卡嘴烟 50已到! 这是斗篷 高级枪声
周目击杀掠夺 轻按R2蓄能 X 眼神不错 帅的不透 X 各场面 开了9
死神之眼+5 pia pia pia~ 理财了理财了 死亡之眼准备 is high room 美式
鼻涕 麦克雷开大了 按住左键拔枪 死神之眼已标记 三个小红叉 这个
刘青云是你吗 X X X 连珠炮预备 有点帅
我猜你的枪里没有子弹 准备渡夫 这是墨西哥斗篷
神之眼。开!!! 抽您可以加强死亡之眼 死亡之眼已准备就绪 死亡之眼标记!
按L3+R3进入死神之眼 你已经开始! 还有那个酒馆里的三枪 消灭了训练机器人 1
亡之眼 [LT] [RS] [RT] 抽烟可以提升死神的暴击心值 你先开枪我也能打死你
老头从内心里希望准备伍佰颗子弹, 我火力全开了 那一夜, 你没有拒绝我~
初冬穿那种比较简单不浮夸的还是可以的, 不会太惹眼 → 午时的嘴烟 叫你不要惹他。
X 东珠这眼睛像一只老鹰 瞄准时, 按住caps来开启死
IT 我打赌你的枪里没有子弹 棺材店老板是西部往事
0.6倍 看不棺材店老板或成最大受益者
看似很快, 其实开死亡之眼瞄了半天
死亡之眼已标记
这明明是第安人枪100
神人! 敌人100
FPS: 75.8 FPS: 111... 100
你被强化了, 快送
死神之眼! 驱动!
消灭了敌人100



typique.



Pour bien comprendre la logique deleuzienne, il faut souligner encore une fois le Tout, le Tout signifie l'évolution constante, les mouvements liés et l'ouverture; le mouvement signifie un certain changement dans le Tout, et il reflète l'évolution du temps. De plus, en tant que le fait de changement du monde lui-même, le Tout ne peut pas être donné et il n'est pas donnable, c'est-à-dire le Tout n'apparaît pas sous la forme d'un objet concret, le Tout est toujours invisible, mais Deleuze cherche une façon de présenter le Tout (Deleuze, 1981). Les films anciens avec une seule caméra fixe ne montrent en fait que des déplacements spatiaux des objets, mais pas le Tout, seulement parce qu'il n'y a rien sauf les objets visibles dans le film. Ce que la caméra en mouvement, le plan et le montage apportent, c'est que le mouvement à l'intérieur du plan est toujours lié avec des choses extérieures du plan, lié avec des choses qui ne sont pas visibles. Cela signifie qu'un mouvement reflète toujours un autre mouvement invisible. En d'autres termes, l'ancien film signifie que le film entier n'est qu'un système fermé, il est abstrait et isolé. Ce que la caméra en mouvement, le montage et le plan apportent, ce sont des systèmes liés et les choses invisibles, mais peuvent être perçus. Ceci est cohérent avec la relation

entre le Tout et le mouvement.

En termes de performance et de visionnage du film, on peut dire que c'est cette image-mouvement et les trois étapes de l'image-mouvement (perception, affection et action) que l'on mentionnera plus tard qui relient tout, le public peut être immergé dans le monde réel construit par le film, plutôt que de simplement regarder des images immobiles en mouvement. Autrement dit, le film nous permet d'entrer dans l'image, de percevoir la perception du film, d'expérimenter l'affection du film et de vivre l'action du film (on parlera de ce sujet dans les parties suivantes).

Ainsi, le concept d'image-mouvement du film est initialement déterminé. En termes simples, c'est : dans le contexte de Bergson et Deleuze, selon leur définition générale de « le mouvement - le Tout ». Ce qui peut présenter le mouvement, c'est l'image-mouvement (j'ai besoin d'insister encore, ce n'est pas que « sans l'image-mouvement, pas de mouvement », mais c'est l'image-mouvement peut présenter le mouvement).

II. Le mouvement et le Danmaku

De manière générale, le Danmaku apparaît sous forme de texte se déplaçant sur l'écran du film. Bien que le texte de Danmaku soit également en mouvement à l'écran, il ne présente ni le mouvement réel ni la durée.

Considérant que le Danmaku n'apparaît que dans le film sur l'écran numérique, cela signifie que le Danmaku et le film sur l'écran suivent le même moyen de reproduire le mouvement — le mouvement reproduit par les coupes immobiles²¹. Pour préciser la

21 On peut dire que tant que l'écran utilise toujours les technologies comme projeter continûment beaucoup d'images immobiles par seconde, alors tous les mouvements que l'on tente de reproduire sur

différence entre le mouvement du Danmaku et du film, nous devons faire attention à savoir si le texte présenté par le Danmaku peut nous présenter qu'il est lié à la durée. Tout d'abord, en supposant que les textes en mouvement puissent être considérés comme des objets dans le cadrage du film, alors nous pouvons juger que les textes se déplacent dans le cadrage du film. À ce stade, en rappelant la discussion de Deleuze sur l'image-mouvement, nous pouvons savoir que le film peut présenter une relation étroite entre le mouvement et la durée, c'est-à-dire que soit la caméra et l'objet dans le cadrage ont des mouvements différents, soit le mouvement de l'objet dans le cadrage est toujours lié au mouvement en dehors du cadrage, et cette relation est clairement exprimée par les images du film (c'est le montage), et ces mouvements peuvent nous montrer directement qu'il y a quelque changement qui est en train de se produire dans tout le film. Alors, le Danmaku, ou si on ne regarde que ces textes se déplaçant dans le cadrage peut-il présenter dans une certaine mesure que « le Tout qui change » en présentant d'autres choses qui n'existent pas (précisément, qui ne sont pas visibles) dans le cadrage ?

À première vue, une réponse peut être obtenue : si nous pensons au processus de fonctionnement de Danmaku (publié par un spectateur et vu par d'autres, de nouveaux textes qui apparaissent continûment) nous pouvons pouvoir répondre, oui, le Danmaku est lié à la durée — chaque spectateur qui regarde le Danmaku, bien qu'il ne voie que des objets à l'intérieur du cadrage, obtient également des commentaires publiés à l'extérieur du cadrage. La mise à jour des textes est précisément à cause des mouvements de publication des textes dans le temps. Donc le Danmaku semble être lié à la durée, au Tout. Cependant, il y a quelques problèmes ici. Dans le contexte

bergsonien et deleuzien, la durée existe toujours et tous les mouvements sont liés à la durée. En d'autres termes, les textes de Danmaku sont à l'origine liés au mouvement d'innombrables spectateurs. Cependant, si un spectateur peut percevoir le rapport entre le Danmaku et les choses à l'extérieur du cadrage, il doit y avoir une condition préalable : les spectateurs doivent connaître la fonction de ces textes, la fonction du Danmaku, et même avoir besoin de comprendre et d'interpréter d'abord ces textes. Si les spectateurs ne connaissent pas le Danmaku, les choses que le Danmaku présente ne sont que des objets difficiles à les identifier, et il est difficile aussi de voir la relation entre les objets et d'autres objets. En plus, cela ne peut que présenter le rapport entre le Danmaku et les autres mouvements, mais le rapport entre les mouvements et la durée est même encore invisible (c'est-à-dire le rapport entre le Danmaku et les autres mouvements ne peut pas bien prouver que le Tout a des changements). Comme ce que j'ai souligné plusieurs fois, la singularité du film est qu'il peut montrer directement le mouvement et la durée. Le mot « directement » ne signifie qu'aucune condition : lorsque le spectateur regarde un film, le mouvement, la durée et les changements du Tout sont plus directement perçus. En d'autres termes, même si le Danmaku continue d'apparaître à l'écran, nous ne pouvons pas voir directement que les textes sont publiés par des personnes différentes seulement en fonction de la présence de Danmaku à l'écran. C'est-à-dire on ne peut pas voir la relation entre le Danmaku et le commentateur en voyant le Danmaku lui-même. Au contraire, on voit directement le changement de plan du film même si on ne sait rien du concept de film et de la notion de « plan », on voit le changement d'image aussi.

À ce sujet, il faut mentionner une parole de Deleuze à propos de l'image-mouvement. Selon Deleuze, un aspect unique de l'image-mouvement est que l'on peut percevoir le mouvement et la durée. Cela ne nécessite pas que notre intelligence qui synthétise,

analyse ou juge les objets pour obtenir le mouvement, mais on perçoit directement le mouvement (Deleuze, 1981). De ce point de vue, on peut se demander si le Danmaku peut y atteindre. En même temps, la discussion ci-dessus (y compris toute la discussion de Deleuze sur le film) implique un mot clé : la perception. Bien que Deleuze souligne que l'image-mouvement est créée par le film lui-même, il souligne également la perception du film par le public. Ce n'est pas une contradiction, précisément parce que dans le contexte de Bergson-Deleuze, la perception humaine ne peut souvent regarder le monde que de manière statique, et les choses que le film fait percevoir à l'être humain sont si singulières.

Par conséquent, après avoir compris les caractéristiques de l'image-mouvement et observé que ce que le Danmaku présente semble être différent de l'image-mouvement, nous devons entrer dans la partie de la perception pour résoudre le problème soulevé ci-dessus : le film peut faire directement percevoir le mouvement et la durée, et le texte du Danmaku semble exiger certaines conditions. Je discuterai en plus détail du concept de perception cinématographique sur lequel Deleuze se concentre après avoir proposé l'image-mouvement²².

III. La perception cinématographique et le Danmaku

Il faut d'abord proposer ce que peut finalement nous apporter la « perception cinématographique » du film, que je résume ici : nous pouvons percevoir la perception du film à travers l'image-mouvement et la perception cinématographique (les deux sont

22 La différence entre le film présenté ici et le texte du Danmaku reflète également une présupposition : l'image du film peut être perçue directement, mais le texte ne peut pas. On va examiner ce problème dans la partie suivante, et la partie de l'image et de langue.

indissociables).

Avant de commencer la discussion sur la perception cinématographique, il est nécessaire de donner brièvement les positions de Bergson et Deleuze pour faciliter l'introduction du concept de perception. Je dois utiliser le point de vue de Deleuze pour me référer à la définition phénoménologique de la « perception naturelle », et distinguer entre perception cinématographique et perception naturelle. Pour le dire simplement, dans l'histoire, lorsque les gens étaient confinés à l'opposition contradictoire de la dualité de l'esprit et du corps, Husserl et Bergson ont chacun donné des solutions différentes. À l'époque, toute matière et tout mouvement dans le monde réel semblaient entrer en conflit avec la conscience dans le cerveau des gens, et les gens ne pouvaient pas savoir comment la conscience était liée à la matière et au mouvement. C'est-à-dire, la relation entre l'image dans l'esprit et la matière dans la réalité n'est pas claire : lorsqu'une matière apparaît devant nous, comment avons-nous une image de cette matière dans l'esprit ? Et pourquoi peut-on encore imaginer l'image d'une matière alors qu'elle n'est plus devant nous ? Husserl a proposé que toute conscience soit conscience de quelque chose. Cela signifie que la conscience humaine doit pointer vers quelque chose en dehors du corps (Deleuze, 1983, p. 83). En d'autres termes, l'être humain est comme un point d'origine de tout, éclairant quelque chose dans le monde comme un faisceau de lumière et prenant conscience de quelque chose. C'est la perception naturelle : le fait de percevoir le monde avec les gens comme points d'ancrage. C'est-à-dire que ce n'est pas que l'esprit de l'être humain est indépendant du monde, mais que l'être humain existe à l'intérieur du monde depuis le tout début, et toutes les perceptions de l'être humain font face aux choses correspondantes dans le monde. Pour cette raison, selon Deleuze, la phénoménologie considère la perception naturelle comme une source et lui accorde un privilège : la perception naturelle est unique, et seule la perception

naturelle nous permet de percevoir le monde avec notre corps. Le film, du point de vue de la phénoménologie, est considéré comme une imitation mauvaise de la perception naturelle — il tente d'utiliser la perception naturelle comme modèle pour représenter notre perception, mais le film n'a pas la clé de la perception naturelle — le corps, il a seulement des caméras non organiques (Deleuze, 1983, p. 83).

Cependant, la question est, la perception naturelle a-t-elle vraiment une place si importante ? N'y a-t-il pas de lacune dans la perception naturelle ? Bergson et Deleuze diraient que la perception naturelle n'est pas un privilège. Selon Deleuze, on n'a pas besoin de considérer l'être humain comme le point d'origine du monde, la perception naturelle n'est qu'une partie du monde fluide, et la « perception des choses par la caméra » présentée dans le film fait également partie du monde fluide (on parlera du « monde fluide » dans le paragraphe suivant). La perception produite par le film est au moins la même chose que la perception naturelle : le mouvement du film est présenté par des images immobiles, mais la perception naturelle fait également face au monde de manière statique. Comme discuté ci-dessus, l'être humain essaie toujours de saisir l'instant, mais ne peut pas saisir le mouvement réel ; l'être humain est toujours relativement statique comme un point d'ancrage, toute matière et tout mouvement n'existent que dans l'horizon des yeux de l'être humain (tout comme le cadrage) ; la perception et l'action de l'être humain prennent toujours l'instant immobile et ignorent un grand nombre d'autres mouvements et éléments²³. En plus, grâce à des facteurs tels que le découpage et le montage, le film a non seulement un point de vue stable, mais il a aussi plusieurs différents points de vue, les points de vue ne sont pas privilégiés. Cela

23 C'est aussi l'opinion de Bergson, de Deleuze, ou encore des « conjonctures médiatrices » de Larrue et Vitali-Rosati

signifie que le film peut peut-être également acquérir une perception plus riche que la perception naturelle. Par conséquent, une conclusion surprenante bergsonienne est que ce n'est pas le film qui essaie d'imiter et reproduire la perception naturelle de l'être humain. En revanche, si l'on doit nécessairement comparer la perception naturelle avec le film, c'est que la perception naturelle est une perception cinématographique le plus statique (même à l'époque précédant l'invention du film). En suivant cette conception, le film peut donc présenter la perception naturelle, comme les films anciens qui ont seulement une caméra immobile. En plus, le film peut également approcher ce que Bergson appelle le vrai modèle (contrairement à la phénoménologie, pour laquelle la perception naturelle est le modèle). Le vrai modèle repose sur cette idée : toute conscience est quelque chose. Pour le dire simplement, si Husserl veut dire que la conscience d'une personne pointe vers une chose, l'image de cette chose qui émerge dans la conscience est digne de notre attention, pas l'être de cette chose elle-même. Une objection bergsonienne est que l'image qui émerge dans la conscience est cette chose, et cette chose est la conscience (Deleuze, 1983, p. 83-90).

Pour expliquer cette phrase, un autre point de vue doit être mentionné : l'image est égale à la matière et au mouvement. Cela nous oblige à rappeler la vision du monde de Bergson et Deleuze (c'est bien sûr aussi décrit par Larrue et Vitali-Rosati). Nous devons accepter d'abord une présupposition. Selon eux, le monde est constamment fluide, comme le gaz et sans centre — le monde est le Tout changeant. Alors, qu'est-ce qu'une image? Tout d'abord, du point de vue de la perception, l'image est ce qui apparaît devant nous et est perçu par nous. Du point de vue de l'essentialisme, l'image est la représentation de la matière stable, c'est la trace de la chose dans notre perception et notre conscience, mais pas la chose. Mais quand l'essentialisme est abandonné, quand tout est fluide, le mot « représentation » sera abandonné aussi, car il présuppose

l'existence d'une chose stable qui attendre à être représentée. Alors, quelle est l'image si elle n'est pas « la représentation » ? Bergson dit que l'image est une matière fluide et en mouvement elle-même. Puisque tout dans le monde est fluide et changeant, nous n'avons pas besoin de dire que l'image dans notre conscience est de quelque chose, nous devons dire que quelque chose en mouvement peut venir vers nous. Donc, l'image qui émerge dans la conscience humaine n'est pas de quelque chose, mais quelque chose en mouvement qui s'étend et présente vers notre corps (cerveau). Ainsi, on dit que « la conscience est quelque chose ».

Le contenu ci-dessus peut être un peu compliqué, mais on peut le résumer brièvement avec une métaphore : si Husserl pense que la conscience humaine brille sur des choses comme la lumière, éclaire les choses, puis obtient la conscience et l'image des choses. Alors Bergson et Deleuze pensent que les choses elles-mêmes sont de la lumière, et l'image dans la conscience humaine signifie que cette lumière brille sur l'être humain, et la conscience et l'image est cette chose (Deleuze, 1983, p.89-90). Cette métaphore peut aussi nous aider à entrer dans le concept qui est mentionné plusieurs fois : la perception. Avec le fondement ci-dessus, nous pouvons déjà voir ce qu'est la perception au sens de Bergson. Quand on sait que la matière est une image, on peut savoir que tous sont images. Alors, l'être humain est aussi une image. Ensuite, lorsqu'une personne perçoit quelque chose et acquiert son image, cela signifie que quelque chose rencontre réellement la personne. Par conséquent, la perception concerne la rencontre entre des images.

Alors, qu'est-ce que la perception naturelle et la perception cinématographique ? Ici, il faut d'abord évoquer la « perception objective » de Bergson et Deleuze. Après avoir connu le postulat que « tout dans le monde, y compris l'être humain, est l'image »,

regardons une nouvelle fois la vision du monde de Deleuze : tout est fluide. Deleuze propose donc « toutes les choses, c'est-à-dire toutes les images, se confondent avec leurs actions et réactions. Chaque image agit sur d'autres et réagit à d'autres sur toutes ses faces et par toutes ses parties élémentaires » (Deleuze, 1983, p.86). De même, en utilisant la lumière comme métaphore, dans un univers deleuzien, tout est aussi omniprésent que la lumière, voyageant librement dans le monde, et en même temps croisant d'autres lumières et les traversant. Autrement dit, tout émet automatiquement de la lumière (en d'autres termes, tout s'étend lui-même) et reçoit toute autre lumière, et pour Deleuze, c'est la perception la plus primitive, la plus pure et objective — tout au monde a toujours une telle perception, puisque tout au monde reçoit et reflète la lumière tout le temps. Par exemple, l'atome, qui est considéré comme l'unité des choses, accepte pleinement l'influence du monde entier sur lui à tout moment, et en même temps il influence pleinement tout ce qui l'entoure (Deleuze, 1983, p. 94). Cependant, en plus de cette perception automatique et objective, beaucoup de choses ont aussi la capacité de choisir la lumière qu'elles reçoivent. Ils peuvent laisser passer une partie de la lumière, et retenir temporairement l'autre partie de la lumière. Un exemple plus typique est la vision humaine — le cerveau humain est comme un écran noir, qui choisit une partie de la lumière pour rester sur l'écran noir et laisse passer autre partie de la lumière. Le résultat est qu'une personne ne peut voir que ce qui est dans son champ de vision(l'horizon). En d'autres termes, les images (c'est-à-dire les choses) qu'une personne peut voir ne sont qu'une partie sélectionnée de toute la lumière reçue par la personne. La perception naturelle appartient à ce genre d'action de soustraction et de filtrage de la lumière aussi. Et on appelle ce genre de perception « la perception d'un centre d'indétermination » (Deleuze, 1983, p.92) (parce que le monde est fluide et n'a pas de centre, la perception dite incomplète avec le corps ou quelque chose comme

ancre ne peut que temporairement former un centre d'indétermination). Il faut noter que, la perception d'indétermination et la perception objective ne sont pas opposées. Tout, y compris l'être humain, a une perception objective. C'est juste que l'être humain ne peut pas remarquer la perception objective et ne peut activer que sa propre perception subjective (par exemple, ton corps reçoit et reflète la lumière même si tu ne le remarques pas).

D'autre part, lorsque les choses deviennent un centre d'indétermination, cela signifie que les choses vont commencer à sélectionner d'autres choses (lumière) qui le traversent, et reçoivent et réagissent sélectivement. Cela signifie que les choses auront un court « intervalle » pour sélectionner et réagir. Cela a donné naissance à ce qu'on appelle « l'image-perception », « l'image-affection » et « l'image-action ». Simplement, lorsque le centre d'indétermination commence à sélectionner la « lumière » qu'il reçoit, il devient une image-perception. Quand il commence à réagir activement au monde, il devient une image-action. Entre la perception et l'action, il y a toujours un intervalle, qui peut être compris comme une tendance de l'action. Dans cette tendance, le centre d'indétermination a besoin de tout mobiliser en lui-même pour réagir activement vers l'extérieur. Prenons l'exemple d'une personne. Lorsqu'une personne est frappée par quelque chose, elle sélectionne d'abord « activement » ce que son corps perçoit. À ce moment, cette personne ignore de nombreux éléments à l'extérieur de son corps, tels que des bruits et d'autres mouvements apparus dans ses yeux. Au lieu de cela, elle a seulement remarqué que quelque chose l'a frappée quelque part. Ensuite, cette personne ressent souvent de la douleur après un court temps et réagit à la douleur (par exemple, elle commence à chercher la personne qui la frappe). Ce processus comprend la perception, l'affection et l'action. Non seulement l'être humain, mais beaucoup de choses ont un tel processus de mouvement aussi. Par exemple, une lampe interagit

toujours avec tout ce qui l'entoure sous la forme d'une « perception objective », mais lorsqu'une personne appuie sur le bouton de la lampe, elle ne fera que capturer l'action d'appuyer sur le bouton, puis un courant électrique fonctionne dans la lampe, et enfin la lampe s'allume. Bien que les gens ne puissent presque voir que les états sombres et lumineux de la lampe, le mouvement du courant électrique à l'intérieur de la lampe ne peut être ignoré — c'est presque l'image-affection de la lampe. Tout ce processus est la chaîne perception-mouvement du centre d'indétermination.

Maintenant, considérons les caractéristiques du film : le découpage et le montage nous apportent des points de vue et des mouvements qui ne cessent pas de changer, et aucun d'eux n'est privilégié. En d'autres termes, ce que le film présente est toujours fluide, l'un accepte cette partie de la lumière et l'autre accepte d'autres parties de la lumière. Et chaque plan d'un film peut souvent présenter directement une perception d'un centre d'indétermination. Par exemple, lorsque divers objets sont simplement présentés dans un cadrage, on peut dire qu'il s'agit d'une image-perception (en plus, on peut dire que tous les plans sont tous des images-perception, mais à d'autres moments, l'affection et l'action peut être plus visible). Lorsqu'on a un gros plan, comme un gros plan d'un visage, l'objet dans le gros plan est souvent immobile, mais il y a des changements faciaux subtils. Deleuze dirait alors qu'il s'agit d'une image-affection. Car le gros plan comme ça peut exprimer un état où un mouvement est sur le point de commencer, ensuite, le déroulement de l'action est l'image-action, et le film doit les présenter, permettant au public d'entrer dans l'image et d'expérimenter directement la perception de l'image, l'affection de l'image et l'action de l'image. Tout comme l'exemple de *A Fistful Of Dollars*, après que le plan présente la menace dans l'environnement autour du cow-boy, le plan suivant est généralement un gros plan des yeux ou de la bouche du cow-boy, et le dernier plan est que le cow-boy tue rapidement l'ennemi. Il s'agit d'un

processus typique de « perception-affection-action ». Ce qui est plus spécial, c'est qu'on ne sait pas à qui appartient le contenu présenté par les plans, on ne peut pas dire que ces objets présentés par les plans appartiennent à la perception du cow-boy, et ils n'appartiennent pas à la perception de l'ennemi aussi. Et les changements des plans peuvent toujours apporter des points de vue différents. Cela fait qu'une série d'images peut complètement séparer d'un seul centre. La beauté du film est que le centre d'indétermination change constamment et que des changements peuvent se produire même sans découpage²⁴. Par conséquent, l'ensemble d'un film peut presque présenter une perception objective qui n'a pas de centre. C'est ce que dit Deleuze, le film est plus proche du modèle que la perception naturelle. La variété des montages presque sans limites permet de séparer la perception du film de la perception naturelle statique aussi. C'est la perception cinématographique, l'être humain, ou le corps de l'être humain ne peut jamais avoir ce genre de perception.

Après avoir connu le concept de perception dans le contexte Deleuze, combiné à la discussion des caractéristiques du film dans la partie précédente, la singularité du film est plus clairement établie. Maintenant, je le résume de la manière la plus simple : le film est composé d'images statiques (sans tenir compte du son). Au début, parce qu'il n'y avait qu'une la caméra fixe et un seul cadrage fermé, le film ne pouvait présenter que des mouvements abstraits similaires à la perception naturelle humaine. Puis, alors que le film introduisait progressivement les caméras mobiles, le découpage et le montage, une relation continue de coupe immobile, de mouvement et de durée s'est établie. Cela permet au film de montrer le mouvement réel et la durée, et la perception

24 Par exemple, le mouvement de la caméra fait changer continuellement le point de vue. Parfois, c'est comme le point de vue subjectif d'un personnage. Et parfois le point de vue quitte les yeux du personnage et devient objectif sans le rôle. Ce qui sépare aussi d'un centre fixe.

cinématographique y est étroitement liée. En d'autres termes, ce sont ces caractéristiques du film qui produisent la perception cinématographique, et la perception cinématographique équivaut à la perception du mouvement et de la durée, et les présente en même temps. Ensuite, l'être humain en tant que spectateur peut expérimenter ce type de perception non humaine à l'aide du film.

Dans ce cas, si nous ne remarquons que les textes de Danmaku se déplacent à l'écran, il n'y a toujours aucune preuve que le Danmaku peut montrer la perception cinématographique (ou la perception relativement objective). Parce que les conditions de perception cinématographique et de mouvement - durée sont les mêmes. Et dans la partie précédente, j'ai analysé le Danmaku, le fait est que le Danmaku manque ces conditions. Si le Danmaku est quelque chose de différent du film, alors sa rencontre avec le film nécessite plus d'attention. Par conséquent, je dois essayer de discuter du Danmaku et de l'image du film en les juxtaposant. Cela m'oblige à discuter sous deux aspects : d'une part, en discutant du point de vue de l'image, d'autre part, en discutant du point de vue linguistique. Quant à la linguistique, oui, nous n'avons pas encore discuté du composant principal du Danmaku, le « texte », et quelle est la différence entre le texte et l'image. Par conséquent, je vais ensuite suspendre temporairement la partie de la théorie cinématographique, et discuter d'abord de la différence entre l'image et le texte Danmaku. Et cela peut aussi répondre plus rapidement à un problème clé que j'ai posé dans la partie précédente : le texte de Danmaku semble exiger que nous connaissions d'abord le Danmaku, puis nous pouvons déduire la relation entre le Danmaku et le mouvement en dehors de l'écran. La raison en est les attributs linguistiques du Danmaku.

Le Danmaku et la langue

I. Étude linguistique du Danmaku

Dans la revue de littérature, j'ai introduit les idées de Deleuze sur le point de vue de Metz. En fait, il est très simple : Metz, en tant que théoricien du film qui adopte une approche qui dérive de la linguistique structuraliste, il considère que le film est un système de signification (comme une image signifie une narration) en fonction d'un certain effet universel (l'effet narratif) causé par le film. Par exemple, dans « Le cinéma : Langue ou langage » (1964). Metz estime que même si le film est composé d'images qui n'a pas de langue (au sens structuraliste), cela signifie que l'image elle-même n'a pas de système binaire clair (signifiant, signifié) comme la langue, mais en observant les rétroactions des spectateurs, Metz pense que les spectateurs ne peuvent se souvenir que d'un peu de clips d'image après avoir regardé un film., mais ils se souviennent toujours des histoires, c'est-à-dire, l'image se transforme déjà en narration. Donc, Metz déduit que c'est l'image signifie la narration. C'est pourquoi Deleuze conclut que, pour Metz, la narration est l'essence du film (Deleuze, 1985, p.39-40). Par ailleurs, Metz accepte d'utiliser la linguistique de Saussure pour étudier le film, car la linguistique, comme fondement de la sémiologie structuraliste, peut expliquer tout signe, et car le film est la narration, et la narration doit s'exprimer par des signes. Le film peut donc être étudié par la linguistique (Metz, 1964, p. 52-90). Par conséquent, ce que Metz fait, c'est de chercher la langue (au sens structuraliste) dans un endroit où il ne semblait pas y avoir de langue. Puis, il utilise la théorie linguistique et la théorie sur la langue pour l'étudier. Cependant, la narration n'est qu'un effet que le film peut produire. Le film lui-même est la perception et la présentation du mouvement et de la durée.

Après avoir compris la logique de Deleuze et de la linguistique, on peut dire que le Danmaku a sans aucun doute une sorte de système de signification, grâce à la

caractéristique de surface la plus évidente du Danmaku — le « texte à l'écran », en plus, le texte est une écriture. Selon Saussure, la langue est un système binaire qui est constitué par le signifiant sous forme d'une « l'image-acoustique » et le signifié sous forme d'un concept. En revanche, la raison d'être de l'écriture est de représenter l'image-acoustique. Mais, pour la plupart de gens, l'image graphique (l'écriture) est plus stable, et l'impression visuelle est plus durable et nette que l'impression acoustique. L'écriture usurpe progressivement le rôle de l'image acoustique, pour occuper une position dominante (Saussure, 1967, p. 46). Dans un sens, on peut donc considérer l'écriture comme le côté de signifiant du système binaire linguistique (l'écriture se substitue au son). Ainsi, le texte est toujours composé de langue, le texte a donc un système de signification, le Danmaku a donc aussi un système de signification. Car la langue est un système le plus basique, le plus social décrit par la linguistique composée de signifiant et de signifié, qui est comme les normes de toutes les autres manifestations de langage (Saussure, 1967, p. 25). Cela implique que le Danmaku peut au moins être étudié suivant un modèle linguistique. Et lorsqu'un film que Deleuze considère comme un objet qui ne peut pas être étudié par la linguistique rencontre le Danmaku, l'image du film en sera influencée.

À travers ce passage, nous pouvons préciser que, selon Deleuze, il existe une différence fondamentale entre l'étude linguistique du film et du Danmaku, et à cause de cette différence, le film ne devrait pas être étudié suivant un modèle linguistique : la langue et l'écriture étaient à l'origine utilisées comme un outil de signification, leur apparition s'accompagne du système binaire « signifiant-signifié ». En revanche, l'image cinématographique n'a pas été initialement identifiée comme un outil de signification, mais Metz a imposé la caractérisation du film comme un outil de signification basé sur des effets narratifs. À cet égard, Deleuze pense que Metz et sa théorie

cinématographique linguistique ignorent l'image elle-même.

II. Le signe deleuzien

Deleuze a aussi quelques idées sur la différence entre image et langue. Par exemple, si on considère la langue, précisément, le texte écrit en utilisant le système de langue, d'un point de vue de vision (et combiné avec le contenu de la partie précédente), tout ce que l'on voit est aussi « image »; même si l'on voit un texte, il devient d'abord une image du texte dans le cerveau²⁵. Alors pourquoi l'image du film et du texte sont-ils différents pour l'être humain qui les perçoit visuellement ? Les points suivants répondront à cette question.

En 1981, dans le premier séminaire du cinéma dans l'Université de Vincennes-St Denis, Deleuze a insisté que, pour l'être humain, la perception du film n'est pas une synthèse du mouvement intellectuelle, mais une synthèse perceptive et intuitive immédiate (Deleuze, 1981). La synthèse perceptive et intuitive concerne ce que nous percevons directement et intuitivement sans besoin d'intelligence, de raison et d'abstraction. Au contraire, la synthèse intellectuelle concerne notre capacité d'abstraction, d'analyser les choses. Par exemple, des concepts abstraits, faire des opérations d'abstraction vers le mouvement et produit les mouvements abstraits dans le paradoxe de Zénon, etc. Bref, la synthèse intellectuelle éloigne l'être humain du monde fluide, du mouvement et de la durée. Selon cet argument, on peut d'abord confirmer que le mouvement présenté par les images du film n'est pas construit par l'être humain à travers son intelligence, mais

25 D'ailleurs, pour Saussure, c'est précisément parce que le texte est une impression visuelle qu'il a progressivement remplacé la langue acoustique originelle (Saussure, 1967, p. 46).

directement obtenu par l'être humain sans aucune autre condition. Ce point a déjà été souligné à maintes reprises.

Au contraire, l'écriture et la langue ne sont pas directement obtenues comme l'image du film. Généralement, nous ne pouvons pas obtenir quelque chose dans un texte simplement par l'intuition et la perception. Nous devons comprendre la langue et l'écriture par l'intelligence.

Pour le démontrer, j'ai besoin d'introduire les idées de Deleuze sur le « signe » qui est différent du concept de signe de linguistique. À ses yeux, un signe est une sorte d'image. Car dans le contexte de Deleuze et de Bergson, tout est image. Donc, de la même manière, l'écriture est aussi un genre de signe, qui est aussi une image. Et qu'est-ce qu'un signe ? En fait, Deleuze a décrit le signe différemment dans différentes œuvres. Le point commun est qu'un signe signifie toujours comme une interprétation de quelque objet, mais pour Deleuze, l'objet n'a pas de sens intrinsèque. Pour être précis, peut-être, dans la vie quotidienne, on confond souvent la relation entre un signe, son objet et son sens, ou on les traite comme la même chose juste comme une chose a naturellement un sens. En fait, pour Deleuze, ce sont les gens qui imposent le sens au signe ou à l'objet.

La définition du signe concerne un fonctionnement complexe. Quand on rencontre un objet, une image de cet objet émerge dans notre cerveau ou notre esprit, et cette image remplace souvent l'objet. Autrement dit, cette image est le signe de l'objet²⁶. Alors on interprète ce signe, et on ne cesse pas d'imposer un certain sens au signe en suivant notre interprétation. Par conséquent, l'objet de ce que nous considérons comme le signe

26 Généralement, lorsqu'on est confrontés à un objet réel, la différence entre l'objet et le signe dans l'esprit est minime. Parce que du point de vue de l'être humain, l'objet qu'il voit est tout cet objet. En d'autres termes, en utilisant l'épistémologie bergsonienne, l'image de cet objet dans le cerveau humain est la lumière de l'objet qui éclaire constamment la personne. C'est-à-dire, dans un sens, le signe ici est l'extension de l'objet lui-même.

n'a pas de sens, le signe n'a pas de sens aussi, le sens est produit entre le signe, l'objet et les choses qui peuvent nous aider à l'interpréter. Et la définition du signe chez Deleuze est celle-ci : ce qui permet de l'interpréter puis de lui imposer un sens, c'est le signe. Par exemple, selon *Proust et les signes* (1964), on peut résumer simplement le signe comme quelque chose qui peut forcer les gens à interpréter. L'accent est mis sur la pensée forcée lorsqu'une personne rencontre un signe. Ainsi, l'image de film dans le cerveau de spectateur peut aussi être un signe lorsqu'elle force le spectateur à penser et interpréter l'image du film, et c'est cette pensée et cette interprétation de l'image qui apportent la narration du film, mais l'image elle-même n'est que la présentation du mouvement et de la durée.

L'écriture concerne aussi le signe. Lorsqu'un texte rencontre une personne, cela force aussi la personne à penser, et l'incite à chercher différentes manières d'interpréter le texte dans le cerveau. Par conséquent, le texte est également le signe.

En plus, selon « Lettre à Uno sur le langage » inclus dans *Deux régimes de fous* (2003), on peut savoir aussi que Deleuze pense que la langue est le signe. Dans l'article, Deleuze pense que la langue n'a rien de signification, elle est faite de signes, c'est-à-dire, elle est faite d'images, et on doit combiner tous les éléments autour d'eux pour constituer la communication (Deleuze, 2003, p. 185). On voit ici que pour Deleuze, qu'il s'agisse de texte, d'écriture ou d'image du film, ce sont à l'origine des images similaires, et elles n'ont pas de sens intrinsèque. Mais ce qui est étrange, c'est qu'au final Deleuze distinguait encore l'image et le signe linguistique dans *Cinéma 2*. Ici, il est nécessaire de faire une distinction très importante entre le signe linguistique et les autres signes et l'image.

III. Le signe linguistique et l'image

Le Danmaku peut provoquer un conflit entre l'intuition de voir le film, et l'intelligence de faire des opérations d'abstraction.

Pour Deleuze, le sens d'un signe n'est pas intrinsèque, mais imposé plutôt par la personne qui l'interprète. La raison en est que lorsque les gens sont en face d'un objet, ils associent d'autres éléments autour de l'objet et ils interprètent le signe, puis à générer des connaissances sur la relation entre le signe, l'objet et ce que le signe signifie²⁷. Par exemple, on peut dire que l'éclair de la foudre et le tonnerre sont provoqués successivement par le même phénomène naturel. L'interaction des charges électriques dans le nuage orageux produit des éclairs et du tonnerre, mais comme la vitesse de la lumière est plus rapide que la vitesse du son, nous voyons toujours les éclairs en premier. Les gens peuvent relier l'éclair et le tonnerre dans leur cerveau, maintenant, l'image d'éclair dans le cerveau devient un signe, l'éclair lui-même est son objet. En plus, les gens interprètent l'éclair comme un indice du tonnerre. Ainsi, à la fin, on a un signe « éclair » dans notre esprit, son sens (Deleuze utilise un autre mot « connaissance » pour l'exprimer) « indice de tonnerre » (Deleuze, 1985, p. 46), et l'objet – l'éclair lui-même. Pour les gens, l'éclair peut être considéré comme un signe, qui a la connaissance : le tonnerre va apparaître tout de suite, et cette connaissance nous aide à préciser une relation entre le signe « l'éclair » et d'autres choses (le tonnerre) qui nous aide à interpréter le signe. Maintenant, le signe qui a une signification est déjà différent de son objet (l'éclair lui-même), et qui a une connaissance liée avec d'autres choses²⁸.

27 Ce n'est pas le signe signifie quelque chose, mais c'est la connaissance signifie la relation entre le signe, l'objet et quelque chose d'autre.

28 Pour le signe, sa connaissance liée avec d'autre chose n'est pas fixée. Si l'on regarde un film horrible, on relie peut-être l'éclair avec le fantôme, mais pas avec le tonnerre.

Pour les gens qui voient ce phénomène pour la première fois, ils résument la relation entre l'éclair et le tonnerre sur la base de l'expérience, ils peuvent donc apprendre et interpréter cette relation, puis produire cette connaissance. Ici, il y a un point clé : la relation, la connaissance du signe est produite par l'interprétation en fonction d'un réel cas (Deleuze, 1985, p. 46), on est confronté au choc de l'éclair réel.

En bref, quand on parle d'un signe normal, on a généralement trois parties : le signe (comme l'image de l'éclair dans notre cerveau), l'objet (l'éclair lui-même), la connaissance / le sens (l'éclair est l'indice de tonnerre), et cette connaissance est toujours relié avec d'autres choses.

Cependant, il existe une différence entre le signe normal et le signe linguistique. On utilise encore l'exemple de l'éclair. Quand on parle du signe de l'éclair, il peut être une image d'éclair dans notre cerveau ou un mot « éclair ». Mais il existe une différence entre les deux : le signe linguistique (le mot « éclair ») perd un lien direct avec le réel et avec toutes les images et les apparitions de l'objet dans le monde. La relation entre le mot « éclair » et l'éclair lui-même est a priori, sans raison, sans réel lien²⁹, quand on voit un mot « éclair », on voit seulement ce mot, qui n'a pas de relation avec l'éclair réel, mais qui supporte le concept abstrait de l'éclair. L'éclair devient donc une abstraction stable ici, et on doit toujours chercher un signifié derrière le mot. En revanche, tout d'autres signes par rapport à l'éclair a quelque lien avec le réel ou l'éclair lui-même, par exemple, une peinture d'éclair essaie de représenter une sorte d'apparition de l'éclair réel; la forme dans notre cerveau est la trace de la lumière de l'éclair, etc. C'est-à-dire, il y a encore des images pour les signes non linguistiques. Notre perception

29 On peut le comprendre avec l'aide de diagramme de l'annexe 2: Le signe linguistique perd la ligne entre « l'objet » et « le signe ».

et intuition nous permettent de traiter directement les images liées avec l'objet réel. Un mot de l'éclair perd son lien avec l'éclair réel, mais il peut encore représenter l'éclair. C'est la raison pour laquelle le signe linguistique est différent. Lorsqu'une personne est confrontée à des textes, si elle n'a pas d'expérience de la langue textuelle, elle ne trouve rien pour l'aider à interpréter le texte, son intuition n'étant pas utile pour comprendre une langue inconnue. En d'autres termes, un analphabète même incapable de penser ou d'interpréter le texte. Ce qui est étrange, c'est que si l'on apprend la langue, alors les signes linguistiques textuels qui n'ont pas de lien avec l'objet réel peuvent toujours signifier cet objet, même si l'on n'a pas d'expérience avec l'objet réel (par exemple, il ne voit jamais l'objet réel).

Maintenant, si l'on rappelle la discussion de Deleuze sur « la synthèse intellectuelle » et « la synthèse perceptive immédiate », lorsque l'on rencontre les objets, qu'il s'agisse de phénomène naturel soudain, d'image du film, ou d'expression de quelqu'un, on les perçoit par l'intuition, et il peut y avoir même des changements d'affection ici, puis à travers l'exploration du monde ou de l'objet, on peut interpréter les signes. Dans ce processus, l'objet réel ne cesse pas de nous éclairer (dans un sens bergsonien), de nous donner de choc dans notre perception, notre intuition. Cependant, ces processus sont presque inexistantes dans les signes linguistiques. En utilisant les termes de Deleuze : « Les signes linguistiques sont peut-être les seuls à constituer une connaissance pure, c'est-à-dire à absorber et résorber³⁰ tout le contenu de l'image en tant que conscience ou apparition » (Deleuze, 1985, p. 46). Tous les objets qui peuvent toucher notre

30 Absorber et résorber : on peut les comprendre comme un processus d'abstraction. À l'origine, il devait y avoir un processus d'expérience de l'objet (rencontre avec l'objet, vue de l'image de l'objet, toucher l'objet, avoir des affections sur l'objet, etc.), tandis que le signe linguistique et le mot de l'objet nous permettent d'obtenir un concept abstrait sans aucune expérience. C'est la raison pour laquelle Deleuze dit que « la langue absorbe et résorbe l'image ».

intuition, notre perception et notre affection sont d'abord absorbés par les signes linguistiques, et seule la connaissance pure et abstraite qui existe (ici, la connaissance pure signifie qu'il n'y a que de connaissance, ou de concept, pas d'image et d'apparition). Par exemple, lorsque tu vois un bol de soupe au bœuf, tu peux être très heureux, ce qui signifie peut-être que tu vas boire une délicieuse soupe et remplir ton estomac. Mais il n'y a pas d'interférence de langue dans ce processus, il est purement basé sur ton intuition, ta perception, ton affection. Mais si tu vois simplement un mot, « soupe », il est d'abord un concept abstrait, tu dois d'abord comprendre le mot en cherchant quelque signifié derrière le mot, et cela ne te donne pas la même affection que lorsque tu fais face à une soupe réelle. Et si tu ne connais pas le mot, alors tu n'obtiens rien.

En plus, c'est que dans le monde actuel, la langue est si importante pour les gens de sorte que presque tout ce qui est non linguistique peut être exprimé par la langue. À partir de la description de Saussure, nous pouvons voir la position unique de la langue. Quand Saussure parle de la langue (son), il pense que « la pensée, chaotique de sa nature, est forcée de se préciser en se déposant... La langue est comparable à une feuille de papier, la pensée est le recto et le son le verso » (Saussure, 1967, p. 156-157). Je combine l'affirmation de Saussure avec la théorie de Deleuze : lorsque l'esprit humain est dans le chaos, l'intuition, la perception, l'affection et toutes les images sont mélangées, l'intervention de langue les rend claires, précises et stables. En plus, comme Deleuze a dit : les signes linguistiques absorbent et résorbent tout le contenu de l'image, il y a seulement de connaissance pure et abstraite.

Cela signifie que les signes linguistiques peuvent entrer en conflit avec d'autres signes d'image : les premiers permettent d'acquérir des connaissances pures et abstraites en absorbant et résorbant les choses concernant l'intuition; les seconds font appel à une

mobilisation continue de nos intuitions et perceptions. De plus, les signes linguistiques sont souvent omniprésents dans le monde d'aujourd'hui et les gens ont toujours besoin d'utiliser les signes linguistiques pour clarifier leurs pensées. Une fois que c'est fait, on se rapproche d'une connaissance claire, stable et abstraite et on s'éloigne du monde chaotique et toujours fluide. Cela correspond aussi au conflit entre la synthèse intellectuelle et la synthèse perceptive immédiate décrites par Deleuze.

Et un tel argument aboutit finalement à l'hypothèse que nous avons formulée au départ : Quand on considère le Danmaku comme un genre de signe linguistique et le film comme un genre de signe d'image, le Danmaku peut provoquer un conflit entre l'intuition de voir le film, et l'intelligence de faire des opérations d'abstraction.

IV. La rencontre entre le film et le Danmaku (linguistique)³¹

Sur la base de la discussion ci-dessus, on peut déterminer que le Danmaku peut au moins être considéré comme un genre de signe linguistique et il oppose au film en tant qu'image-mouvement qu'on la perçoit intuitivement. Alors, que se passe-t-il lorsque le Danmaku affiche toujours beaucoup de texte sur l'écran du film ?

Il faut noter que, le but de distinguer l'image et le signe linguistique est d'essayer de chercher une possibilité : la puissance de l'image peut encore se présenter dans ce monde. La distinction prudente entre les signes linguistiques et les autres signes ci-dessus signifie que, tant que nous pouvons encore avoir accès à des choses qui ont des présentations d'image et qui peuvent toucher directement notre intuition, il est possible de s'éloigner temporairement des concepts abstraits et d'ouvrir vers le monde. Deleuze insiste également sur le fait que beaucoup de ce que la linguistique considère comme un système linguistique ne peut pas être simplement réduit à un système linguistique, comme sa théorie cinématographique. Cela nécessite une sorte de synthèse perceptive immédiate que Deleuze dit, pour percevoir directement l'image. Et l'image et la durée au-delà de la perspective humaine sont exactement ce que l'image du film peut nous présenter.

Il faut ici introduire encore l'idée de Bergson et Deleuze : le monde est fluide, il est des images de mélanges. L'intuition est une analyse du mélange, c'est-à-dire une sorte de pensée non linguistique sur le mélange. Et tout, y compris le monde et la pensée, est

31 C'est l'une des perspectives de « film rencontre Danmaku » en basant sur l'analyse de Deleuze et de la théorie linguistique, mais pas la perspective absolue. La section suivante aura une section sur l'analyse non linguistique.

mélangé. Au contraire, lorsque les gens utilisent la logique et l'intelligence, en d'autres termes, lorsqu'ils utilisent la langue pour analyser (penser) le monde, ils tombent dans un état statique. C'est la raison pour laquelle le système fermé ou le mouvement et le temps abstrait émergent (Deleuze, 1981). Maintenant, je place cette idée dans ce contexte. Quand on pense au signe non linguistique, il doit y avoir une étape de perception du signe. Cette étape est complètement non-linguistique. Ensuite, il doit y avoir tout d'abord un processus intuitif. Ce processus intuitif peut être appelé « la pensée intuitive », qui n'est pas construite par la langue, le signe linguistique et la logique de manière ordonnée, mais qui mobilise plutôt tout le corps de l'être humain de sorte que la raison de la personne ne peut pas le contrôler. Par exemple, tu trembles à cause d'un éclair soudain, tu te sens heureux à cause de la soupe de bœuf, tu te sens mal à l'aise sans raison à cause du gros plan des yeux, etc. Il existe de différentes images mélangées que l'on ne peut pas bien décomposer et diviser dans le processus de ce processus intuitif, et c'est exactement la « véritable analyse » que Bergson et Deleuze proposent. Immédiatement après, si les gens veulent activer leur intelligence, il est possible d'entrer dans un état de pensée construite par la langue. Cependant, comme le signe non linguistique ne fait pas partie d'un certain système binaire comme la langue (c'est-à-dire le signifiant et le signifié n'ont pas de lien intrinsèque), cela signifie que dans la première étape la plus importante (l'intuition, la perception), l'image n'est pas absorbée et résorbée par la langue. En d'autres termes, le signe (ou l'image) lui-même s'étend directement aux gens, tandis que la pensée et l'interprétation des gens ne sont pas décomposées et réglées au tout début. Par exemple, la première fois que nous regardons les clips de *A Fistful Of Dollars*, lorsque nous voyons qu'il y aura un duel entre le protagoniste et les ennemis (vers 15 min), et les habitants de la ville sont dans un état de tension, nous ressentons le sentiment de l'image ensemble pendant une courte

période du temps, et nous tombons également dans un état de tension, et nous nous sentons perdus et impatients du film, pour être précis, chez Deleuze, le spectateur, comme le film, est dans un processus d'image-perception et d'image-affection, et l'intervention de signe linguistique n'existe pas à ce moment-là.



(Essaie de percevoir ce plan sans le Danmaku !)

Contrairement, considérons ce qui arrive si l'on accepte l'idée de Deleuze que la langue, surtout l'écriture, peut complètement absorber l'image. Alors, quand les gens sont en face du signe linguistique ou textuel, ils passeront par un processus de perception différent. Ici, je n'aborde que le signe linguistique textuel qui correspond aux caractéristiques du Danmaku. Lorsqu'une personne perçoit un signe textuel, elle touche d'abord l'image du texte lui-même, mais ce processus peut presque être ignoré. La raison est que, dans les multiples cas, l'image de texte lui-même ne peut rien nous donner d'utile pour faire la « véritable analyse » et il signifie un objet qui n'a pas de lien avec le texte. Et il est difficile de forcer les gens à percevoir quelque chose à partir seulement du signe textuel. La relation entre le signe textuel et les autres choses (images) dans le monde est arbitraire, ce qui signifie qu'il est difficile pour les gens de penser à l'image du signe textuel en liant avec les éléments autour du texte.

En utilisant les termes de Deleuze, le signe textuel absorbe directement toutes les

images et donne aux gens une connaissance pure. Ensuite, le processus de perception humaine du signe textuel signifie donc qu'il est absorbé et réglé par la langue depuis le tout début. La pensée des gens a donc un point de départ — la langue, c'est-à-dire que l'on s'éloigne d'un mélange composé d'images et d'affection désordre, et on entre progressivement dans un système ordonné qui est composé de différents concepts abstraits et ordonnés comme une structure binaire. En d'autres termes, les gens entrent dans un état statique et abstrait depuis le début, rejetant le mouvement réel et la durée. C'est-à-dire que cette différence de point de départ de la perception peut entraîner des changements dans la façon dont les gens font face et traitent l'objet³². Bien sûr, il faut dire que, selon Deleuze, tant que les gens seront rationnels ou intelligents, ils finiront par entrer dans cet état d'abstraction statique du monde. Mais ce que Deleuze essaie de faire, c'est de trouver un moyen de percevoir directement le mouvement réel et la durée dans le film.

Alors, on peut savoir ce que la rencontre entre le film et le Danmaku peut nous apporter, dans une perspective concernant la langue. Quand on considère le Danmaku comme un genre de signe linguistique, et le film-avec-Danmaku aura des caractéristiques comme celle-ci : il y a beaucoup de texte du Danmaku sur l'image du film, et les contenus des différents textes du Danmaku sont souvent différents, c'est-à-dire que les textes sont souvent fragmentés³³. Ces caractéristiques signifient que l'image est toujours couverte par de nombreux textes, et il n'y a souvent pas de relation entre l'un et l'autre texte (parce que tous les textes sont publiés par des personnes différentes, et les anciens textes

32 Par exemple, l'image incline la façon vers le côté « intuition, mélange » de la balance, tandis que le signe linguistique incline la façon vers le côté « abstraction, ordonné » de la balance. Et ce que nous devons préciser, c'est que, de l'avis de Deleuze, le monde réel n'est pas abstrait et ordonné.

33 Ce sont les caractéristiques du Danmaku dans la plupart des cas. On ne discute pas de quelques cas rares ici. Par exemple, le Danmaku a peu de textes.

ne disparaissent pas et de nouveaux textes continuent d'apparaître. On n'a pas le temps de rendre les textes réguliers et ordonnés). Ainsi, tout d'abord, la perception et le mouvement que l'image elle-même peut présenter peuvent facilement être influencés par le texte en tant que système de langue — lorsqu'une personne voit l'écran au premier coup d'œil, le système de langue fonctionne déjà entre le film et le spectateur. En d'autres termes, le film qui s'étend directement et activement au public aura une rencontre avec le Danmaku qui est compris au tout début par l'intelligence de spectateur.

Pourquoi l'image-mouvement devient-elle difficile à présenter par le film une fois que le Danmaku existe dans le film ? Après tout, même s'il y a beaucoup de texte à l'écran, l'image existe toujours. Cela nécessite une attention au deuxième point. L'image est recouverte d'un grand nombre de textes différents, fragmentés, en évolution constante. Cela signifie qu'il y aura un grand nombre de connaissances différentes directement transmises au spectateur. En termes simples, dans ce cas, le public sera toujours confronté à de nouvelles choses pour lui faire constamment mobiliser son intelligence et commencer à analyser statiquement de différents objets. Dans la mesure où nous connaissons une langue, il est difficile de l'ignorer lorsque nous voyons le texte. Au lieu de cela, comme Saussure l'a dit, « la langue et la pensée sont à la fois rectos et verso »; nous sommes poussés presque passivement par le texte dans l'état de synthèse intellectuelle. Nous le reconnaissons toujours inconsciemment lorsque nous le voyons. En termes simples, le Danmaku met directement le public entre dans un état de synthèse intellectuelle. Et, puisque le Danmaku et le film sont simultanés, une fois le public contraint à l'état de synthèse intellectuelle, les images simultanées doivent être directement analysées par la synthèse intellectuelle aussi. Ainsi, l'image du film sous les textes deviendra un objet qui doit être analysé statiquement en même temps. En d'autres termes, dans ce cas, l'image perd presque toute sa singularité de présenter le

mouvement et la durée. Elle est supprimée par le texte et doit alors être analysée par le spectateur avec l'intelligence et la langue. Cela produit un effet très facile à comprendre : lorsque les spectateurs regardent un film-avec-Danmaku, comme les autres recherches du Danmaku ont dit, les spectateurs ignorent souvent le film lui-même et se concentrent sur la communication virtuelle (Dwyer, 2017). Le fait que les spectateurs choisissent de se concentrer sur la communication du Danmaku, ou de mettre le film en pause pour voir chaque texte, est probablement l'effet le plus extériorisé des signes linguistiques pour amener les gens dans un état de synthèse intellectuelle. À ce moment, il devient difficile pour les gens de percevoir le mouvement et la durée des images, car ils peuvent commencer à clarifier leurs pensées en utilisant la langue dès le début et sont obsédés par l'abstraction des images en narration.

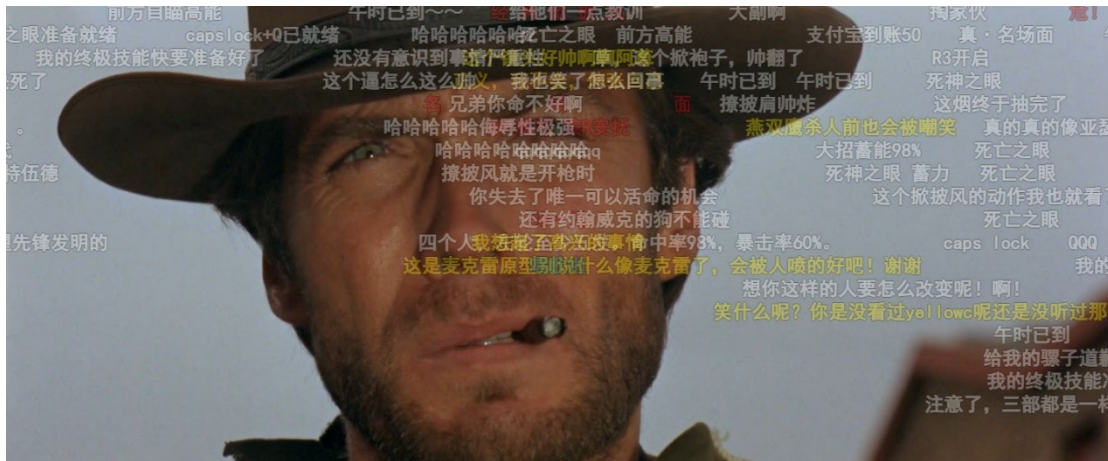
Ceci étant dit, ce n'est pas que sans le Danmaku, les spectateurs ne traitent pas le film comme la narration de manière abstraite, puisque, tôt ou tard, ils imposent les signes linguistiques au film pour l'interpréter comme une histoire. Au contraire, il s'agit simplement de souligner que le mouvement et la durée (qui ne peuvent être traités que par la synthèse perceptive et intuitive) que l'image du film peut présenter, qui a peut-être été étouffée à cause du Danmaku dès la rencontre entre le film et les spectateurs. Et une fois qu'un film ne peut plus présenter le mouvement et la durée, ce n'est plus un film du point de vue de la théorie cinématographique de Deleuze.

Ainsi, au niveau de l'ontologie, on peut conclure que la rencontre entre le film et le Danmaku peut changer la singularité (la présentation du mouvement et la durée) du film. Le film-avec-Danmaku, en effet, en un sens, est tout à fait conforme aux caractéristiques du film que Metz voit. Car, lorsque le mouvement et la durée ne se présentent plus, il n'y a plus que la narration apportée par les signes linguistiques, et

chaque image devient immédiatement une narration. Les gens peuvent faire une pause à différents moments, différents instants du film pour laisser leurs brefs commentaires, de sorte que chaque moment du film devient une image immobile et statique, et le texte sur l'image nous dit toujours ce que cette image (en incluant l'image du film et les textes du Danmaku) nous dit. L'effet (la narration) produit par l'image-mouvement devient l'image-mouvement elle-même. De ce point de vue, l'image-mouvement n'est plus présentée directement, et l'image-perception, l'image-affection, etc., qui l'accompagnent, ne sont pas non plus présentées. En termes simples, on peut dire qu'un film-avec-Danmaku n'est plus du tout un film.

À ce stade, examinons la même section de *A Fistful Of Dollars* avec Danmaku. Lorsque nous voyons les mêmes plans, l'influence directe de langue nous fait passer de « percevoir la perception du film, ressentir l'affection du film, ressentir la réaction du film à la perception » à « accepter directement une narration ». En présence d'un texte de Danmaku, nous ne pouvons penser directement que « ce que ce personnage fait, ce que ce personnage est sur le point de faire » au lieu de « ressentir le personnage ». Par exemple, lorsque nous voyons le gros plan de protagoniste, sous la couverture du Danmaku, nous ne ressentons plus les affections du protagoniste, mais on comprend que le protagoniste est prêt à braquer son arme sur l'ennemi, une narration qui apparaît plus directement dans nos esprits. D'une part, cela est dû aux caractéristiques de langue qui absorbe les images et l'intuitivité, et d'autre part, cela implique le contenu de texte : puisque le contenu de Danmaku est principalement composé de commentaires sur les images, comme « le personnage va tirer ! » dans la capture d'écran, le Danmaku devine, ou même prédit le comportement du protagoniste, alors le texte nous fournit directement une ligne de pensée — ce que le protagoniste va faire. De plus, même si les spectateurs ressentent encore l'affection du film, c'est parce qu'il y aura encore des

textes dont le contenu est comme « le protagoniste est en colère ». À ce moment, les spectateurs ne peuvent pas ressentir l'affection, ils ne peuvent qu'obtenir un concept abstrait d'affection à travers les textes, ils ne peuvent pas ressentir directement les images. C'est là que le film-avec-Danmaku est différent du film, il perd l'image-mouvement, ne laisse que la narration.(Essaie de percevoir ce plan avec le Danmaku!)



Cependant, je dois souligner que cette conclusion n'est qu'une possibilité. Contrairement à cette conclusion, je poserais aussi la question : « Quand le texte apparaît, la perception humaine est-elle vraiment complètement occupée par la langue et complètement incapable de percevoir l'image-mouvement » ? Bien que Deleuze souligne que la langue absorbe l'image et nous donne une connaissance pure. Mais face à cette nouveauté qui est le Danmaku, il faut encore être prudent. D'autre part, le Danmaku n'est pas un simple texte. Au contraire, il se déplace sur l'écran, il apparaît, disparaît et il est constamment mis à jour. Cela signifie qu'à un niveau non linguistique, le Danmaku effectue également une sorte d'activité sur l'image. Ensuite, je suppose que les gens peuvent toujours percevoir la perception cinématographique en présence du Danmaku, pour discuter de la rencontre entre le film et le Danmaku sous un autre angle (cette question peut également être exprimée d'une autre manière, c'est-à-dire si la personne qui regarde le film ne comprend pas du tout la langue utilisée par le Danmaku,

alors comment le film-avec-Danmaku fonctionne ici ?).

La rencontre entre le film et le Danmaku (non-linguistique)

Pour faire cela, on doit d'abord discuter en détail les deux variations d'image-mouvement les plus importantes, l'image-perception et l'image-affection. En termes simples, une fois que l'on comprend l'image-perception et l'image-affection, on pourra comprendre l'image-action en suivant ces deux variations, et comprendre comment le film (l'image-mouvement) fonctionne. On pourra examiner comment le Danmaku, en tant qu'image, fonctionne sur ces variations d'image-mouvement.

L'image-perception et le Danmaku

I. L'image-perception — la perception solide

Comme mentionné dans les sections précédentes, on a décrit la perception objective et la perception subjective. La perception objective³⁴ signifie que les choses font face à toutes autres choses, interagissent et réagissent constamment avec toutes les choses, ce qui correspond au mouvement et à la durée. La perception subjective est la perception qui se déploie au centre d'indétermination (l'être humain est un exemple typique de centre d'indétermination) qui sélectionne les choses avec qu'elle interagit. Dans toute la vie quotidienne, la perception objective ne peut pas être directement présentée ou vécue, elle ne peut être comprise que par la logique, la langue ou l'intelligence (tout comme nous ne pouvons voir que certaines choses devant nous, et il est impossible de voir ce qui est derrière nous). Cependant, le film peut présenter directement et

34 On souligne encore une fois : elle est bergsonienne et deleuzienne, le mot « perception » a un sens plus large que normal.

simultanément la perception subjective d'un centre d'indétermination, ainsi que la perception objective. Et quand le film présente évidemment ces perceptions, on peut dire que c'est l'apparition de l'image-perception³⁵.

L'image-perception a d'abord sa forme la plus basique : la perception solide. La perception solide signifie une perception qui est basée sur un centre solide et stable. Pour faire simple, la perception de l'être humain en général est la perception solide, qui est aussi la perception la plus facile d'être présentée dans le film — généralement, un plan d'ensemble ou demi-ensemble fixe peut être considéré comme l'image-perception solide, dans son cadrage, on peut voir des divers objets, bâtiments, etc. On peut souvent voir ce genre de plan au début des films. L'image-perception solide signifie que « cette image perçoit statiquement certains objets et nous les présente ».

II. La perception liquide

En plus de la perception solide, il existe également un autre genre de perception, la perception liquide « semi-inhumaine ». Ce type de perception n'est pas impossible à obtenir pour l'être humain. Mais puisque l'environnement (autour de l'être humain) est souvent statique et plat (comme la terre), ce qui rend l'être humain toujours dans un état stable. Et le film peut présenter directement cette perception liquide. En termes simples, nous pouvons comprendre la perception liquide comme une perception qui est toujours construite sur un centre, mais ce centre lui-même est fluide et instable. Cela signifie que bien qu'un centre d'indétermination perçoive encore subjectivement le monde

35 Il est important de noter que la perception ne s'arrête jamais, et dans toute variation d'image-mouvement qui sera évoquée après, la perception est la condition préalable. L'image-perception signifie simplement que la perception est la plus visiblement représentée dans l'image.

extérieur, il n'a aucun moyen de se contrôler et coule constamment comme de l'eau. Autrement dit, ce centre risque de disparaître à tout moment. Par exemple, l'eau dans une certaine zone de la mer, nous la considérons comme un centre, alors nous pouvons dire que cette zone d'eau a une perception liquide. Mais après un certain temps, puisque l'eau est toujours fluide, la mer peut se disperser, et le centre lui-même disparaît aussi. La présentation de la perception liquide dans le film peut être comprise comme le cadrage instable apporté par la caméra en mouvement constant, tout comme la caméra étant placée dans l'eau et dérivante avec le courant. Le documentaire français *Léviathan* (2012) en est un exemple typique. Dans le processus d'enregistrement de la navigation du bateau de pêche, de nombreux plans tremblent constamment, parfois immergés dans l'eau, et parfois renversés, montrant l'état le plus naturel du bateau de pêche naviguant en mer. Par conséquent, la perception liquide n'est pas une perception complètement non humaine. Lorsque l'être humain se trouve dans un certain environnement, comme la navigation, le parachutisme, etc., il est possible d'obtenir une perception similaire du liquide. Mais ce qui est important, c'est que la présentation de la perception liquide se concentre sur le mouvement sans ordre de la caméra (le centre) que l'image elle-même présente, et les changements constants et instables. Ce point sera mentionné encore dans la discussion qui suivra sur le Danmaku. Mais maintenant, on doit parler du troisième type de perception, qui est aussi la plus importante — la perception gazeuse.

III. La perception gazeuse et la perception du Danmaku

Contre la perception solide et à la perception liquide qui est toujours des perceptions que l'on peut trouver dans un plan, la perception gazeuse correspond en fait à la perception de l'ensemble du film, c'est-à-dire la perception d'un film ou d'une séquence

de plans. Ce genre de perception produite par la combinaison des plans et le montage. Cela signifie que de nombreux plans sont regroupés, de sorte que les différentes perceptions de chaque plan n'ont plus le privilège et n'ont plus le centre. Et du point de vue de l'ensemble du film, pour le film lui-même, il perçoit donc diverses choses, divers objets de tous les plans, et même le percepteur lui-même ne peut être déterminé (le changement constant du cadrage et les multiples caméras en mouvement signifient qu'il n'y a pas un percepteur précis). Cela va donc au-delà d'une perception solide ou liquide avec un centre à une perception sans centre et non privilégiée qui fait face et relie les choses. C'est la perception gazeuse. En d'autres termes, cela correspond au mouvement, au rapport entre le système fermé et la durée, et à la perception objective. Bien sûr, cela ne signifie pas que la perception gazeuse a complètement atteint ce niveau, mais elle présente une perception qui est la plus proche de mouvement, de durée et de perception objective selon Bergson et Deleuze. En définitive, la perception solide, la perception liquide et la perception gazeuse constituent ensemble l'image-perception de l'image-mouvement du film. Le film est donc capable de présenter la perception humaine, non humaine et objective. Et tout ceci est basé sur le fait que l'image du film peut présenter directement les objets capturés par les caméras, c'est-à-dire que toute image du film qui présente des choses³⁶ est une sorte de perception, et l'image-perception est ainsi devenue la plus basique de l'image-mouvement.

À ce stade, nous examinerons les changements susceptibles de se produire après l'apparition du texte de Danmaku sur l'image.

Il faut faire attention aux caractéristiques du Danmaku, c'est-à-dire aux caractéristiques

36 Pour être précis, même si une image du film ne présente rien, elle présente seulement le blanc ou le noir, elle est aussi dans un état de « présenter quelque chose ».

qui existent lorsque le texte de Danmaku n'est considéré que comme une image inexplicable (c'est-à-dire l'image du texte elle-même). Premièrement, lorsque nous considérons l'image de texte comme une image pure, nous ne pouvons pas lier l'image de texte avec d'autres choses. Comme dit précédemment, l'image de texte (signe linguistique) est complètement sans rapport avec toutes les choses réelles que les textes signifient. Une fois que la connaissance du texte lui-même a été supprimée, le texte est un pur vide (comme Deleuze dit, seulement le signe linguistique, par exemple le texte, nous donne la connaissance pure). Cela signifie que si les gens peuvent naturellement utiliser l'intuition pour percevoir la réalité, ou ce qu'est une image dans un film, ou comment elle est liée avec d'autres images, on peut difficilement utiliser l'intuition pour interagir avec des images de texte. L'image du texte n'est donc que du « bruit ». De ce point de vue, il semble que le Danmaku n'ait pas d'influence évidente sur l'image-perception, et l'on peut même dire que les textes ne sont que des objets capturés dans le cadrage.

Cependant, la deuxième caractéristique de Danmaku est que le texte de Danmaku est toujours superposé sur l'image. C'est-à-dire que s'il y a un texte de Danmaku apparaît dans l'image, alors l'image va être couverte. De plus, le texte de Danmaku continue d'apparaître dans le cadrage. Est-ce à dire que le cadrage n'a jamais changé pour le Danmaku ? Autrement dit, on perçoit un plan du film, car des objets divers et hétérogènes apparaissent dans le cadrage de différentes manières et forment un système fermé, et le changement de plan fait que l'on trouve que ce que nous confrontons n'est plus ce système fermé, mais un autre système fermé formé par un autre cadrage et d'autres objets — nous pouvons découvrir la différence et la relation entre l'un et l'autre plan et image, c'est-à-dire nous pouvons percevoir qu'il existe de différence et relation entre les différents systèmes fermés (c'est aussi parce que ces images nous permettent

de les reconnaître intuitivement directement). C'est précisément parce que différents systèmes fermés peuvent être liés, les perceptions avec des centres et des privilèges disparaissent. Tous les systèmes fermés (tous les mouvements) sont liés à la durée. Et ils présentent finalement la durée. Et c'est la raison pour laquelle la perception gazeuse existe.

Cependant, l'image de texte ne peut presque pas être traitée par l'intuition (selon Deleuze, on n'utilise que l'intelligence à penser et comprendre le texte), et elle apparaît tout le temps dans le cadrage. Alors, si l'on pense seulement le Danmaku, nous ne pouvons pas juger si le cadrage a des changements. Parce que nous ne pouvons voir qu'un cadrage et des images de texte à l'intérieur du cadrage. Suivant la logique de Deleuze, ces images de texte ne sont pas comme des images de film, qui peuvent nous permettre de percevoir intuitivement les différences et les relations entre les images, puis de former des systèmes fermés différents, mais liés. En termes simples, en plus de superposer des textes à l'écran, le Danmaku superpose aussi un plan. Quand nous regardons un film-avec-Danmaku, nous obtenons ici un autre centre stable, ou un plan fixe — un cadrage qui ne change rien du début à la fin, avec uniquement des images de texte qui continuent d'apparaître et de disparaître. De plus, le Danmaku a toujours la priorité sur l'image du film (car il peut couvrir l'image du film). Ainsi, une autre couche d'image fixe du Danmaku est susceptible de se former entre l'image du film et les spectateurs, et ce que les spectateurs perçoit n'est plus une pure perception cinématographique, mais la perception cinématographique perçue à travers la couche du Danmaku, uniquement parce que le Danmaku a toujours superposé à l'image du film sous une forme de « plan fixe », ou on peut dire, de « perception solide » (voir l'annexe 3).

Le problème est que les conclusions actuellement déduites ne peuvent signifier qu'indirectement au niveau de l'image-perception que le film sera influencé par le Danmaku. Mais nous ne pouvons pas tirer d'autres conclusions justifiées. On ne peut que douter que les caractéristiques du Danmaku fassent que la perception liquide et gazeuse du film ne puisse pas être pleinement présentée. Et le Danmaku permet à une perception avec un centre fixe qui existe implicitement toujours dans le film. Ainsi, on peut dire maintenant que, selon la théorie deleuzienne, le Danmaku est susceptible de perturber la perception du film lui-même, et c'est tout. Ensuite, l'étude du Danmaku doit être approfondie à travers la discussion de l'image-affection.

L'image-affection et le Danmaku

I. Où se trouve l'image-affection ?

Dans la discussion précédente, nous savons que l'image-affection se réfère à l'écart entre la perception et l'action, une tendance du mouvement (de l'action). C'est-à-dire, selon la théorie de Deleuze, après qu'un centre d'indétermination capture un objet (c'est-à-dire la perception), il doit réagir à l'objet (c'est-à-dire l'action). Cependant, dans un monde fluide, entre la perception et la réaction, il doit y avoir un processus fluide, plutôt qu'une transition immédiate de la perception à la réaction. Ce processus fluide, l'écart, est l'image-affection. En termes simples, nous pouvons comprendre l'image-affection comme un bref de « figé » lorsqu'une personne rencontre quelque chose ou un événement. À ce moment, l'être humain lui-même est presque immobile, car il traite ce qu'il rencontre, traite sa perception. En même temps, il traite aussi les micro-mouvements (en tant que tendance d'un mouvement évident) à l'intérieur de son corps.

Le traitement ici ne fait pas référence à la pensée, mais à un flux de puissance dont on n'a pas conscience. D'un point de vue biologique, cela peut être comparé au processus de transmission des signaux nerveux entre la main et le cerveau lorsqu'une personne touche un objet. Alors, comment percevons-nous l'image-affection? Deleuze dit très directement que « le visage » est (et peut présenter) l'image-affection. Et le gros plan du film correspond au « visage ». En d'autres termes, dans la vraie vie, nous sommes fondamentalement toujours confrontés à une variété de choses, jamais simplement et seulement face à un « visage », mais le gros plan nous donne une opportunité : nous ne percevons que le « visage » en abandonnant d'autres éléments. C'est-à-dire percevoir l'image-affection. Pour mieux illustrer ce que Deleuze veut dire, je résume un exemple que Deleuze a donné (Deleuze, 1983, p. 125). Imaginez une horloge, avant le mouvement (l'action) de l'aiguille, à l'intérieur de l'horloge, il y a toujours des micro-mouvements des machines. D'autre part, l'horloge a un cadran, et le cadran est fondamentalement immobile avec seulement des micro-mouvements des aiguilles. Mais selon la vision du monde de Deleuze soulignée à plusieurs reprises tout au long de la thèse, le cadran confronte en fait à la fois les mouvements à l'intérieur de l'horloge et les mouvements du monde entier. C'est-à-dire qu'il reçoit en permanence les mouvements à l'intérieur de l'horloge et les mouvements à l'extérieur de l'horloge (par exemple, il reçoit la durée). Selon Deleuze, le cadran est unité réfléchissante et réfléchie (Deleuze, 1983, p. 125). Puis, lorsque les mouvements intérieurs et extérieurs que le cadran reçoit sont à leur limite, l'aiguille bouge légèrement. Le fait important est que Deleuze souligne que l'horloge ne présente pas un mouvement qui étend vers l'extérieur, mais reste immobile. C'est-à-dire, précisément, les mouvements des aiguilles ne sont pas considérés comme l'action, le cadran « sacrifie l'essentiel de sa mobilité globale, pour recueillir ou exprimer toutes sortes petites mouvements » (Deleuze, 1983, p. 126).

En d'autres termes, l'horloge a la caractéristique d'être « figée » là tout le temps, puis de « se débattre » un peu de temps en temps. Et, à cause de l'image-affection est définie comme un écart entre la perception et l'action, comme une tendance de l'action, et le cadran est toujours immobile et figé. C'est-à-dire qu'il est complètement une image-affection. De plus, il peut aussi présenter l'image-affection, car son petit « débat » des aiguilles montre qu'il est toujours en train de recevoir, de traiter, de refléter quelque chose juste comme une tendance. Autrement dit, nous pouvons regarder l'horloge et percevoir l'image-affection de l'horloge. Cela semble si incompréhensible qu'il suffit d'introduire une autre discussion sur l'horloge par Deleuze dans *Différence et répétition* (1968). En termes simples, dans le sens commun, le mouvement des aiguilles d'une horloge doit être répétitif : les intervalles entre chaque seconde sont égaux, juste un mouvement mécanique qui se répète constamment. Cependant, les gens ont trouvé divers phénomènes dans l'horloge : par exemple, les gens ont souvent l'illusion que les aiguilles se sont arrêtées longtemps avant de commencer à bouger. C'est un phénomène qui surgit naturellement dans l'esprit humain. C'est-à-dire que l'on perçoit directement l'intensité de la durée exercée sur l'horloge, qui s'accumule en continu (comme une tendance de quelque mouvement) jusqu'à ce qu'un mouvement subtil se produise sur le cadran immobile, puis redevienne immobile. N'est-ce pas la présentation de l'image-affection ?

D'autre part, l'affection ici chez Deleuze signifie aussi la source de toute affection en général, c'est-à-dire que la source des catégories telles que le bonheur, la tristesse, la colère qui sont catégorisées et définies par les gens. Combiné avec l'explication du paragraphe précédent, nous commençons à comprendre ce que Deleuze veut dire. Selon Deleuze, l'affection renvoie d'abord à un écart entre l'action et la perception. Dans la vie quotidienne, la perception est une réception vers le monde complètement passif,

mais l'action peut produire directement une sorte de mouvement évident, c'est-à-dire que dans cet écart, il doit y avoir une accumulation implicite de puissance, sinon il est impossible que l'action apparaisse de nulle part. Et cette accumulation de puissance est l'affection. Cette accumulation de puissance présente toujours une sorte de tendance du mouvement (de l'action). Considérez une situation quotidienne : lorsqu'une personne a les sourcils froncés et que sa bouche est légèrement ouverte après que cette personne rencontre quelque chose qu'on ne sait pas, on peut dire que la personne a peut-être peur, ou est peut-être surprise, ou triste ou déçue. Mais en fait, on ne peut pas les distinguer si l'on a seulement ces informations. On ne peut juger de la raison de cette expression qu'en fonction du contexte et catégoriser ou définir l'affection de cette personne, personne ne peut vraiment dire pourquoi il a cette expression³⁷. Maintenant, Deleuze nous dit, toutes les expressions sont en fait des petits mouvements causés par des puissances accumulées en recevant les mouvements à l'intérieur ou à l'extérieur du corps. En termes simples, c'est le phénomène qu'une affection indescriptible s'est accumulé à l'extrême. Cette accumulation de puissance est de l'affection pure. Et l'expression est la présentation de l'image-affection.

Après la discussion ci-dessus, réfléchissons aux caractéristiques du visage. Le visage n'a souvent aucun mouvement évident (sauf en cas de grimace), mais il peut exprimer une affection par des changements d'expression extrêmement subtils. Selon Deleuze, ces changements subtils d'expression sont le reflet direct de tous les mouvements de puissance dans le corps. Pour étayer l'argumentation, Deleuze affirme que, face à un visage, n'importe qui ne pose généralement que ces questions : « À quoi penses-tu ? »,

37 Tout ce que nous pouvons dire, c'est que l'on a l'expression après avoir vu, entendu ou touché quelque chose, mais nous n'avons évidemment aucune autre preuve de la relation entre l'objet et l'expression. L'expression n'est produite que par le corps lui-même.

« Qu'est-ce que tu sens ou ressens ? », « qu'est-ce qui te prend ? »(Deleuze, 1983, p.127). Dans divers domaines, l'observation du visage devient souvent un facteur important. Je donne un exemple, pendant l'interrogatoire, des changements subtils dans le visage de la personne interrogée ne peuvent souvent pas être cachés. Pour l'interrogateur, les changements subtils du visage de suspect signifient souvent qu'il s'émeut, etc. Cela reflète également le statut particulier du visage. En bref, le visage, tout comme une horloge, est composé de deux aspects : 1. un visage qui est souvent statique, mais reçoit divers mouvements à l'intérieur et à l'extérieur et 2. des expressions faciales subtiles qui peuvent montrer des changements d'affection, de sorte que les gens peuvent toujours percevoir les changements d'affection globaux d'une personne en observant le visage.

II. La priméité et la présentation de l'image-affection

Dans cette perspective, en un sens, on peut dire que l'image-affection peut être directement présentée dans la vie quotidienne, alors pourquoi dit-on que la singularité d'un film est de présenter l'image-mouvement (image-affection) ? Cela nous amène à l'importance du gros plan. La particularité du gros plan est que dans un cadrage fermé il n'y a souvent qu'un seul objet grossi et rien d'autre. Par exemple, un visage entier, une paire d'yeux, une bouche ou toute autre partie d'un objet. À ce moment, il quitte tous les autres éléments (tels que l'espace où se trouve l'objet, d'autres parties de l'objet) et devient un impersonnel³⁸.

38 Pensez-y, quand vous regardez un film, quand vous regardez une personne qui s'enfuit dans peur. Pensez-vous vraiment encore à l'espace, à l'environnement ou aux choses qui lui font peur lorsque le visage de la personne est en gros plan ? Ou ressentez-vous simplement une affection forte présentée par

Deleuze emprunte deux concepts de Peirce — la priméité et la secondéité — pour décrire l'image-affection. Il assimile la priméité à l'image-affection et assimile la secondéité à l'action. Comme je l'ai déjà mentionné dans la section méthodologie, la priméité fait référence à quelque chose qui n'a besoin de rien d'autre, elle se réfère simplement à lui-même. La secondéité fait référence à quelque chose qui nécessite quelque chose d'autre pour exister.³⁹ Par exemple, lorsqu'un interrogateur voit l'expression d'un suspect, il a besoin de rapporter à l'environnement réel pour déduire l'émotion du suspect. Une action est toujours une réaction à une autre action (on perçoit une action, et on aura une réaction). Un individu doit exister toujours dans un environnement. Deleuze donne également un exemple, un visage a généralement trois fonctions dans la vie quotidienne : 1. Un visage peut être distingué parce qu'il est différent des autres visages. 2. En raison de l'existence d'un environnement social, un visage peut devenir une identité. 3. Un visage devient une partie du processus de communication en raison de la présence des autres personnes (Deleuze, 1983, p. 141). Cela signifie que dans la vie, que nous percevions un changement d'affection d'un visage ou d'une horloge, il est souvent mélangé à d'autres choses en même temps. Par exemple, nous confirmons d'abord à qui appartient un visage (c'est mon ami, c'est un inconnu) avant de lui demander comment il se sent. Nous prêtons souvent attention à une horloge dans le but de « vouloir savoir quelle heure est-il ». À ce stade, il est plus facile de l'expliquer d'un point de vue phénoménologique — pour une personne, puisque toutes les choses doivent d'abord être « éclairées » par cette personne, la

le visage qui ressemble à la peur ?

39 Il faut ajouter que pour les humains, la vie quotidienne est « tiercéité ». Les « choses elles-mêmes » et les « relations binaires » envisagées par priméité et secondéité ne peuvent être comprises par nous que de manière abstraite. La tiercéité peut être comprise comme ça : de même qu'un signe implique toujours au moins trois choses, « signe », « connaissance » et « objet » et l'interprétation de connaissance impliquent nécessairement autre chose. L'exemple de secondéité mentionné ci-dessous vise à rendre l'argument plus clair et plus simple.

présence de la personne est nécessaire. Ceci est destiné à appartenir à la secondéité (en d'autres termes, on a toujours un point d'ancrage-corps, qui et l'objet constituent la secondéité), et par conséquent, généralement, l'image-affection ne peut pas être pleinement présentée dans la vie réelle.

Et la priméité est une possibilité pure, par exemple, un visage lui-même, qui est toujours ce visage quoi qu'il arrive. Mais dans la vraie vie, nous ne pouvons pas abandonner d'autres éléments pour simplement faire face à un visage (ou, lorsque nous faisons face à un visage, nous sommes devenus déjà l'élément auquel le visage fait face). Ce n'est donc qu'une possibilité. Il en va de même pour l'affection, selon Deleuze, toute sorte d'affection définie et catégorisée en raison de son association avec la réalité. Et avant cela, il existe des puissances pures qui existent comme un terrain d'entente de toutes les affections, comme une possibilité, une virtualité.

Cette théorie déroutante de la puissance pure de toute affection est présentée directement dans le gros plan. En face des trois fonctions du visage, Deleuze dit que « Le visage, qui présente effectivement ces aspects au cinéma comme ailleurs, les perd tous trois dès qu'il s'agit de gros plan » (Deleuze, 1983, p. 141). Comme les caractéristiques de gros plan, il n'y a qu'un seul objet dans le cadrage, et tous les autres éléments disparaissent. Dans un tel plan, l'objet perd son identité, son environnement, et il reste seulement l'objet lui-même. Dans un tel plan, on ne voit qu'un visage, des yeux ou une bouche presque immobile dans le cadrage, et des expressions qui produisent parfois de petits mouvements. Ces caractéristiques sont toutes conformes à la théorie et à la définition de l'image-affection de Deleuze. Il croit donc que les qualités originales du visage, la puissance pure qui sous-tend toutes les affections et la tendance d'un certain mouvement, sont directement présentées dans le gros plan. Et, pas

seulement le visage, mais tout, tant qu'il est montré en gros plan, entre dans cet état – lorsqu'un objet en gros plan nous fait progressivement oublier sa relation avec d'autres choses. L'objet lui-même se présentera. Et son immobilité et sa tendance du mouvement seront donc présentées aussi. Et cela correspond aussi à la définition de priméité. Il n'y a que la chose elle-même, et le rapport entre les choses est perdu (il n'a même pas besoin d'une présence d'une certaine personne pour « éclairer » les objets dans le gros plan, car ils sont déjà joués naturellement dans le film, et ils se présentent activement vers les gens). Cette virtualité et cette possibilité peuvent être directement présentées et actualisées. C'est la singularité du film et du gros plan.

Enfin, à propos de l'image-affection, Deleuze conclut en empruntant le point de vue d'Eisenstein : « Le gros plan n'est pas seulement un type d'image parmi les autres, mais donne une lecture affective de tout le film. C'est vrai l'image-affection » (Deleuze, 1983, p. 125). En termes simples, selon Deleuze, l'image-affection est le point le plus important pour présenter la pure affection dans le film. En revanche, pouvons-nous en déduire qu'une fois que le gros plan est influencé, alors la présentation affective de l'ensemble du film changera ? En combinant cette question, considérons les caractéristiques du Danmaku.

III. La rencontre entre le Danmaku et l'image-affection

Premièrement, si nous considérons ici le texte de Danmaku et ses effets linguistiques, nous pouvons immédiatement tirer des conclusions. Le Danmaku superposé à l'écran peut exprimer que ce plan essaie d'exprimer une certaine affection, ou que cette image est belle, etc. La « lecture affective » de tout le film change de nature aussi — par exemple, au lieu de ressentir directement de petits mouvements de puissance pure et

d'évoquer ensuite une sorte d'affection indicible. Une affection définie et catégorisée (par exemple, la tristesse) est obtenue par les spectateurs en premier lieu⁴⁰.

D'autre part, la discussion dans cette partie fournit également une question, comment on analyse la rencontre entre l'image-affection et le Danmaku lorsque nous ignorons les effets linguistiques des textes et ne les traitons que comme des images dépourvues de sens ?

Nous devons mentionner brièvement le principe de fonctionnement de l'image-affection. La présentation de l'image-affection se concentre sur une présentation du « mouvement intérieur » et de « l'immobilité extérieure ». Autrement dit, l'objet est presque immobile, mais les petits mouvements à la surface de l'objet peuvent montrer une sorte de puissance accumulée à l'intérieur de l'objet. Et le texte de Danmaku bouge toujours sur l'écran. Cela rend difficile le maintien de « l'immobilité globale » si importante de l'image-affection. Selon la logique de Deleuze, si l'image-affection est « une accumulation de puissance ». Et l'image-action, c'est-à-dire la plupart des plans d'action ou des plans qui suivent l'image-affection, est des « explosions de puissance »⁴¹. Ensuite, le mouvement de l'image elle-même et le nombre d'objets dans le cadrage sont la clé de « puissance » de l'image. « L'accumulation de puissance » signifie qu'il n'y a que des puissances qui n'ont rien d'une relation avec quelque chose d'autre, c'est la priméité. « L'explosion de puissance » signifie que la puissance trouve un objet (que ce soit l'environnement, un autre objet, quelqu'un d'autre ou l'objet lui-même), et

40 Le cas le plus simple est lorsqu'une personne rencontre une certaine chose, dans le gros plan on a un visage et une expression subtile, quand il y a des textes de Danmaku discutant de ce que le visage exprime, l'affection pure à ce moment sera limitée, et le public tombera également dans l'analyse du visage, comme s'il revenait au quotidien – la priméité, la virtualité et la possibilité disparaissent.

41 Notez que les objets dans les deux plans ne sont pas nécessairement le même objet. Par exemple, dans le gros plan, la caméra filme un certain personnage, mais le plan suivant change directement de scène, exprimant une autre action d'un autre personnage, ce qui est également possible. Selon Deleuze, pour les images, cela confirme également à l'accumulation et l'explosion de puissance.

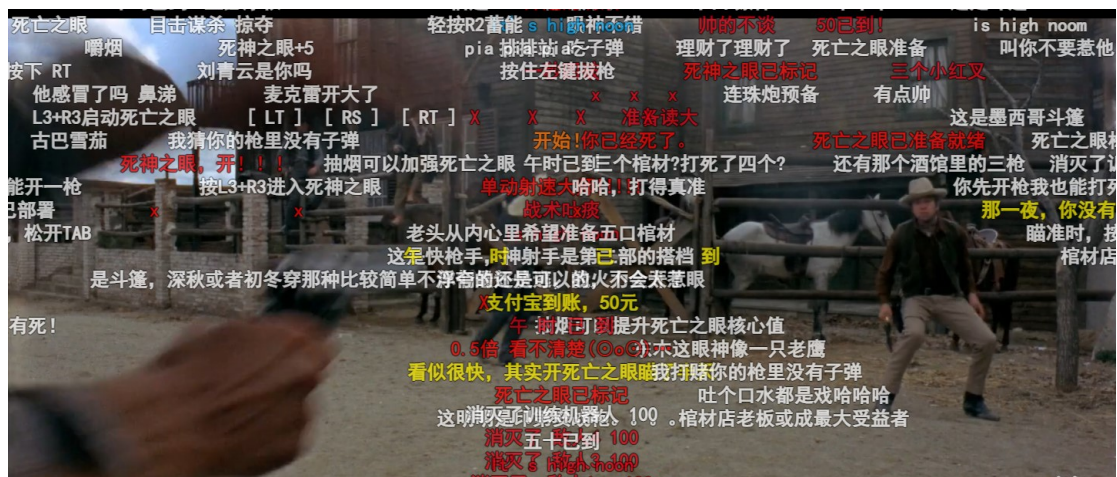
l'image devient ainsi la secondéité, c'est l'image-action. Par exemple, généralement, pour tous les genres du plan sauf le gros plan et le plan d'ensemble, il y aura toujours un ou plusieurs objets en mouvement, tels qu'un mouvement vers un autre objet (A frappe B) ou un mouvement vers (dans) l'environnement (courir dans l'environnement), ou un mouvement vers soi-même (l'autoconcurrence, l'automutilation, etc.). C'est-à-dire l'explosion de puissance se manifeste par le mouvement et elle a toujours une relation avec un objet.

Le problème du Danmaku, cependant, est qu'il produit beaucoup de nouveaux mouvements différents dans l'image-affection, et ces mouvements sont complètement incapables de montrer une sorte de relation. Comme mentionné dans la discussion précédente, le Danmaku nous donne des objets et des mouvements disparates et complètement fragmentés (car les images de texte ne peuvent nous permettre de percevoir autre chose que la connaissance). D'autre part, le Danmaku rompt l'immobilité que l'image-affection doit maintenir, permettant au mouvement d'inonder tout le cadrage. En détail, les images de texte peuvent détruire la condition de l'image-affection : 1. La forme d'« accumulation de puissance » provoquée à l'origine par « immobilité globale » est détruite. Les textes de Danmaku se déplacent constamment sur l'écran, rendant l'image elle-même incapable de maintenir une immobilité globale. 2. Le Danmaku nous donne un grand nombre de textes différents (ce qui se reflète dans le fait qu'il y a toujours un écart entre les différents textes), cela signifie que l'image présente plusieurs objets dans le même temps, plutôt qu'un seul objet en gros plan. De plus, nous ne pouvons guère reconnaître ces objets (images des textes) que s'ils nous apportent la connaissance. L'image est donc susceptible de présenter une série désordre de mouvements sans rapport. En termes simples, à cause de cela, il est parfaitement normal que nous nous sentions confus et éblouis en regardant de telles images avec

Danmaku. Si le gros plan et l'image-affection sont compris comme un ballon rempli de gaz et le gaz qu'il contient sont compris comme la puissance d'affection cachée par l'immobilité globale, alors l'image-affection recouverte de beaucoup de texte est comme un ballon percé par une aiguille; le gaz se disperse partout, et le ballon lui-même vibre fortement. Ces mouvements désordres qui ne sont pas d'image-affection sont comme des perforations de l'image-affection, permettant à la puissance cachée de l'image de se disperser à la surface de l'image. D'autre part, les puissances intérieures sont dispersées à l'extérieur à cause des textes du Danmaku, mais ces puissances ne peuvent pas trouver leurs objets (parce que notre intuition et notre perception ne peuvent pas « comprendre » les images des textes, qui ne sont que des connaissances. Donc, on ne peut pas savoir s'ils ont des « objets », on ne peut pas trouver quelque relation entre l'image de Danmaku et l'image du film). Ainsi, l'image-affection n'est plus image-affection. C'est-à-dire que le fonctionnement de l'image-mouvement est perturbé, et la lecture affective de tout le film est perturbée.

Revenons à l'exemple de *A Fistful Of Dollars* (de 13 min à 15 min 30 s), les gros plans de visages sont des images-affection typiques. Après avoir analysé le principe d'image-affection, nous pouvons déterminer que la tension que nous percevons en regardant ce passage est due à « l'immobilité globale » de multiples plans et aux « petits mouvements » du visage du personnage (clignement des yeux, mouvement des yeux, la bouche bouge légèrement) et l'accumulation de puissance. Après ce processus d'image-affection, lorsque le protagoniste sort son arme et tire rapidement sur l'ennemi, on peut sentir l'explosion de puissance, on se sent confortable, c'est aussi un processus de l'image-affection à l'image-action provoquée par le passage rapide de « l'immobilité globale » au mouvement global. Lorsqu'une grande quantité de texte en mouvement apparaît sur l'image de gros plan, « l'immobilité globale » requise par l'image-affection

est rompue, et l'accumulation de puissance est également rompue. Ainsi, on ne ressent plus la présentation de l'image-affection et la tension du protagoniste avant de tirer, on voit seulement l'image d'un visage. L'effet associé est que le protagoniste perd également l'explosion de puissance dans les plans suivants, l'image-action est également détruite en cours de route, c'est uniquement parce que la séquence de développement de puissance de l'image-mouvement est perturbée, de sorte que l'image-mouvement n'est plus présentée.



(À l'origine, ces deux plans devaient être l'image-affection et l'image-action, correspondant à l'accumulation et à l'explosion. Mais en présence de Danmaku, l'accumulation et l'explosion sont neutralisées par le Danmaku.)

Enfin, du point de vue de la théorie cinématographique de Deleuze, un tel film perd son essence d'image-mouvement. Le film n'est plus un film au sens de Deleuze du fait de la rencontre avec Danmaku. Alors, qu'est-ce qu'un film-avec-Danmaku ? C'est un problème assez difficile et plein d'inconnus. Dans la section de conclusion qui suit, j'essaierai de répondre à cette question sur la base de mon résumé et des lacunes de la thèse.

La conclusion et d'autres problèmes

I.

L'ensemble du texte de cette thèse est presque rempli de théories et d'arguments. On peut dire que tous les contenus sont développés de manière linéaire et étroitement liés. Tout au long de la discussion, nous avons d'abord répondu à la question centrale : « Que se passe-t-il lorsque le film rencontre le Danmaku, et comment le Danmaku fonctionne-t-il sur le film ? ».

Il y a essentiellement deux réponses à cette question. 1. Suivant le modèle de la linguistique, de la théorie cinématographique de Deleuze et de la vision du signe de Deleuze. Une raison importante pour laquelle le film prend sa singularité (mouvement, durée et toutes ses variations) est « l'intuition et la perception ». Il permet de ressentir intuitivement l'essence du film sans penser. Cependant, le signe linguistique est différent des images. Le signe linguistique ne peut rien présenter, mais peut seulement apporter aux gens des connaissances pures, absorber l'intuition et les images. Et il oblige l'être humain à se servir de son intelligence. Puisque le Danmaku est constitué de signe linguistique, lorsque le film et le Danmaku se rencontrent, les présentations de l'image-mouvement du film seront absorbées et transformées en objets qui doivent être analysés par l'intelligence.

2. Du point de vue de l'image, je considère le Danmaku comme un type d'image. J'ai trouvé que la clé du fonctionnement du film est la façon dont il présente l'image-perception et l'image-affection. Ces façons résultent des diverses formes et combinaisons d'images. Autrement dit, la singularité du film nécessite une sorte de

combinaison fortuite. Cependant, le Danmaku change directement cette combinaison à l'écran, et il perturbe les diverses images. Cela rend le film incapable de présenter l'image-perception et l'image-affection. Ainsi, la singularité du film est détruite.

II.

Finalement, nous avons pu déterminer comment le film change après qu'il rencontre le Danmaku. Cependant, il reste encore des questions sans réponse et d'autres possibilités.

Revenons d'abord à la théorie des conjonctures médiatrices. Sur cette base, je propose que le « média » ne soit pas simplement abstrait par les gens, mais que les éléments combinés puissent produire quelque chose de nouveau pour unifier l'ensemble des éléments. Nous savons donc que la singularité et l'essence du film viennent du fait que les éléments d'image, de caméra, de montage, etc.

Cependant, je ne sais toujours pas si ou comment le film-avec-Danmaku peut être déterminé, a-t-il sa propre singularité ? À l'heure actuelle, on peut seulement dire que le changement du film en film-avec-Danmaku signifie que le film perd sa singularité et son essence. Mais, à ce moment, on peut naturellement et statiquement appeler ce dernier « le film-avec-Danmaku », comme si le film-avec-Danmaku devient déjà un média ou une combinaison de deux médias. Mais nous savons aussi que le Danmaku doit coexister avec le film, sinon le Danmaku n'existe pas du tout. Ainsi, il semble que le mot Danmaku mélange avec beaucoup de choses et ne peut pas être bien clarifié. Je ne pourrai peut-être que citer la réponse de Larrue et Vitali-Rosati : « La nomination ou l'identification stable d'une certaine conjoncture médiatrice n'est qu'un acte arbitraire » ...

En revanche, il y a aussi une autre question sur le film-avec-Danmaku. J'ai mentionné

à plusieurs reprises qu'il existe quelques formes spéciales de Danmaku. À ce stade, est-ce que l'image du film peut également subir des changements différents de la situation générale ? Par exemple, on a le Danmaku qui a très peu de texte, ou dans quelques plans, il n'y a même pas de Danmaku. Peut-on dire que le film peut temporairement présenter une sorte d'image-mouvement à ce moment ?

Il existe également quelques cas où les textes de Danmaku sont publiés d'une manière spécifique à un moment précis du film. Le texte apparaît sur l'image à un moment spécifique ou couvre l'image avec une forme spécifique. Maintenant, le texte de Danmaku est plutôt devenu une simple image (non-linguistique), qui peut même être « comprise intuitivement » par les spectateurs. Comment définit-on ce genre du film-avec-Danmaku ?

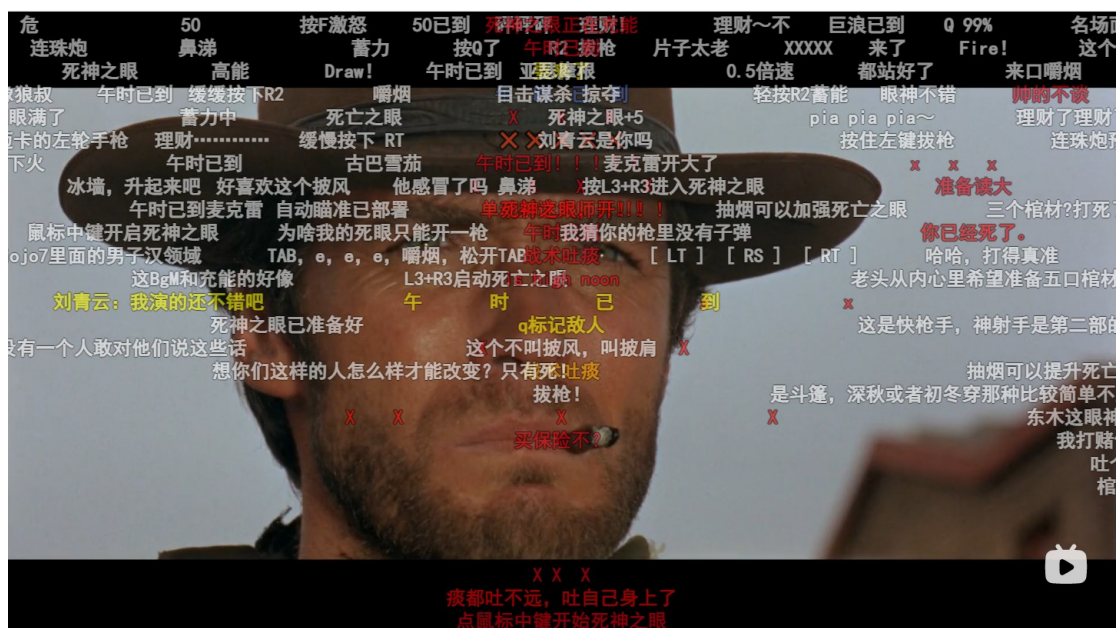
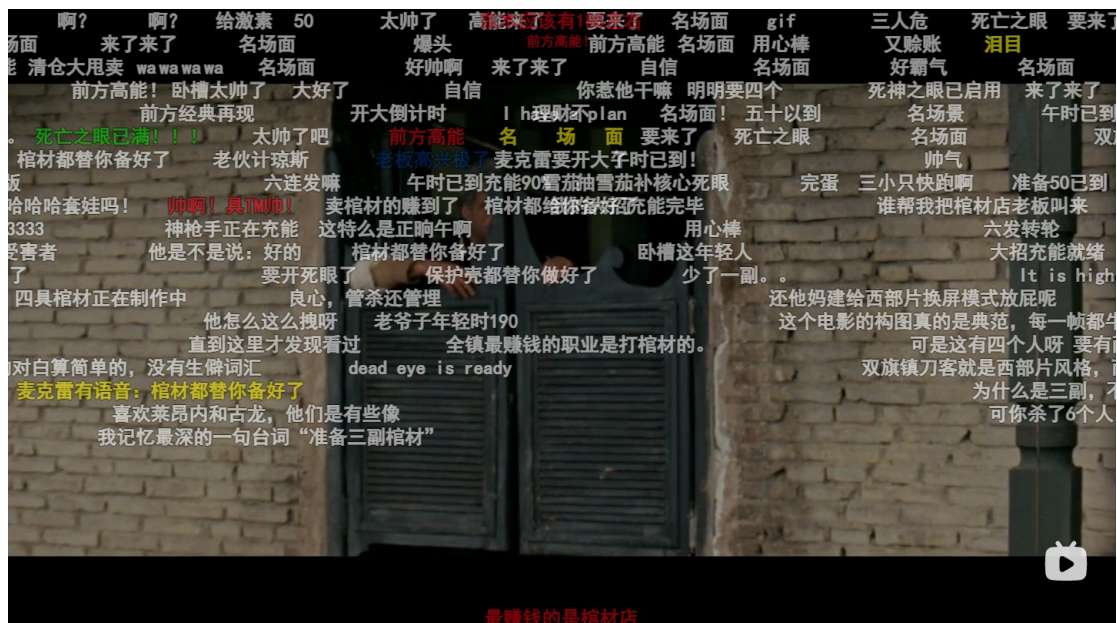
En combinant les discussions avec les questions ci-dessus, je propose ici une nouvelle idée (possibilité) : le soi-disant film-avec-Danmaku a en fait été dans un état de flux constant et de renouvellement constant. Les différents éléments se sont assemblés de manière imprévisible. Il est possible que l'image d'une seconde présente encore une sorte d'image-mouvement, tandis que l'image de la seconde suivante est complètement absorbée par les textes, ou on forme une autre image avec la forme spécifique de Danmaku. En d'autres termes, le film-avec-Danmaku abandonne même complètement la stabilité que les gens recherchent, et présente directement son incertitude et sa fluidité (par exemple, quand on veut regarder un même film plusieurs fois, le film est « stable », bien que le temps et l'espace changent, l'image du film lui-même reste inchangée pour nous, et la fluidité du film lui-même en tant que conjonctures médiatrices est difficile à bien présenter. Autrement dit, la plupart des choses dans le monde ne peuvent pas montrer sa fluidité, ce qui conduit à l'hégémonie de l'essentialisme dans l'histoire. Mais

le Danmaku ne peut jamais être déterminé, car il est toujours renouvelé). Dans cette fluidité, peut-être que les différents éléments peuvent être combinés et produire à tout moment quelque chose de nouveau.

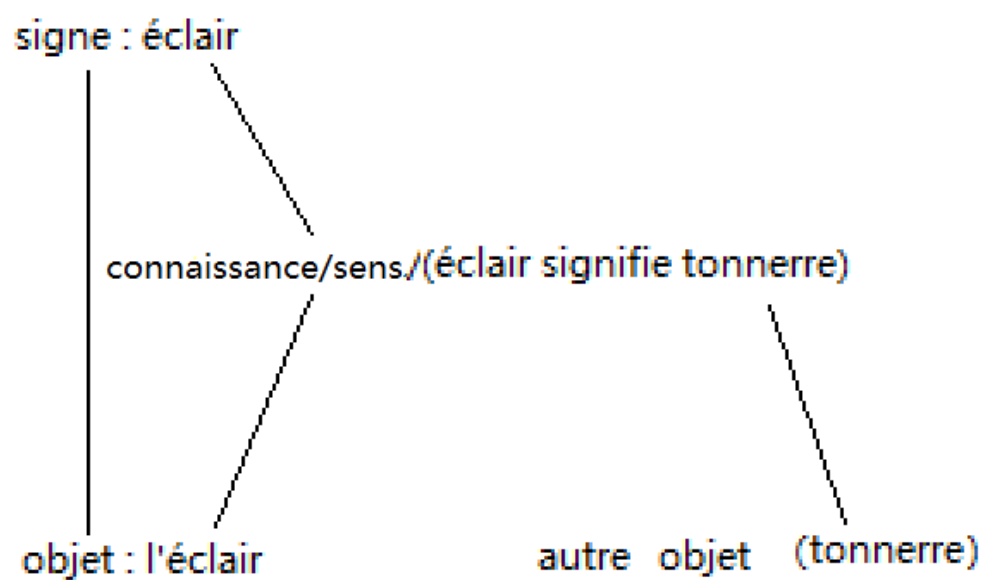
Nous ne connaissons pas encore la justification de l'idée ci-dessus, car cela doit être analysé au cas par cas. Cependant, c'est peut-être une nouvelle question au-delà de la « rencontre du film et du Danmaku », et c'est aussi une direction possible d'une certaine réflexion sur l'ontologie médiatique.

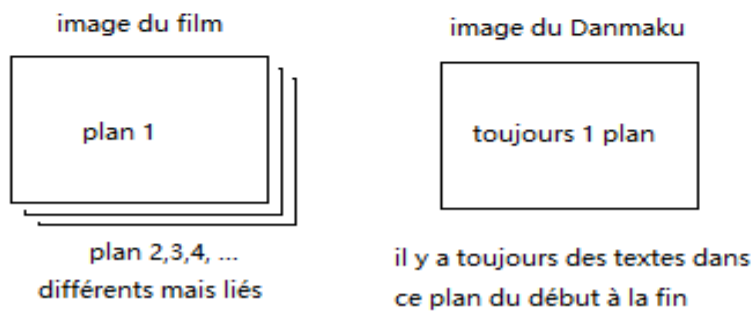
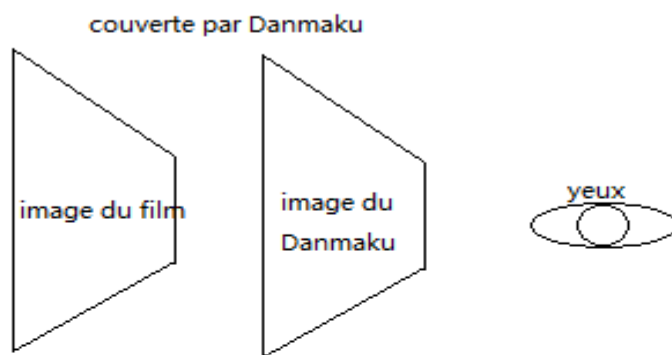
Annexe

1



2





Bibliographie

Aumont, J. & Marie, M. (2016). *Dictionnaire théorique et critique du cinéma* (3e éd.).

Armand Colin.

Baugh, B. (2006). Real essences without essentialism. Dans C. Boundas (dir.), *Deleuze and Philosophy* (pp.31-42). Edinburgh University Press.

<http://doi.org/10.3366/edinburgh/9780748624799.003.0002>

Bolter, J. & Grusin. R (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Chen, Y., Gao, Q. et Rau P-L P. (2017). Watching a movie alone yet together: understanding reasons for watching danmaku videos. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(9), pp.731-743.

<https://doi.org/10.1080/10447318.2017.1282187>

Colman, F. (2011). *Deleuze and cinema: the film concepts*. Berg.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie : milles plateaux*. Paris : Minuit

Deleuze, G. & Guattari, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie?*. Paris : Minuit

Deleuze, G. (1983). *Cinéma 1 : L'image-mouvement*. Paris : Minuit.

Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2 : L'image-temps*. Paris : Minuit.

Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. PUF.

Deleuze, G. (2003). *Deux régimes de fous*. Paris : Minuit.

Deleuze, G. (1964). *Proust et les signes*. PUF.

Deleuze, G. (1981). Cinéma / image-mouvement - nov.1981/juin 1982 - cours 1 à 21 - (41 heures). *La voix de Gilles Deleuze en ligne*. http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=17

Diaz-Cintas, J. (2018). 'Subtitling's a carnival': new practices in cyberspace. *JoSTrans: the Journal of Specialised Translation*, (30), pp.127-149. https://www.jostrans.org/issue30/art_diaz-cintas.pdf

Dwyer, T. (2017). Hecklevision, barrage cinema and bullet screens: an intercultural analysis. *Participations : Journal of Audience & Reception Studies*, 14(2), pp.571-589.

<https://research.monash.edu/en/publications/hecklevision-barrage-cinema-and-bullet-screens-an-intercultural-a>

Epron, B., Vitali-Rosati, M. (2018). *L'édition à l'ère numérique*. Paris : La Decouverte.

https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/20642/Epron_Vitali-Rosati_EditionEreNumerique.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fan, S., Lu, Y., Zhao, L. et Pan, Z. (2017). You are not alone: the impacts of danmu technological features and co-experience on consumer video watching behavior. *PACIS 2017 Proceedings*, (85), <https://aisel.aisnet.org/pacis2017/85>

Galloway, A. (2012). *The interface effect*. Polity

Gaudreault, A. & Lacasse, G. (1993). Fonctions et origines du bonimenteur du cinéma des premiers temps. *Cinémas*, 4(1), pp. 132-147.

<https://www.erudit.org/fr/revues/cine/1993-v4-n1-cine1493237/1000116ar.pdf>

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture : Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Larrue, J.-M., Vitali-Rosati, M. (2019). *Media do not exist: Performativity and mediating conjunctures*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Liszka, J. J. (1996). *A general introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce*. Indiana University Press.

Longo, R. (2017). A conversation with Tessa Dwyer on the Risky Business of subtitling. *Film Quarterly*, 71(2). https://www.researchgate.net/profile/Tessa-Dwyer/publication/321553818_A_Conversation_with_Tessa_Dwyer_on_the_Risky_Business_of_Subtitling_by_Regina_Longo/links/5a272241aca2727dd883a12d/A-Conversation-with-Tessa-Dwyer-on-the-Risky-Business-of-Subtitling-by-Regina-Longo.pdf

Metz, C. (1964). Le cinéma : langue ou langage?. *Communications, Recherches sémiologiques*, (4), pp. 52-90. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1028>

Müller, J. (1996). *Intermedialität: Formen Moderner Kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus

Saussure, F. (1967). *Cours de linguistique générale*. Payot. https://monoskop.org/images/f/fl/Saussure_Ferdinand_de_Cours_de_linguistique_generale_Edition_critique_1997.pdf

Schneider, É. (2016). Investiguer le rapport au genre sur un espace de communication en ligne : étude de cas à partir d'une vidéo YouTube et de ses commentaires. *halshs.archives*, *halshs-01444561*, version 2. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01444561/>

SUB-TIL productions. (2020, 8 mai). *L'Abécédaire de GILLES DELEUZE : C comme Culture (HD)* [vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=D9s4ub2tjLA&list=PLiR8NqajHNPbaX2rBoA2z6IPGpU0IPIS2&index=4>

Tuomarla, U. (2014). La recontextualisation et la circulation d'insultes dans les médias : le cas des commentaires des lecteurs sur des articles/vidéos publiés en ligne. *Cahiers de praxématique*, (63). <https://doi.org/10.4000/praxematique.2420>

Úlfsson, T.O. (2018). Singularité, universalité, généricité et généralité chez Alain Badiou. *Tracés. Revue de Sciences humaines*, (34).
<http://journals.openedition.org/traces/7844>

Vitali-Rosati, M. (2016). Qu'est-ce que l'éditorialisation?. *Sens public*. <http://sens-public.org/articles/1184/>

Wang, K., Zhao, P., Lu, Y. et Gupta, S. (2019). What movies users to participate in Danmu on live streaming platforms? The impact of thchnical environment and effectance. *Data and Information Management*, 3(3), pp.117-134.

<https://doi.org/10.2478/dim-2019-0013>

Wang, J. (2020). How and why people are impolite in Danmu?. *Internet Pragmatics*, 4(2), pp.295–322. <https://doi.org/10.1075/ip.00057.wan>

Zhu, Y. (2017). Intertextuality, cybersubculture, and the creation of an alternative public space: ‘Danmu’ and film viewing on the Bilibili.com website, a case study.

NECSUS. *European Journal of Media Studies*, 6(2), pp.37–54.

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3399>

Zhang, L. T., Cassany, D. (2019). The 'danmu' phenomenon and media participation: Intercultural understanding and language learning through 'the ministry of time'.

Comunicar, (58), pp.19-29. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-02>

Zourabichvili, F. (2003). *Le vocabulaire de Deleuze*. Ellipses.