

Institut d'ethnologie

Faculté des lettres et des sciences humaines

- ■ Rue Saint-Nicolas 4
- ■ CH-2000 Neuchâtel
- ■ <http://www.unine.ch/ethno>

Jean BACCHETTA
8, rue Madame-de-Staël, 1201 Genève
079 303 46 56
Jean.bacchetta@gmail.com

Jean BACCHETTA

Les univers transmédias du cosplay

Une étude anthropologique des productions visuelles du cosplay suisse romand

Mémoire de master en sciences sociales - pilier anthropologie

Date de soutenance : 08.10.21

Directrice du mémoire : Mme Ellen Hertz Werro

Membre du jury : M. Baptiste Aubert

« Photographs are perhaps the most mysterious of all the objects that make up, and thicken, the environment we recognize as modern. » (Sontag 2008 [1ere éd. 1977], 3)

INTRODUCTION	7
PREMIÈRE PARTIE : APPROCHES THÉORIQUES	11
CHAPITRE 1 : QU'EST-CE QUE LE COSPLAY ?	11
CHAPITRE 2 : RECHERCHES EN SCIENCES SOCIALES SUR LE COSPLAY	15
2.1 Les <i>media studies</i> et l'approche transmédiatique	16
2.2 Les <i>fan studies</i>	18
2.3 Les <i>performance studies</i>	22
2.4 Les <i>game studies</i>	23
CHAPITRE 3 : ÉTUDIER LES PRODUCTIONS VISUELLES DES COSPLAYERS	25
3.1 Anthropologie des images	26
3.2 Anthropologie des rituels : liminal et liminoïde	29
CHAPITRE 4 : UNE BRÈVE HISTOIRE DES RAPPORTS ENTRE PHOTOGRAPHIE ET ANTHROPOLOGIE	32
CHAPITRE 5 : LA « PHOTOGRAPHIE INDIGÈNE »	38
DEUXIÈME PARTIE : MÉTHODOLOGIE, TERRAIN ET CONTEXTE	41
CHAPITRE 1 : POSITIONNEMENT DU CHERCHEUR	41
CHAPITRE 2 : RÉALISER UN TERRAIN EN TEMPS DE PANDÉMIE	44
2.1 L'impact sur l'accès au terrain.	44
2.2 L'impact sur le terrain	45
2.3 Mener des entretiens par vidéoconférence :	46
2.4 L'impact sur la pratique du cosplay	48
CHAPITRE 3 : DÉLIMITATION ET CHOIX DU TERRAIN	50
3.1 Le cosplay en Suisse romande	50
3.2 Japan Impact 2021	52
CHAPITRE 4 : LE TERRAIN TRANSMÉDIATIQUE	54
4.1 Les différents niveaux de transmédiatités en œuvre dans le cosplay : matériel et immatériel	54
4.2 L'étude anthropologique avec et sur Internet. Différentes questions éthiques et pratiques	56
CHAPITRE 5 : ENTRETIENS	62
CHAPITRE 6 : CONTEXTE ACTUEL DU COSPLAY EN SUISSE ROMANDE	63
6.1 Les conventions et concours de cosplay	63
6.2 La Swiss Cosplay Family	64
CHAPITRE 7 : LES PRODUCTIONS MÉDIATIQUES DU COSPLAY	66
7.1 Les types de photos de cosplay	67
7.2 Les codes esthétiques du photo shoot	68

TROISIÈME PARTIE : LE COSPLAY, UNE PRATIQUE CULTURELLE TRANSMÉDIATIQUE	70
CHAPITRE 1 : LE COSPLAY COMME PRATIQUE TRANSMÉDIATIQUE, INCARNATION ET FOLKLORE	70
1.1 Incarner ≠ se déguiser : « Quand on en parle on nous dit : c'est quoi ? c'est le carnaval ? Alors oui si on veut... mais pour le cosplayeur c'est une insulte »	71
1.2 Identification/ altérisation : être <i>badass</i>	77
1.3 La relation corps-photo/vidéo	84
1.4 (Im)matérialité, apprentissage, partage et consommation : culture participative et folklore.	88
CHAPITRE 2 : CONSOMMER ET PRODUIRE DES IMAGES	95
2.1 La relation copie-original	96
2.2 La photographie comme consécration	99
CHAPITRE 3 : TROIS USAGES DE LA PHOTO ET DE LA VIDÉO DE COSPLAY	104
3.1 Photo-souvenir : « Pour moi ça sert vraiment à immortaliser le costume qu'on a fait »	104
3.2 Photo-partage : « Aujourd'hui, dans 80% des cas, c'est des photos pour internet, typiquement pour Instagram »	108
3.3 Photo-liminoïde : La photographie et la vidéo comme seuils vers des univers fictifs.	120
CONCLUSION	131
Bibliographie	135
Illustrations	139
Annexes	141
Résumé	144

« À travers elles [les images], l'homme représente la conception qu'il se fait du monde et qu'il veut donner à voir à ses contemporains » (Belting 2004, 8)

« Soit les images photographiques sont analysées comme traces de ce qui existe dans le monde, soit elles sont étudiées comme produits d'une technique, aussi puissante que limitée. Mais il est rare qu'on développe à leur propos un discours anthropologique, ce qui montre bien le peu d'attention qu'on a accordé aux images mentales, à l'imagination et à la mémoire qui hantent la photographie et qui constituent l'imaginaire collectif ou privé. » (Ibid. 14)

« But the cosplayer is only half the equation: the other half is the cameraman (or woman), and there is a strong sense that the photograph is the privileged end product of the entire enterprise. » (Rauch et Bolton 2010, 176)

« Comme la Photographie est contingence pure et ne peut être que cela (c'est toujours quelque chose qui est représenté) – contrairement au texte qui, par l'action soudaine d'un seul mot, peut faire passer une phrase de la description à la réflexion –, elle livre tout de suite ces détails qui font le matériau même du savoir ethnologique. » (Barthes 1980, 52)

« So the future ethnographic study of photography in anthropology will largely be of social-media photography. » (Miller 2016, 4)

« Étant donné le pivotement de la notion de sacré, les deux territoires appropriés sont sacrés pour qui se trouve dans la zone, mais la zone est sacrée pour les habitants des deux territoires. Quiconque passe de l'un à l'autre se trouve ainsi matériellement et magico-religieusement, pendant un temps plus ou moins long, dans une situation spéciale : il flotte entre deux mondes. » (Van Gennep 2016 [1^{ere} éd. 1909], 31)



La cosplayeuse Enelden en *Twitch*, « rat de Zaun ».
Photographie et montage par Meishira.
Capture d'écran prise sur Instagram le 10.09.21.

INTRODUCTION

Un rat géant, anthropomorphe, les yeux violets et le poil hérissé, tient de sa main gauche une arbalète. De la droite il se tient à une chaîne, comme pour retenir son poids alors qu'il est perché sur un morceau de tuyauterie. Derrière lui, on distingue dans un flou artistique verdâtre, un décor qui rappelle des souterrains brumeux et sombres. Le rat semble prêt à bondir, sa bouche entre-ouverte montre des crocs acérés reliés par des fils de salive.

Pour l'œil entraîné, cette photographie ressemble à une capture d'écran prise lors d'une scène d'introduction au jeu-vidéo *League Of Legends (LOL)*. Le rat représenté est en fait « Twitch », un rat d'égouts « pesteux de naissance »¹, qui figure parmi la liste des plus de 150 personnages proposés aux joueur.se.s de *LOL*. Ce qu'un œil entraîné aura plus de difficulté à distinguer néanmoins, c'est que sous la fourrure de Twitch se cache un être humain en chair et en os. Il s'agit en effet d'une photo de cosplay du rat Twitch – résultat de deux ans de travail fourni par la cosplayeuse Enelden, pour créer un costume de toute pièce, qui sera finalement immortalisé par une photographie où la pose, les retouches, le décor et la mise en scène sont finement travaillés pour donner l'illusion que ce personnage de jeux-vidéo se trouve dans son environnement « naturel », c'est-à-dire les images de synthèse numériques.

Le cosplay, une pratique qui consiste à porter des costumes de personnages de la culture populaire, est une activité florissante en Suisse. On décompte à ce jour plus de 1'800 membres affiliés au groupe Facebook de la « Swiss Cosplay Family », dont 400 sont réellement actifs². Généralement plutôt pratiqué lors de conventions, les cosplayers ont commencé, depuis une dizaine d'années, à s'exprimer sur les réseaux sociaux, notamment grâce aux médiums de la photographie et de la vidéo. Un article du magazine *Mechademia 5*, paru en 2010 (Rauch et Bolton) attestait déjà de l'apparition de la pratique photographique dans le cosplay et j'ai pu confirmer ceci par mes propres observations. La photo de cosplay semble ainsi être devenue

¹ Description du site web de League of Legend : « Rat de Zaun, pesteux de naissance, connaisseur en saleté par passion, Twitch n'a pas peur de se salir les pattes. Armé d'une arbalète chimique qu'il pointe droit sur le cœur de Piltover, Twitch s'est juré de montrer aux gens de la surface à quel point ils sont vraiment sales. Toujours furtif et insaisissable, quand il ne traîne pas dans le Puisard, il fouille dans les déchets à la recherche de trésors qu'il est le seul à apprécier... ou d'un morceau de sandwich. » (« Twitch, Semeur de peste - League of Legends » s. d.)

² Selon Stylouz cosplay, l'un des créateurs de l'association Swiss Cosplay Family, interviewé pour ce mémoire.

une discipline à part entière de l'activité plus générale du cosplay. Grâce à la photo et à la vidéo, iels immortalisent leurs costumes et mettent en scène des personnages de fiction sous la forme d'images, pour ensuite les partager sur les réseaux sociaux ou les conserver dans leurs archives personnelles. Les images de cosplay peuvent se matérialiser sous la forme d'un simple selfie en costume, d'un photo shooting amateur dans un décor constitué pour l'occasion, ou même d'un *fan film* réalisé avec une équipe de tournage professionnelle. Le résultat implique cependant toujours de mettre en scène un.e ou plusieurs cosplayers en costume afin de montrer un personnage de la culture populaire « cosplayé ».

Cette recherche traite donc des images produites et consommées par les cosplayers. Pour cette raison, je me suis intéressé aux photographies et aux vidéos qui sont véhiculées dans le milieu du cosplay en les considérant comme des phénomènes anthropologiques. J'ai choisi d'étudier les dynamiques de création et de partage de productions audio-visuelles³ qui existent dans le cosplay afin de pouvoir apporter des éléments de réponse aux questionnements suivants : Quels sont les enjeux anthropologiques des photographies et vidéos de cosplay ? Qu'est-ce qui pousse les cosplayers à se prendre en photo, à réaliser des vidéos, à organiser des photo shootings ou des tournages, à retoucher les images, à en partager le résultat sur Internet, et finalement à les commenter et échanger à leur sujet ? Que pouvons-nous apprendre des cosplayers quant à l'utilisation que nous faisons des images au quotidien ?

Afin de répondre à ces questions, j'ai suivi pendant un an et demi l'activité d'une quinzaine de cosplayers basé.e.s en Suisse romande, actif.ve.s sur les réseaux sociaux et faisant recours de manière régulière à la photographie dans leur pratique. J'ai constaté que les cosplayers que j'ai rencontré naviguent au quotidien et de façon fluide autant dans des espaces physiques et « réels » qu'au sein d'espaces dits « virtuels ». Par conséquent, mon terrain s'articule sur plusieurs niveaux et se situe dans les différents espaces à la fois « réels » et « virtuels » (ou en d'autres mots : en ligne et hors-ligne), où la pratique du cosplay a lieu aujourd'hui. J'ai pour cette raison mêlé les données obtenues lors d'entretiens qualitatifs avec des cosplayers à des observations ethnographiques menées sur les réseaux sociaux ou lors de conventions en ligne. J'ai en outre eu recourt à l'analyse des photos et des vidéos que les cosplayers créent et partagent sur des plateformes telles qu'Instagram ou YouTube.

³ Par productions audio-visuelles j'entends toutes les images produites par les cosplayers sur différents supports médiatiques : photographies, vidéos, dessins, images numériques etc.

Dans une première partie, j'expose les différentes approches théoriques qui ont été employées pour étudier le milieu du cosplay lors de recherches antérieures en sciences sociales. Je fais ainsi un compte-rendu non exhaustif de ces différentes approches, que je classe selon quatre disciplines différentes des sciences sociales : les *media studies*, les *fan studies*, les *performance studies*, et les *game studies*. J'explique ainsi quelles approches m'ont inspiré pour analyser le milieu du cosplay et ses productions médiatiques, telles que les théories de la transmédiatité ou de la performativité. Je présente ensuite, au deuxième chapitre, deux approches anthropologiques différentes dont je suis tributaire pour étudier les dynamiques de la représentation par l'image dans le milieu du cosplay ; d'un côté l'anthropologie des images et de l'autre l'anthropologie des rituels. Je propose finalement une brève histoire des rapports entre anthropologie et photographie en questionnant le rapport du/de la chercheur.se aux données photographiques.

La deuxième partie de ce Mémoire est consacrée à la méthodologie et à une description contextuelle du cosplay romand. Dans un premier chapitre j'expose mon positionnement de chercheur par rapport au milieu que j'ai choisi d'étudier. Ensuite, j'ai estimé nécessaire, au deuxième chapitre, de souligner le contexte spatio-temporel particulier de ma recherche, puisque celle-ci a été réalisée pendant les deux ans où une crise sanitaire liée à la pandémie de coronavirus a compliqué le rapport au terrain ethnographique et a chamboulé les habitudes sociales des cosplayers. J'y explique également mon choix de terrain et je partage quelques-uns des questionnements auxquels j'ai fait face lorsque j'ai commencé un terrain « transmédiatique », c'est-à-dire un terrain situé à la fois dans différents espaces physiques plus « traditionnels » pour l'anthropologie et dans d'autres espaces médiatiques ou numériques qui sont des terrains plutôt inhabituels et encore relativement inexplorés par la discipline. Dans un sixième chapitre, je contextualise les entretiens réalisés pour ce mémoire. Les deux derniers chapitres sont destinés à une description concrète du milieu du cosplay romand et de ses productions médiatiques.

Dans la troisième partie de ce mémoire, la partie empirique et analytique, ma première intention est d'appréhender le cosplay en tant qu'activité « transmédiatique » à travers laquelle les cosplayers s'expriment grâce à un va-et-vient continu entre différents médias audiovisuels. Selon l'approche transmédiatique, j'analyserai pourquoi et comment ceux-ci se réapproprient des récits fictifs et les transposent corporellement et de manière créative dans leur environnement physique et social. J'analyse ensuite les différents degrés de transmédiatité

en œuvre dans la pratique quotidienne des cosplayers que j'ai rencontré.e.s, en questionnant notamment les notions de matérialité et d'immatérialité. Le deuxième chapitre de cette partie est dédié à l'analyse de certaines dynamiques liées à la production médiatique du cosplay. Dans le dernier chapitre je présente différents usages de la photographie et de la vidéo selon les trois axes suivants : la « photo-souvenir », la « photo-partage » et la « photo-liminoïde ». Ces concepts me serviront à analyser la manière dont les cosplayers interagissent avec les médiums de la photo et de la vidéo et comment iels les intègrent dans leur activité ainsi que dans leur vie.

PREMIÈRE PARTIE : APPROCHES THÉORIQUES

CHAPITRE 1 : QU'EST-CE QUE LE COSPLAY ?

Le cosplay étant une pratique méconnue, voire inconnue de la plupart de mes lecteur.rice.s, il est important de commencer ce mémoire par une définition la plus complète possible de la pratique.

La définition du cosplay – une contraction des mots anglais « costume » et « play », originellement formulée en langue japonaise en tant que « kosupure » (コスプレ) – reste encore un sujet débattu. L'Association des Cosplayers de France propose cette définition : « l'art de créer ou acheter des costumes et des accessoires d'un personnage, souvent issu de fiction (série, film, jeu vidéo, manga...) afin de les revêtir pour ensuite incarner ledit personnage lors de shooting photos, de rassemblements de passionnés ou encore sur scène à la manière du théâtre ! »⁴. Cette définition semble à première vue assez satisfaisante car elle englobe plusieurs activités du cosplay telles que les shooting photos, les rassemblements, et la scène. Mais avant d'accepter cette seule définition, il me semble nécessaire de voir comment

⁴ Site web de l'association des cosplayers de France, (« Définition cosplay » 2018)

certaines recherches précédentes ont décrit la pratique et en ont donc proposé une définition du point de vue scientifique.

Puisqu'il n'existe pas vraiment de règles écrites, qui délimiteraient la pratique, plusieurs auteur.e.s des sciences sociales ont tenté d'en faire une définition à partir de leurs observations afin d'en formuler les contours. Dès lors, pour certain.e.s auteur.e.s qui se sont intéressé à la dimension performative du cosplay, le terme désignerait : « a performative action in which one dons a costume and/or accessories and manipulates his or her posture, gesture, and language in order to generate meaningful correspondences and contrasts between a given body and a set of texts from which it is modeled and made to relate » (Hale 2014, 8). Cependant, cette définition exclue toutes les cosplayers qui portent simplement un costume sans « manipuler » leur posture ou leur langage – ce que j'ai pu observer par exemple lorsqu'ils prennent des selfies en costume, sans modifier drastiquement leur attitude corporelle habituelle. Pour d'autres, le cosplay serait une pratique : « in which fans reenact existing fictional characters from popular culture. Through props, costumes, and even role-playing, fans transform themselves into well-known characters. The costumes are crafted by fans themselves and worn primarily at fan conventions » (Lamerichs 2018a, 199)⁵, mais cette définition indique que les costumes devraient impérativement être fabriqués par le/la cosplayer alors que, comme nous l'avons vu, il arrive parfois qu'ils portent des costumes complets achetés. Notons aussi que cette définition, en insistant sur le lieu des conventions, omet le contexte de pratique qui m'intéresse ici, c'est-à-dire la photo et la vidéo de cosplay. Lamerichs, contrairement à Hale, appuie en revanche sur la notion de « fan », qui, comme nous le verrons plus loin, est effectivement pertinente pour définir cette activité. Une dernière définition qui vaut la peine d'être mentionnée est celle de Bainbridge et Norris : « In its purest form cosplay is akin to performance art, taking on the habitus of a particular character through costume, accessories, gesture and attitude ; it is therefore not simply 'dressing up' but rather inhabiting the role of a character both physically and mentally. » (2013, 1). Cette définition présente l'avantage de mentionner le travail physique et mental auquel les cosplayers s'adonnent pendant leur pratique ainsi que de l'attacher à la notion sociologique « d'habitus », sur laquelle nous reviendrons plus tard.

⁵ Il faut noter que Nicolle Lamerichs étant elle-même à la fois chercheuse en sciences sociales et cosplayer, sa définition se situerait exactement à l'intersection entre l'émiq et l'étiq.

Nous remarquons donc que la définition du cosplay dépend du contexte dans lequel il est pratiqué, certainement que les cosplayers taiwanais.es ne présenteront pas la même définition du cosplay que les cosplayers romand.e.s, de même qu'un.e photographe de cosplay français.e n'offrira pas la même définition qu'un.e Chercheur.se en sciences sociales États-unien.ne. Je préfère donc utiliser ici une définition qui émane de mes observations dans le milieu du cosplay romand et qui permet, selon moi, d'englober toutes les différentes pratiques que j'ai pu rencontrer : le cosplay serait donc une pratique qui consiste à « incarner »⁶ des personnages de la culture populaire en portant des costumes, fait mains ou achetés, à leur effigie et en public, en le performant parfois comme un rôle (*roleplay*). La notion de public est importante, selon moi, car c'est une des conditions principales d'existence d'une telle pratique que l'on peut qualifier de performative. En effet, lorsque les cosplayers portent leurs costumes, c'est pour être vu par un public, que ça soit lors d'une performance sur scène ou à travers une photo postée sur les réseaux sociaux.

Enfin afin de donner une image plus précise des différentes formes de pratique du cosplay, je vais présenter ci-dessous plusieurs exemples que j'ai pu rencontrer lors de mon terrain. Lorsque je commençais mes recherches à travers la plateforme Instagram, une connaissance m'a recommandé de consulter le compte de la cosplayeuse Kadirine. Sur son compte j'ai pu voir une photo sur laquelle elle apparaissait en costume de Belle, la princesse du film Disney, *La Belle et la Bête*. Lors d'un entretien postérieur, elle m'a raconté qu'elle avait acheté ce costume en deuxième main et qu'elle l'a ensuite porté lors d'un shooting photo avec la photographe de cosplay Sandy, pour finalement poster le résultat sur Instagram où je l'avais vu auparavant. Même si Kadirine confectionne également des costumes qui sont souvent très complexes au niveau de leur fabrication, il lui arrive donc parfois d'acheter des costumes. D'après mes observations, les cosplayers achètent certains de leurs costumes sur des sites Internet spécialisés ou en seconde main, à travers des petites annonces sur les réseaux sociaux, pour ensuite les porter lors de photo shootings ou pendant les conventions (les costumes achetés ne peuvent cependant pas être portés pour les concours de cosplay⁷). Une autre manière de cosplayer, que j'ai pu observer, est justement lorsque les cosplayers fabriquent eux-mêmes leurs costumes. Le cosplayeur l'Ami-Rôle a par exemple passé plusieurs années à fabriquer un costume de Thanos – un des personnages de la série de films des studios Marvel Comics : *The Avengers* – pour qu'il soit à sa taille et qu'il reproduise le plus fidèlement l'apparence du

⁶ La notion « d'incarnation » sera discutée au chap. 1, part. 3

⁷ Pour les concours de cosplay, voir chap. 7.1 part. 2

personnage d'origine. Il a ensuite porté le costume lors de différents événements tels que conventions, photo shootings, démos etc. Les deux exemples précédents sont des exemples de « personnages distincts » (« *discrete characters* ») (Hale 2014, 10), c'est-à-dire faisant référence à des personnages bien précis issus de références préexistantes, en l'occurrence : Belle ou Thanos. Un dernier exemple de cosplay est le « personnage générique » (« *generic character* ») (Ibid. 12), où l'idée n'est pas de représenter un personnage particulier mais plutôt une typologie de personnages, tels que zombies, vampires, Jedis etc. C'est par exemple le cas lorsque la cosplayeuse Tanysa incarne des « orcs » féminins issus des univers du jeu-vidéo *World of Warcraft (WoW)* (ill. 5). Ces personnages n'ont pas d'identité distincte ou de nom mais ils sont reconnaissables en tant qu'orcs par les autres cosplayers qui connaissent l'univers de *WoW*. Il y a donc plusieurs manières de cosplayer : on peut porter un costume acheté ou fabriqué de toute pièce, on peut cosplayer un personnage distinct ou générique, on peut cosplayer lors de conventions ou lors de séances photo avec un.e photographe ou entre amies. Formuler une définition la plus précise et exhaustive possible du cosplay est donc une entreprise périlleuse car celle-ci dépendra surtout du contexte spatio-temporel où celui-ci est pratiqué.

J'ai donc tenté de donner, dans ce chapitre, une définition la plus complète possible du cosplay comme il est pratiqué par les cosplayers que j'ai rencontré lors de mon terrain. Il est certain que cette définition ne satisfera pas tous les pans du cosplay – elle omet par exemple toute la partie « érotique » du cosplay, que j'ai choisi de ne pas aborder dans ce mémoire pour la simple raison que peu des cosplayers que j'ai rencontré l'ont évoquée et que cela reste une pratique marginale au sein même du milieu du cosplay. Cette définition me semble néanmoins assez satisfaisante pour que le/la lecteur.rice puisse se faire une conception juste du cosplay romand. Dans le prochain chapitre je propose un compte-rendu non-exhaustif des recherches qui ont été menées sur le cosplay dans différentes disciplines des sciences-sociales.

CHAPITRE 2 : RECHERCHES EN SCIENCES SOCIALES SUR LE COSPLAY

Dans le cadre des sciences sociales, le phénomène du cosplay a fait l'objet d'une quantité encore limitée de recherches, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord parce que c'est une pratique assez récente qui n'existe que depuis les années 80 et dont la communauté active est restée, jusqu'à récemment, relativement petite et discrète. En outre, le cosplay étant une pratique particulièrement populaire au Japon, en Corée du Sud et dans une grande partie des pays d'Asie, elle a certainement fait l'objet de recherches supplémentaires non-traduites en anglais ou en français. Malheureusement, limité par ma seule connaissance de ces deux langues, je n'ai eu accès qu'à quelques textes traduits issus de ces régions et la majorité de mon corpus se base donc plutôt sur des recherches menées en Europe ou aux États-Unis.

On pourrait classer ces études selon quatre champs de recherche principaux : 1. Les *media studies* ; 2. Les *fan studies* ; 3. Les *performance studies* et ; 4. Les *game studies*. Les auteur.e.s qui se servent de ces approches ont mobilisé plusieurs concepts pertinents dont je me servirai dans mon analyse empirique, notamment ceux d'intermédialité, de performativité, d'identification ou encore d'altérisation. Il faut cependant noter que les recherches référencées ci-dessous ne se limitent généralement pas à une seule de ces approches et qu'il arrive fréquemment que plusieurs axes de recherche soient invoqués dans un seul article. Il arrive par exemple que l'on fasse appel aux concepts de la performativité lors d'une recherche qui a pour axiome principal les *fan studies*. Le but de ce chapitre n'est donc pas de séparer les recherches en ces quatre groupes distincts mais plutôt de clarifier les différentes disciplines des sciences sociales d'où proviennent les approches théoriques qui ont été mobilisées à ce jour pour étudier le phénomène du cosplay. Je propose donc, dans ce chapitre, de faire un compte-rendu non-exhaustif de la littérature scientifique qui a déjà été publiée sur la thématique du cosplay selon ces quatre champs principaux.

2.1 Les *media studies* et l'approche transmédiatique

Pour la discipline des *media studies*, le cosplay est un milieu particulièrement intéressant car l'ensemble de sa culture est essentiellement centré sur l'utilisation des médias. En effet, tous les personnages qui sont cosplayés sont issus de la culture populaire, qui est elle-même véhiculée à travers les différents médias de masse accessibles à un public contemporain : livres, films, séries, jeux-vidéos, sites Internet etc. Notons que la notion de « culture populaire » est délicate et à invoquer avec prudence. Henry Jenkins fait un résumé assez synthétique du débat qui existe quant à sa définition, en comparant les notions de « culture de masse » et de « culture populaire » : « certains spécialistes des médias continuent de faire la distinction entre culture de masse (qui relève de la production) et culture populaire (qui relève de la consommation), estimant que la seconde est ce que deviennent les matériaux de la première quand ils tombent aux mains des consommateurs » (Jenkins 2013, 170). Ainsi cette différenciation entre « culture de masse » et « culture populaire » reste peu claire dans le sens commun, car elle concerne généralement les mêmes sujets, la différence se situant plutôt, pour les scientifiques, dans la manière dont ils sont appréhendés par le public. La franchise *Zelda*, par exemple, est un objet de la culture de masse (produit par le studio commercial Nintendo) qui a été fortement intégré dans la culture populaire, notamment à travers des pratiques comme le cosplay. Jenkins offre donc une formulation simple : « En d'autres termes, la culture populaire est ce qui se produit quand la culture de masse revient au niveau des gens » (Idem). Je propose donc, tout au long de cette recherche, d'employer la notion de « culture populaire » selon ce point de vue.

Afin d'analyser les enjeux de l'utilisation des médias par le cosplay, l'approche la plus couramment appliquée par les chercheurs des *media studies* est celle de la « transmédiabilité / intermédiabilité ». Les concepts de « transmédiabilité » et « d'intermédiabilité » succèdent à celui « d'intertextualité » qui sert, dans la sémiotique et les études littéraires, à désigner « le passage d'un système de signes à un autre » (Kristeva 1967, 59). On utilise donc le concept d'intertextualité pour désigner une narration qui se poursuit et fait des croisements dans plusieurs textes présents sur différents supports textuels (livres, journaux, forums, etc.) L'intermédiabilité et la transmédiabilité s'appliquent de la même manière aux croisements qu'il existe au sein des différents médiums de la catégorie plus large des médias de masse. Selon Jürgen Müller : « le concept d'intermédiabilité est donc nécessaire et complémentaire [à celui d'intertextualité] dans la mesure où il prend en charge les processus de production du sens liés à des interactions médiatiques » (2000, 106).

Poursuivons tout en notant que les termes « intermédialité » et « transmédialité » sont des synonymes qui sont aujourd'hui utilisés pour définir les mêmes processus mais que le terme « intermédial » est celui qui a été formulé en premier, par Jürgen Müller, étant donné sa forte dépendance au terme « intertextuel ». Dans les articles plus récents on utilise également le terme « transmédialité » qui découle de la notion de « transmédia », une formule utilisée pour définir les nouveaux phénomènes narratifs où le récit « se déploie sur de multiples plateformes médiatiques » (Jenkins 2013, 120). Dans ma recherche, j'ai choisi de recourir plus fréquemment au terme « transmédialité » qui me semble définir de manière plus précise et adaptée les dynamiques qu'il existe dans l'activité très contemporaine du cosplay. Contrairement au préfixe « inter- » qui implique « la réciprocité ou l'action mutuelle » (Larousse s. d. A), le préfixe « trans- » implique « une traversée » (Larousse s. d. B), un mouvement transitoire vers l'au-delà, qui me paraît être une spécificité propre aux médias numériques contemporains et qui, de plus, fait écho à la notion de liminalité que je développerai dans la troisième partie de cette recherche.

Par conséquent, l'approche transmédiatique s'applique particulièrement bien au cosplay car cette pratique, comme nous l'avons vu, est intimement liée aux différents médias consommés dans la culture populaire. Elle permet notamment d'analyser l'utilisation que font les cosplayers des différents médias d'où ils tirent les références qui forment le noyau de leur pratique (mangas, films, séries, jeux-vidéo...), ou des différents médias qu'ils utilisent pour réaliser et partager le travail effectué sur leurs costumes. Ainsi, plusieurs auteur.e.s se sont intéressé.e.s aux façons dont ceux-ci interagissent avec les contenus narratifs de différents médias (Domsch 2014; Hale 2014; Lamerichs 2014; 2018a). Pour Lamerichs, la transmédialité est par exemple un outil utile pour explorer les différents espaces où ils s'expriment, qu'ils soient en ligne ou hors-ligne (2014). L'approche transmédiatique est également un moyen pour l'auteur.e d'englober dans son étude ethnographique à la fois les cosplayers et les spectateur.rice.s qui constituent la culture du cosplay (Ibid. 3). De son côté, Matthew Hale a mené une étude ethnographique à la convention « Dragon*Con » et a décrit la manière dont les participant.e.s interagissent et s'approprient les éléments textuels des différents sources médiatiques à leur disposition (2014). Je ferai appel aux recherches de Lamerichs et Hale lors de l'analyse des productions médiatiques du cosplay dans la troisième partie de ce mémoire.

Notons pour clore cette partie sur les *media studies*, que la discipline de l'anthropologie est historiquement liée au principe d'intertextualité car, comme le remarque Julie Sanders, les

cultures étudiées par les ethnologues sont souvent tributaires des textes d'autres cultures (Sanders 2006). En effet, les mouvements structuralistes et poststructuralistes ont remarqué dans les années 1960 cet échange constant qu'il existe entre les différentes « cultures » étudiées par les ethnologues, Sanders note par exemple que : « in the field of anthropology, Claude Lévi-Strauss conducted many of his researches in terms of identifying repeating structures across cultures [...] » (Ibid. 2)⁸. Dans cette tradition, les recherches ethnographiques récentes employant le concept de la transmédialité, notamment pour étudier le phénomène du cosplay, l'utilisent comme outil pour mieux comprendre les enjeux anthropologiques de pratiques sociales qui, dans leur utilisation de différents médias, peuvent être considérées comme transmédiateurs. De cette manière, ils rattachent ces notions – qui pourraient sembler être des concepts abstraits, éloignés de l'humain, puisque centré sur des « textes » ou sur des « médias » et donc des objets désincarnés – à leur dimension sociale et humaine.

2.2 Les fan studies

Depuis les années 1990, des chercheur.e.s ont commencé à s'intéresser à la « culture des fans ». La « culture fan » désignerait ainsi les groupes d'individus qui développent un enthousiasme pour des produits de la culture de masse. Ainsi le cosplay est une pratique parmi toutes celles qui constituent l'ensemble des activités de fans. Pas toutes les fans ne font du cosplay, mais on peut toutefois considérer que toutes les cosplayers sont des fans – fans de films cultes, de séries, de jeux-vidéo, de mangas, d'*animes* etc. Henry Jenkins est un des premiers à tourner ses recherches sur cette « culture » qui commence alors à prendre une nouvelle ampleur, notamment à travers l'arrivée du Web 2.0⁹ et des différentes plateformes de réseaux sociaux. Sa monographie, *Textual poachers : television fans and participatory culture* (Jenkins 1992), s'intéresse aux fans de séries télévisées qui vont « braconner » (« poach »)¹⁰ des textes pour se les approprier, les relire et les partager avec d'autres fans (Jenkins, 1992). L'auteur apporte ainsi un savoir nouveau sur les fans de *Star Trek* qui sont jusqu'alors méconnu.e.s du grand public et soumis.es à bon nombre de préjugés infondés. Jenkins ne s'intéresse jamais directement au cosplay mais ses analyses sur les fans de série s'appliquent très bien au milieu

⁸ Il est également intéressant de mentionner que Julia Kristeva, qui a formulé la notion d'intertextualité, a suivi les enseignements de Claude Lévi-Strauss en anthropologie. Cf (Sanders 2006, 2), pour un compte-rendu plus détaillé des liens entre intertextualité et anthropologie.

⁹ Le Web 2.0 désigne l'Internet en réseau ouvert à tout.e utilisateur.rice. Terme formulé en 2004 par Tim O'Reilly cf : (O'Reilly 2010)

¹⁰ Le terme est repris de Michel De Certeau qui a développé le concept de « braconnage culturel »

du cosplay, pour lequel les interactions avec les références de la culture populaire, sont similaires.

Dans un registre semblable, Hiroki Azuma (2008) s'intéresse à la culture « otaku » et démontre comment les membres de ce qu'il dénomme « communauté otaku » – c'est-à-dire les fans de mangas, animes, jeux-videos etc.¹¹ – développent une relation affective avec les récits de la culture populaire japonaise. Il analyse cette culture à travers les théories de la postmodernité telles que celles de Jean Baudrillard et le concept de « simulacre ». Hiroki Azuma propose par exemple l'hypothèse selon laquelle les membres de la communauté *otaku* créeraient un fort attachement aux récits de la culture populaire, dont les narrations apporteraient du sens à leur quotidien, et viendraient remplacer les grands récits traditionnels (religion, idéologies politiques...) remis en cause dans la société postmoderne. Nous verrons qu'Azuma remet cependant en question les visions parfois apocalyptiques des auteur.e.s postmodernes en proposant une nouvelle lecture de la relation qu'entretiennent les *otakus* avec les simulacres et l'hyperréalité. Ces deux notions complexes méritent que l'on s'y attarde et que l'on clarifie par la même occasion les notions de « réel » et de « virtuel ».

Le « virtuel » est un concept qui a beaucoup préoccupé les théoricien.ne.s du postmodernisme dans les années 1980. On voyait alors la virtualité comme un mouvement vers l'abstraction du monde, vers une séparation de l'objet et de son référent, à l'instar de Jean Baudrillard qui remarquait alors que la société occidentale serait la seule société à avoir développé la notion d'un « réel » qui serait en opposition au monde des signes (1985). Selon ce nouveau paradigme, il y aurait donc une dichotomie : d'un côté le réel et de l'autre le monde des signes. Ce monde des signes comprend toutes les représentations (qui sont des métaphores de la réalité), des simulacres et des simulations, ainsi que des modèles ; en d'autres mots : le monde « virtuel ». Baudrillard prédisait alors une « déréalisation » générale du monde qu'il appelait : « l'ère de la simulation » au sein de laquelle on assisterait à une « crise de la vérité » (Ibid. 11). Dans cette ère de la simulation, les simulacres viendraient remplacer l'objet. Ainsi le monde deviendrait « hyperréel » et remplacerait donc la réalité.

La perception occidentale du sens commun est encore très imprégnée de ces modèles nés il y a quarante ans et l'on considère toujours, dans le langage commun, qu'il existe une dichotomie

¹¹ Azuma propose cette définition du terme « Otaku » : « Il désigne les personnes qui se passionnent pour une forme de sous-culture qui réunit la bande dessinée, les dessins animés, les jeux électroniques, l'ordinateur, la science-fiction, les effets spéciaux, les figurines etc. » (Azuma 2008, 9-10)

entre le réel et le virtuel. Cela nous permet par exemple de mieux catégoriser tous les phénomènes immatériels qu'ont apportés les nouvelles technologies de la communication. Notons seulement que, dans la société au sens large, et donc dans le cosplay, cette dichotomie est souvent réifiée : l'abréviation « IRL » (*In Real Life*) utilisée par les *gamers* ainsi que les cosplayers en est un exemple flagrant.

Force est de constater cependant que tant d'années après, la société n'a pas encore subi de déréalisation totale et que les humains interagissent avec les simulations au quotidien, tout en restant ancré dans une réalité sociale. Ce positionnement épistémologique ne permet donc plus vraiment d'étudier les technologies et l'utilisation que l'on en fait, en tant qu'objets anthropologiques.

Pierre Lévy (1995) interroge cette idée d'une « virtualisation de la société », quinze ans après Baudrillard. Il commence d'ailleurs son ouvrage en posant cette question : « Faut-il craindre une déréalisation générale ? Une sorte de disparition universelle, comme le suggère Jean Baudrillard ? » (Ibid. 9-10). Cependant, sa réponse est plus nuancée que ne l'était celle de ce dernier : « [...] la virtualisation constitue justement l'essence, [...] de la mutation en cours. En tant que telle, la virtualisation n'est ni bonne, ni mauvaise, ni neutre. Elle se présente comme le mouvement même du 'devenir autre' » (Idem). Ainsi, pour Lévy, la virtualisation du monde, c'est-à-dire le processus de passage de l'actuel au virtuel — qui correspond au passage du réel à la simulation chez Baudrillard — n'est pas un processus de déréalisation du monde mais plutôt « une mutation d'identité » (Ibid.16). La virtualisation (comme la représentation) serait, en outre, une dynamique d'ouverture vers l'autre. Il donne l'exemple de la lecture, qui est une forme plus ancienne de virtualisation du monde : « [...] lire revient finalement à se construire. Dans l'ouverture à l'effort de significations qui vient de l'autre, en travaillant, en trouant, en froissant, en découpant le texte, en nous l'incorporant, en le détruisant, nous contribuons à ériger le paysage de sens qui nous habite. Le texte sert ici de vecteur, de support ou de prétexte à l'actualisation de notre propre espace mental » (Ibid. 35). Pour résumer, la virtualisation ou la représentation seraient, selon l'auteur, plutôt des processus normaux qui permettent à l'individu de négocier les rapports entre son espace mental, son imagination, et la réalité qui l'entoure. On remarquera au passage que Lévy place son analyse à un niveau plus individuel alors que Baudrillard ne parle que rarement des interactions entre le soi et l'autre dans son analyse des représentations.

Encore plus récemment, Daniel Miller a démontré que la notion de virtuel serait un piège pour la recherche ethnographique sur Internet car : « [...] by focusing on ‘virtuality’ as the defining feature of many Internet media and then moving on to notions such as ‘cyberspace’, we start from an assumption that it is opposed to and disembedded from the real. » (2003, 4). Il propose ainsi de ne considérer la notion de virtualité comme objet culturel que si la réalité empirique fait émerger celle-ci comme un « social accomplishment » (Ibid. 6), c’est-à-dire si les participant.e.s elleux-même considèrent celle-ci comme un objet constitutif de leur pratique.

Cela me semble être la manière la plus pertinente de procéder dans le cas de ma recherche. J’ai pu effectivement constater que cette dichotomie virtuel/réel, bien qu’existante dans le sens commun, est appréhendée de manière assez pragmatique dans le milieu du cosplay. Les cosplayers ne mentionnent en effet que très rarement la notion de « virtuel ». Dans ce travail, la notion de « virtuel » sera donc plutôt utilisée pour décrire des « univers virtuels » –comme ceux que le/la joueur.se peut explorer dans les jeux-vidéo – que pour situer les différents sites où se déroulent les activités du cosplay. Je préfère pour cela utiliser les notions « d’espaces matériels » ou « physiques » ou, au contraire, « d’espaces numériques ».

Les *fan studies* permettent également de considérer les fans comme une culture à part entière avec ses institutions et ses dynamiques sociales. Il faut donc considérer la culture fan comme :

[...] non seulement un exemple de créativité mais également de performance et d’engagement en ce qui concerne les pratiques sociales et culturelles. La réception n’est plus juste assimilée à une consommation d’un produit culturel mais aussi à un déplacement continu entre créativité, choix tactiques, engagement (et parfois, refus, cela va de soi), et construction identitaire. La culture fan est une culture de la participation à travers laquelle les fans explorent et questionnent les idéologies de la culture de masse, en se positionnant parfois à l’intérieur et parfois à l’extérieur de la logique culturelle du divertissement commercial. (Bourdaa 2015, 2)

Quelques chercheur.se.s se sont concentré.e.s plus précisément sur le cosplay comme activité de fan (Chen 2007; Lamerichs 2010; 2018b; Shin 2018; Lunning 2013) et l’ont présenté comme une activité créative qui permet de s’exprimer de manière libre et personnelle dans un espace utopiste où les normes du quotidien sont redessinées sous de nouvelles formes et où les individus « pay attention to their interests, artworks, creativity, and knowledge, rather than their sociocultural and economic status » (Chen, 2007 : 20). Iels voient également dans le cosplay une activité hautement « affective » où les pratiquant.e.s expriment un attachement intense aux personnages de jeux-vidéo en confectionnant leurs costumes (Lamerichs 2018a).

Les *fan studies* apportent donc une base intéressante pour considérer le cosplay en tant que « culture ». De plus, en questionnant la relation des fans au « virtuel », les *fan studies* permettent de mieux saisir les dynamiques de leur relation aux textes de la culture de masse. Tous ces concepts seront mobilisés dans la troisième partie de ce mémoire.

2.3 Les *performance studies*

L'axe d'analyse qui a été le plus employé pour analyser la pratique du cosplay est celui de la performance. En effet, le cosplay est une pratique hautement performative qui n'existerait pas sans une interaction avec un public. Les *performance studies* contiennent par conséquent plusieurs outils théoriques très pertinents pour analyser le cosplay, notamment sur les questions de performance de l'identité (Rahman, Wing-Sun, et Cheung 2012; Silvio 2010) et/ou du genre (Bainbridge et Norris 2013; Broussard 2009; Gn 2011; Lamerichs 2010). Pour l'aspect identitaire, les chercheur.se.s ont par exemple reconnu des dynamiques d'identification (comme recherche de soi) et/ou d'altérisation (comme recherche de l'autre) dans la relation que les cosplayers entretiennent avec les personnages qu'ils cosplayent (Silvio 2010). Aussi, le cosplay offre-t-il un panel de nouvelles « identités » – celles des personnages fictifs – à explorer et vivre de manière éphémère et dans un contexte protégé (Rahman et al. 2012).

Pour les chercheur.se.s qui se sont intéressé.e.s au potentiel performatif du genre, le cosplay serait ainsi une occasion d'explorer des genres différents de ceux que l'on vit au quotidien, souvent délimités par les normes de la société. L'approche en termes de genre permet notamment d'analyser la pratique du « crossplay », qui consiste à incarner des personnages d'un genre différent de celui attribué au quotidien dans la société « normalisée » (Lamerichs 2010). La perspective du genre a aussi permis d'analyser la manière dont les femmes s'approprient l'univers des jeux-vidéo pour exprimer leur féminité (Taylor 2003) et, parallèlement, la manière dont certains cosplayers affirment leur masculinité à travers le cosplay (Broussard 2009). Les personnages cosplayés présentent parfois des attitudes qui ne sont pas attendues des hommes ou des femmes dans la société et même parfois socialement réprimées, et il est donc libérateur pour les participant.e.s de performer ces identités dans le contexte des conventions ou des jeux-vidéo (Taylor 2003, 33).

Toujours selon l'approche du genre, Lamerichs (2018b) a rédigé un article extrêmement intéressant où elle compare la pratique du crossplay à celle du drag. Elle se sert pour cela de

l'analyse développée par Judith Butler au sujet des *drag queens* et *drag kings*, selon les théories de la performativité. Lamerichs remarque entre autres deux différences principales entre le *drag* et le cosplay : Premièrement, elle remarque une différence d'intention entre le *drag*, qui serait une « lived expression », avec une volonté de critiquer les normes du genre, et le crossplay qui serait, au contraire, une façon plus ludique de performer le genre sans réelle revendication critique (Ibid. 212). Deuxièmement, elle remarque que les intentions et les motivations des cosplayers sont diverses (ce qui est également vrai pour le *drag*) : autant un.e cosplayer peut y voir un acte parodique, autant, pour d'autres, cela peut être une critique encourageant la fluidité des genre, autant cela peut-être une simple action ludique non-réflexive (idem). Elle conclut ainsi que le crossplay est plutôt une activité qui « affirms rather than subverts the gendered body » (Ibid. 210) et que donc le cosplay pourrait servir à renforcer les distinctions de genre.

L'axiome de la performance est par conséquent riche en apports pertinents pour l'étude du cosplay et permet de mieux appréhender certains des enjeux anthropologiques lié aux processus d'identification et d'altérisation en œuvre dans la pratique du cosplay. J'utiliserai ainsi, à mon tour, dans la troisième partie de ce Mémoire, les outils de la théorie de la performativité pour analyser les productions médiatiques des cosplayers.

2.4 Les *game studies*

Certaines recherches menées dans la discipline des *game studies* résonnent particulièrement bien avec la thématique du cosplay. En effet, cette discipline s'intéressant aux dynamiques sociales existantes dans la pratique du jeu, il semble assez logique de pouvoir dresser un parallèle avec le *cos-play*, qui est, par essence, une pratique ludique.

Les articles parus dans la discipline des *game studies* s'intéressent entre autres aux fonctions de personnalisation d'avatars que les jeux-vidéo offrent aux joueur.se.s. Plusieurs chercheuses ont par exemple analysé la manière dont les femmes interagissent avec les jeux-vidéo offrant des fonctionnalités de personnalisation d'avatars comme *Second Life*, *EverQuest*, ou *The Sims* (Fron et al. 2007). Taylor, qui a mené une recherche ethnographique de deux ans sur le MMORPG¹² *EverQuest*, explique à son tour comment des femmes se sont approprié ce jeu à

¹² Massively Multiplayer Online Role-playing Game ou « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur »

la base imaginé pour une audience masculine, et prennent du plaisir à y jouer (2003). Elle suggère ainsi que :

one of the more interesting aspects to consider is the way the game may allow access to gender identities that are often socially prohibited or delegitimised offline - simultaneously sexy and powerful or masculine and beautiful identities. Women in EverQuest are constantly engaged in playing with traditional notions of femininity and reformulate gender identities through aspects of the space that are directly tied to its nature as a game (Ibid. 27).

Fron et al. remarquent à leur tour que les jeux qui offrent la possibilité de personnalisation d'avatars sont aussi joués par des femmes et qu'elles ont par conséquent développé des stratégies pour s'approprier ces univers. Les quatre chercheuses développent un parallèle avec l'action de se déguiser (« dress up ») qui est une activité historiquement associée à pratiques ludiques féminines. Personnaliser ces avatars serait alors, pour les femmes jouant aux jeux vidéo, un moyen d'explorer : « [...] different aspects of their personalities, these opportunities afford freedom to step out of stereotyped roles. » (2007, 14).

Le *dress up* des jeux-vidéo, bien que prenant lieu dans des espaces virtuels, est une pratique fortement similaire à celle du cosplay, à la différence que les cosplayers pratiquent le *dress up* dans des espaces physiques et s'habillent de matériaux réels. En effet, il est intéressant pour moi d'explorer cette dimension du cosplay, entre autres parce que c'est une activité qui est majoritairement pratiquée par des femmes. Il est donc pertinent de s'intéresser à la relation que les femmes entretiennent avec le cosplay, de la même manière que l'ont fait ces chercheuses autour des jeux-vidéo. J'ai pu également observer que la plupart des cosplayers que j'ai rencontré.e.s jouent au jeux-vidéo. Nous verrons ainsi ultérieurement que la personnalisation des avatars des jeux-vidéo est intimement liée à leur pratique du cosplay.

À la lumière de toutes les différentes approches susmentionnées, qui ont été appliquées à l'étude du cosplay, il est important de préciser qu'elles seront invoquées à nouveau dans la troisième partie de ce mémoire lorsque je procéderai à l'analyse de mes données empiriques. J'ai pu remarquer cependant, qu'encore peu d'études s'intéressaient aux productions médiatiques créées par les cosplayers elleux-même. Afin d'étudier cette partie-là de la pratique du cosplay, il m'a fallu mobiliser quelques concepts anthropologiques supplémentaires à ceux mentionnés jusqu'ici. Le prochain chapitre présentera donc les approches théoriques que j'ai choisi de suivre pour mener une étude des productions visuelles du cosplay.

CHAPITRE 3 : ÉTUDIER LES PRODUCTIONS VISUELLES DES COSPLAYERS

Remarquant, lors de mes observations et des entretiens que j'ai mené avec les cosplayers, que la pratique a évolué ces dernières années dans la direction de la production visuelle et du partage sur les réseaux sociaux, j'ai estimé qu'il serait pertinent que mon point d'entrée dans le sujet, comme mentionné dans l'introduction de ce mémoire, soit focalisé sur la question de la représentation par l'image. À ma connaissance, seulement deux articles scientifiques traitent de cette question et de manière partielle. Un premier article de Rauch et Bolton, *A Cosplay Photography Sampler* (2010), décrit la pratique de la photo de cosplay à travers la présentation du travail de quelques photographes de cosplay. Leur analyse, bien que pertinente, reste donc plutôt spécifique à ces cas-là et est, par ailleurs, plutôt centrée sur une analyse de la dimension artistique de la photo de cosplay. De son côté, un chapitre de l'article *Cosplay: Material and Transmedial Culture in Play* (2014), est dédié à l'analyse des « *Cosplay Music Videos* » (CMV), un phénomène observé par Lamerichs aux États-Unis, qui consiste à se réappropriier des morceaux de musique préexistants en les rejouant en costume de cosplay sous format vidéo. C'est en partie ce chapitre qui m'a inspiré d'employer l'approche transmédiatique pour étudier la représentation par l'image dans le milieu du cosplay. J'ai choisi de suivre l'invitation de l'auteure qui affirme que le : « *cosplay cannot solely be understood in relation to the convention space but needs to be charted across media* » (Ibid. 6). Dans ce chapitre, l'auteure démontre en outre que les CMV peuvent être utilisées comme objets théoriques qui aident à comprendre les dynamiques créatives présentes dans le cosplay : « *What is crucial about the CMV's is that they are double-coded. First, the videos provide vital insights in fandom itself as a lived culture and also aim to capture this culture. Second, they are creative works in their own right with lyrical dimensions and visual strategies that construct their meaning.* » (Ibid. 12). Ces deux articles ont entrouvert une porte vers la thématique fascinante des productions médiatiques du cosplay et j'estime qu'il est important, à travers une recherche anthropologique comme la mienne, de continuer dans la même direction et d'approfondir nos connaissances sur le sujet en l'ouvrant un peu plus. Afin d'explorer ces dimensions, j'ai donc choisi de m'appuyer sur les apports théoriques de deux disciplines supplémentaires de l'anthropologie : l'anthropologie des images, et l'anthropologie du rituel.

3.1 Anthropologie des images

Ma volonté de baser une partie de ma recherche sur les images que produisent les cosplayers vient d'un désir, que je porte depuis le début de mes études en anthropologie, d'étudier les images, notamment la photographie et la vidéo, comme modes de représentation humaine. J'estime qu'en étudiant les images que les humains produisent, on peut apprendre beaucoup sur la manière dont iels vivent leur environnement social et leurs relations avec les autres, comment iels perçoivent le monde qui les entoure, ou encore comment s'expriment l'imaginaire individuel et collectif. Je considère ainsi, à la suite de Hans Belting, la photographie et la vidéo comme des « phénomènes anthropologiques » (2004, 9). C'est-à-dire, premièrement, que la photographie sera vue comme une pratique ethnologique au même titre que le furent par exemple les rites de passage pour Arnold Van Gennep ou le don pour Marcel Mauss. Deuxièmement, comme le rappelle Belting : « [...] ce sont les hommes qui ont fabriqué et qui continuent encore de fabriquer des images. À travers elles, l'homme représente la conception qu'il se fait du monde et qu'il veut donner à voir à ses contemporains » (Ibid. 8). Il me semble donc important, dans une société qui a un recours de plus en plus intensif à l'image, de contribuer à formuler de nouvelles connaissances sur ces médiums. L'anthropologie visuelle, ou pour Belting, « l'anthropologie des images », apporte donc des outils extrêmement pertinents pour étudier le rapport que les humains entretiennent avec les images et, plus largement, la représentation.

Je tiens tout d'abord à clarifier certaines notions afin de préciser la différence entre certains termes qui vont apparaître à répétition dans les prochains chapitres : « représentation », « image », « photographie », « vidéo » et « médium ». « Représentation » et « image » sont des termes quasiment synonymes qui indiquent l'activité humaine de rendre visible une idée par des signes. L'image peut être un de ces signes, au même titre que pourrait l'être par exemple l'écriture. L'écriture et l'image sont donc des moyens de représentation. Comme l'indique Belting :

Une < image > est plus que le produit d'une perception. Elle apparaît comme le résultat d'une symbolisation personnelle ou collective. Tout ce qui se passe sous nos yeux, qu'il s'agisse de la vision physique ou du regard intérieur, se laisse donc élucider ou transformer en image. Aussi la notion d'image, si l'on veut bien la prendre au sérieux, ne saurait-elle être en définitive qu'une notion anthropologique. Nous vivons avec des images et nous comprenons le monde en images. (2004, 18)

Ce que l'on voit quand on regarde une photo, une peinture, une statue, le produit visuel intérieur de notre imagination ou même notre corps seraient donc, selon Belting, des images.

La photographie et la vidéo seraient, quant à eux, des médiums ; ce sont des « supports » qui permettent de rendre l'image lisible : « [...] L'expérience du monde s'effectue à travers l'expérience des images. Mais l'expérience des images se rattache à son tour à une expérience de leurs médiums » (Ibid. 40). En étudiant la photographie et la vidéo, j'étudie donc deux médiums qui permettent de rendre visibles certaines images.

Si j'ai choisi d'étudier la photographie et la vidéo c'est parce que ce sont les deux médiums principaux que j'ai rencontré dans l'activité de production d'images des cosplayers. Bien que l'on pourrait considérer, en lumière des définitions apportées par Belting, le costume lui-même comme un médium – ce qui pourrait d'ailleurs constituer le sujet d'une autre recherche dans le milieu du cosplay – j'ai choisi de me concentrer sur ces deux médiums par nécessité de circonscrire mon champ d'étude. En étudiant ces deux médiums (audio-)visuels comme phénomènes anthropologiques, mon intention était ainsi d'apporter un savoir nouveau, autant sur les dynamiques de représentations, que sur l'utilisation de la photographie et la vidéo comme moyens d'expression dans le milieu du cosplay.

De plus, afin d'analyser l'image, Belting invente le concept théorique de « configuration triangulaire » qui s'intéresse aux relations entre trois paramètres distincts qu'il définit comme tels : image-médium-regard ou image-dispositif-corps, deux manières différentes de formuler ce qui, pour lui, représente des synonymes (Ibid. 9). En effet, chaque image existe grâce à ces trois paramètres : l'image dépend à la fois de son médium support et d'un spectateur pour exister. Dans le paramètre « corps » ou « spectateur », il faut reconnaître autant le photographe qui produit la photo, que le spectateur qui observe la photo après-coup. C'est ici la relation entre l'humain et l'image qui est en jeu. Or, dans le cas de cette recherche, la relation que les cosplayers entretiennent avec les images qu'ils produisent et consomment – qu'ils soient dans le rôle du/de la photographe ou du/de la spectateur.rice. Dans le paramètre « dispositif » ou « médium », il faudra reconnaître l'aspect support de la photographie : où et comment les photographies sont-elles incarnées ? Quel support technique est utilisé, pour quelle raison ? Alors que dans le paramètre « image », c'est l'analyse du sujet qui constitue l'image, par exemple du message qu'elle transmet, ou encore de son rapport avec un imaginaire collectif, qui nous intéressera. Ces trois paramètres me permettront donc d'analyser les photographies de cosplay dans une relation triangulaire ou chaque paramètre fait partie de l'équation et de la condition d'existence de celles-ci. Cela me semble un moyen pertinent d'étudier l'image

comme un objet anthropologique ancré et matériel et non simplement comme un concept flottant et immatériel, à distance de l'être humain.

On peut alors se poser la question suivante : qu'est-ce que l'analyse des images peut apporter à une recherche anthropologique ? Il est vrai qu'on peut se demander si l'image a une réelle « influence » sur la vie des gens, ou sur la société en général. On peut même douter qu'il soit nécessaire d'étudier des objets qui appartiennent au domaine du divertissement, comme les photos de cosplay, ou de la communication, ou encore comme les photos de presse. Cependant, l'on peut considérer, comme Edwards, que les images photographiques ont un certain pouvoir et une influence sur le fonctionnement de l'être humain : « The photograph constrains within its own boundaries, excluding all else, a microcosmic analogue of the framing of space which is knowledge [...]. As such it becomes a metaphor of power, having the ability to appropriate and decontextualise time and space and those who exist within » (1992, 7). Un exemple flagrant est la manière dont de plus en plus d'adolescent.e.s recourent à la chirurgie plastique pour adapter leur physique à des modèles idéalisé.e.s et dont les photographies ont été retouchées numériquement. Même si c'est un comportement relativement rare et aux connotations pathologiques, les images qui circulent aujourd'hui dans la société sont souvent prises comme modèles esthétiques, et, en ce sens, il est important de comprendre la portée de ces phénomènes. En outre, associée aux réseaux sociaux comme Instagram, l'utilisation des médiums photographique et vidéo peuvent avoir des effets néfastes sur la santé mentale de certains groupes, comme le montre un article récent du *Wall Street Journal* (Seetharaman 2021).

Un autre exemple d'effet concret de la photographie sur les habitudes culturelles serait la manière dont le tourisme a été influencé, dès l'arrivée des appareils photos portatifs accessibles au public, par les photographies de voyage. Susan Sontag remarquait déjà en 1977, que « it seems positively unnatural to travel for pleasure without taking a camera along. » (2008, 9). En effet, d'un côté le fait d'avoir une photographie d'un lieu visité apporte une preuve du fait accompli, et de l'autre – comme nous le constatons plus récemment avec la distribution facilitée d'images sur les réseaux sociaux – les gens ont aujourd'hui souvent envie de visiter un lieu qu'ils ont déjà vu en image. L'image semble donc influencer ce que nous faisons lors de nos voyages, mais aussi où nous voyageons. Il est certain que la photographie a donc eu sa part à jouer dans le développement du tourisme de masse (Larsen 2005) et l'on peut observer à tant de destinations touristiques les problématiques sociales, écologiques et éthiques que ce dernier entraîne.

Une analyse anthropologique de l'image permettra donc de mieux connaître la relation que les humains entretiennent avec elle : comment elle peut influencer ou modifier certaines habitudes et pratiques culturelles, comment elle est utilisée pour communiquer, ou encore comment elle permet de donner du sens au monde qui nous entoure. Il y a déjà longtemps que des anthropologues défendent l'utilisation de la photographie dans les recherches anthropologiques (Par ex. Scherer 1992, 32) Les photographies, comme la vidéo, peuvent donc servir de données primaires à l'anthropologue, à condition de les comprendre comme des représentations du monde qui nécessitent une lecture critique et réflexive ainsi qu'une interprétation contextualisée.

3.2 Anthropologie des rituels : liminal et liminoïde

Dans la troisième partie de ce mémoire, j'analyserai la pratique photographique du cosplay en tant que pratique rituelle. En effet, en considérant la photographie de cosplay comme un rite, j'explore sa faculté à transposer les cosplayers dans un univers fictif, la comparant à la phase « liminale » ou plutôt « liminoïde » qu'il existe dans les rites. Dans *Les Rites de Passage* (1909), Van Gennep présente ce phénomène en tant que « cérémonies » dont l'objectif est de : « faire passer l'individu d'une situation déterminée à une autre situation tout aussi déterminée » (2016, 12). Il y analyse donc les rites liés, par exemple, au passage de l'enfance à la puberté ou au mariage qu'il a pu observer dans les sociétés « magico-religieuses ».

Van Gennep découpe les rites de passage en trois phases : « des rites préliminaires (séparation), liminaires (marge) et postliminaires (agrégation) » (Ibid. 21). Dans la première phase de séparation, l'individu est séparé du monde « profane » et entre dans le « monde du sacré ». Dans la deuxième phase « liminaire », l'individu est dans un moment et lieu ambigu, il est sur le seuil, dans la « marge », plus tout à fait dans le monde d'où il vient mais pas non plus totalement dans ce nouveau monde alternatif. La troisième et dernière phase « d'agrégation », représente le moment où l'individu revient à son monde d'origine mais avec un nouveau statut.

Dans le cas du cosplay c'est surtout cette deuxième phase « liminaire » qui va nous intéresser. En effet, Fron, Fullerton, Ford et Pearce ont remarqué par exemple que les jeux-vidéo et le « adult costume play » peuvent être considérés comme des « espaces liminaux » où les individus vivent des : « potentially transformative and sublime experiences in the context of what might be viewed by outsiders as merely 'entertainment' » (Fron et al. 2007, 12). En

s'appuyant sur les contributions de Victor Turner sur le sujet des rites, elles précisent que ce sont des pratiques qui se situeraient plutôt entre le « liminal » et le « liminoïde ». Turner considère en effet le concept de « liminoïde », comme une version du « liminal » de Van Gennep qui serait mieux adaptée au monde post-industriel (1974). En effet, pour Turner, l'idée d'une phase liminoïde correspondrait mieux aux activités de loisir (« leisure ») de la société post-industrielle que la phase liminale de Van Gennep qui s'appliquait plutôt aux sociétés magico-religieuses « tribales » et « pré-industrielles » (Ibid. 62). Il fait par conséquent une distinction entre les sociétés « tribales » « pré-industrielles » n'ayant pas formulé la notion d'un « jeu » qui serait opposée à celle du « travail » et les sociétés « postindustrielles » pour qui la notion de « jeu » serait opposée à celle de « travail ». Ainsi, pour celles-là le rituel était une pratique où le travail et le jeu étaient « intricately intercalated » (Ibid. 63). Au contraire, dans les sociétés postindustrielles, les loisirs seraient des activités : « betwixt-and-between, a neither-this-nor-that domain between two spells of work or between occupational and familial and civic activity » (Ibid. 71).

Ainsi, le concept de « liminoïde » permettrait de mieux répondre aux rites qui se déroulent dans le contexte spatio-temporel du loisir de la société industrielle, qui ne sont pas tout à fait liminaux. Contrairement à Fron et al., je suis donc plutôt d'avis que, dans le cas du cosplay, on peut reconnaître un phénomène liminoïde et non un phénomène liminal car, premièrement, c'est une activité de loisir, ce qui correspondrait donc mieux à la définition de liminoïde de Turner ; et deuxièmement, on ne retrouve pas dans le cosplay cette idée de passage entre un monde profane et un monde sacré, qui semble être une des conditions constitutives des rites de passage de Van Gennep.

Turner différencie en outre le phénomène liminal du phénomène liminoïde en cinq points de comparaisons et définit ainsi les particularités de ce dernier. Je retranscris ici trois de ces particularités qui semblent pertinentes à retenir dans le cas du cosplay :

- 1) *Liminoïde phenomena* may be collective (and when they are so are often directly derived from liminal antecedents), but are more characteristically individual products, though they often have collective or 'mass' effects. They are not cyclical, but continuously generated, though in the times and places apart from work settings assigned to "leisure" activities (Ibid. 85).
- 2) *Liminoïde phenomena* develop apart from the central economic and political processes, along the margins, in the interfaces and interstices of central and servicing institutions – they are plural, fragmentary, and experimental in character. (Idem)
- 3) *Liminoïde phenomena* tend to be more idiosyncratic or quirky, to be generated by specific named individuals and in particular groups – 'schools,' circles, and coteries. They have to compete with one another for general recognition and are thought of at first as ludic offerings

placed for sale on the "free" market – this is at least true of liminoid phenomena in nascent capitalistic and democratic-liberal societies. Their symbols are closer to the personal-psychological than to the "objective-social" typological pole. (Ibid. 85-86)

Si l'on reconnaît donc que le cosplay est une activité de loisir et, par extension, la photo de cosplay également, on peut donc leur appliquer la phase liminoïde comme outil d'analyse. Nous verrons ultérieurement dans quelle mesure la photo de cosplay peut être considérée comme un rite de passage et pourrait donc être analysée en tant que phénomène liminoïde¹³. Ainsi, pour analyser ce phénomène, j'ai développé le concept de « photo-liminoïde » de manière à pouvoir l'appliquer aux médiums de la photographie et de la vidéo. L'application expérimentale de ce concept constituera un chapitre dédié à la fin de ce mémoire¹⁴.

¹³ Cf chap.3.3 de la troisième partie.

¹⁴ Idem que 17

CHAPITRE 4 : UNE BRÈVE HISTOIRE DES RAPPORTS ENTRE PHOTOGRAPHIE ET ANTHROPOLOGIE

Dans ce chapitre, je dresse une brève histoire du rapport entre le médium photographique et la discipline de l'anthropologie. Bien que, dans ce mémoire, je m'intéresse également au médium de la vidéo (numérique), la réalité est que peu de textes théoriques ont encore été rédigés au sujet du rapport entre vidéo et anthropologie, probablement pour la simple raison que cette technologie numérique n'existe que depuis une trentaine d'années. Il aurait d'autre part été possible de s'intéresser au rapport entre cinéma documentaire et anthropologie, puisque beaucoup de recherches ont été écrites à ce sujet dans la discipline de l'anthropologie visuelle, cependant, les vidéos que j'utilise comme données empiriques dans cette recherche ne sont pas réalisées par des « anthropologues-cinéastes » et, par conséquent, leur usage se rapproche plus de celui de la photographie comme donnée empirique que de celui du cinéma-documentaire. De plus, le médium du cinéma documentaire, dans ses aspects techniques, est assez différent de celui de la vidéo numérique que l'on peut retrouver dans le milieu du cosplay. J'estime donc, qu'en m'appuyant sur les textes qui ont traité du rapport entre photographie et anthropologie, j'étends également le discours à celui du rapport entre vidéo et anthropologie ; dans le cas précis des vidéos de cosplay.

Le but de ce chapitre n'est pas de faire un compte-rendu exhaustif des rapports historiques qui ont eu lieu entre la photographie et l'anthropologie – d'autres l'ont déjà fait à ma place (Pinney 1992; Morton 2018) – mais plutôt de synthétiser brièvement les différentes manières dont le médium de la photographie a été appréhendé par les anthropologues depuis l'invention de cette technologie visuelle (qui a par ailleurs historiquement coïncidé avec l'apparition de la discipline anthropologique). Il me semble en effet important d'avoir conscience des différents statuts qu'elle a pu tenir aux yeux des chercheurs en science sociale pendant les quasi deux cents ans de son existence, car cela exprime plusieurs des enjeux épistémologiques liés à son utilisation actuelle, autant comme mode d'enregistrement sur le terrain que comme donnée primaire lors de l'analyse.

Il est fort de constater qu'aujourd'hui encore peu d'anthropologues utilisent la photographie dans leurs recherches, ce qui est probablement dû à une méfiance réminiscente vis-à-vis du caractère subjectif et interprétatif qu'on a tendance à attribuer à ce médium visuel. On a

longtemps ressenti, au sujet de la photographie, un « sentiment de malaise » dans la mesure où l'on considèrerait le visuel comme trop « vulnérable aux interprétations erronées ou encore trop 'séduisant' » (Joseph et Mauuarin 2018, 8). Sylvaine Conord remarque d'ailleurs que : « le regard des anthropologues a évolué depuis le XIXe siècle, mais l'usage que ceux-ci font de la technique photographique reste encore limité majoritairement à sa seule fonction illustrative, au sens esthétique du terme [...] » (2007, 11). Or, depuis une trentaine d'années plusieurs auteur.e.s plaident pour un recours plus régulier à l'image dans les recherches anthropologique (Scherer 1992; Belting 2004; Conord 2007; Joseph et Mauuarin 2018). Le regard de la discipline sur la photographie a donc subi plusieurs va-et-vient que nous allons ici mettre en lumière.

Dès l'apparition du Daguerriotype en 1837, on voit dans cette nouvelle invention la promesse d'un moyen technique capable de fixer la réalité, d'en faire une copie fidèle. Lorsqu'une trentaine d'années plus tard, les appareils photographiques deviennent plus accessibles et portatifs, les ethnologues s'en emparent pour les emporter lors des expéditions à vocation « scientifique » qui se multiplient à la fin du XIXe siècle (Conord 2007, 12). On voit alors la photographie comme un outil facilitant la démarche ethnographique de l'époque. Démarche qui consistait à classer et catégoriser les peuples rencontrés, c'est-à-dire « l'indigène », « primitif » et « sauvage » : « Cette croyance allait de pair avec la mise en place de méthodes de prises de vue liées à une approche anthropométrique : des indigènes posant de face et de profil, debout contre une règle graduée, afin de mesurer les différentes parties du corps humain dans le but de distinguer des races et leurs caractéristiques » (Ibid. 12). Le statut des images rapportées de ces expéditions ne dépasse alors jamais celui de preuve scientifique et sert la démarche anthropométrique découlant des théories du déterminisme biologique et de l'évolutionnisme. La photographie anthropologique servait à prouver que l'on a vu ceci ou cela, que l'on a rencontré ce peuple, que l'on est allé là-bas, mais elle a aussi contribué à démarquer « l'Autre » du « Nous », en soulignant l'exotisme de ses sujets.

Bien que l'on considèrerait généralement qu'au début du XXe siècle la photographie avait perdu sa popularité pour accompagner les recherches anthropologiques, un article récent a néanmoins remis en cause ce point de vue en démontrant que les années de l'entre-deux guerres de 1920 à 1930 : « furent une période d'intense pratique de la photographie, de circulation incessante d'images, durant laquelle se constituèrent par ailleurs des institutions destinées à héberger et à valoriser ces images. » (Joseph et Mauuarin 2018, 5). Ce qui tendrait à démontrer que

l'anthropologie et la photographie ont « [...] entretenu des rapports ininterrompus depuis l'invention du médium. » (Ibid. 14). À cette époque, l'ethnologue devient un véritable reporter photographe, grâce notamment, à des appareils photos de plus en plus légers qui deviennent de réels outils de terrain au même titre que le stylo et le cahier. On considère alors que la photographie : « permet de mieux voir et même de révéler des phénomènes culturels et sociaux restés dissimulés » (Ibid. 18) et qu'ainsi, grâce à la photographie, on pourrait voir plus qu'avec l'œil humain. On procède alors, sur le terrain, à une collecte massive de clichés photographiques que l'on archive ou que l'on expose dans le contexte muséal au retour des expéditions. C'est alors que la photo devient également un « art-muséal » et que l'on observe une fétichisation du médium (Belting 2004, 281). La photographie est donc utilisée fréquemment comme outil de récolte mais on devient incertain quant à sa valeur comme donnée scientifique.

Cette perte de popularité envers l'utilisation de la photographie comme donnée scientifique, que l'on remarque dans l'anthropologie de la deuxième moitié du XXe siècle, semble pour Pinney surtout naître d'un changement de paradigme dans la discipline :

One explanation for the partial elimination of the photographic image (as indexical proof of 'being there') in the post-war period might lie in the triumph of fieldwork and the fact that anthropology has so profoundly and subliminally absorbed the idiom of photography within the production of its texts that it has become invisible, like a drop of oil expanding over the surface of clear water. I have already hinted at the re-Platonizing trend of twentieth-century anthropology, and one further explanation may lie in the discipline's continuing attempt to distance itself from other imaginary genres such as travel photography and the emerging 'photo-text' [...] (1992, 81).

Il est vrai qu'alors, la photographie anthropologique semble prendre un autre tournant, les chercheurs ne l'utilisant plus de la même manière que lors des expéditions scientifiques du XIXe. On attribue également ce changement de paradigme à la « supériorité épistémologique du texte » (Joseph et Mauuarin 2018, 5) venant d'une habitude de travail par l'écriture, considérée alors comme le médium scientifique le plus fiable ; et donc également d'une méfiance pour le médium visuel, lui-même communément plutôt attribué aux mondes de l'art et qui ne serait, par conséquent, considéré qu'en tant qu'« aesthetic expression of someone's unique vision » (Becker 1981, 9). Dans cette mesure, la photographie semble moins répondre aux désirs de légitimité scientifique de l'époque que le texte, qui a meilleure réputation auprès des scientifiques. Paradoxalement, il faut noter que, plus tard, dans les années 1980, le même discours critique se développera au sujet de l'écriture ethnographique, qui aurait la même

tendance à construire ses propres objets d'étude : « ethnographic truths are thus inherently *partial* – committed and incomplete » (Clifford et Marcus 1986, 7).

Vers la fin de la deuxième Guerre Mondiale cependant, le rapport entre photographie et anthropologie est à nouveau reformulé, notamment, d'un côté, à travers le développement de la discipline de l'anthropologie visuelle, et, de l'autre, suite à la publication d'une recherche de Margaret Mead et Gregory Bateson : *Balinese Character a Photographic Analysis* (1942). Dans ce livre, les auteur.e.s agencent des images entre elles selon un classement thématique sur la vie sociale et religieuse des balinais. Les photos servant alors à présenter des phénomènes visuels de la culture balinaise qu'un langage écrit, culturellement situé, ne parviendrait pas aussi bien à transmettre (Bateson 1942, xi). Pour l'anthropologie visuelle, l'image photographique est alors considérée comme un instrument de recherche à part entière dans la compréhension du monde contemporain et de son histoire. Même si cette discipline est plutôt connue pour son utilisation du médium du cinéma documentaire, notamment grâce aux films de Jean Rouch, la photographie reste un médium auquel les anthropologues visuels recourent régulièrement. Il est intéressant de noter qu'en anthropologie visuelle, jusque dans les années 1990, il est plutôt question de la production d'images par l'anthropologue que de l'étude d'images préexistantes. Cela est probablement dû au fait qu'historiquement, le dispositif technique de réalisation documentaire ou de prise photographique n'a pas toujours été aussi facile d'accès qu'il l'est aujourd'hui, et que les sujets étudiés n'avaient alors que rarement la capacité de produire des images elleux-mêmes. En effet, réaliser un film documentaire demandait des connaissances techniques et représentait, jusque dans les années 1990, un budget conséquent. Alors qu'aujourd'hui, à la suite du tournant numérique, il est beaucoup moins contraignant de se procurer une caméra et un programme de montage, et encore moins d'utiliser l'appareil photo qui se trouve sur un *smartphone*.

À la fin des années 1990 quelques recherches commencent donc à s'intéresser aux photographies produites par les « indigènes » (cette notion de « photographie indigène » sera la thématique du prochain chapitre). On voit alors de nouvelles questions émerger au sujet de l'utilisation de la photographie dans les recherches anthropologiques : « More recent work has focused instead on the photograph as a site of contested representations, histories, and ideological crossing points, drawing attention especially to points of historical fracture in dominant readings, as well as to indigenous perspectives » (Morton 2018, 4). En outre, les

anthropologues étudiant le médium photographique, le considérerait aujourd'hui plus dans sa matérialité, en tant qu'objets ancrés dans des contextes sociaux et culturels (idem).

Enfin, le numérique, qui permet aujourd'hui de produire, partager, archiver et voir les photographies a encore changé le rapport de l'anthropologie à la photographie. Selon François Laplantine : « [...] le numérique permet de réintégrer les images dans la connaissance anthropologique » (2012, 321). En effet, les images numériques posent de nouvelles questions notamment sur notre rapport au réel et, par conséquent, sur notre rapport aux autres. L'auteur conclut qu'une : « [...] anthropologie avec les images numériques, caractérisées par leur extrême fluidité, peut être plus réflexive qu'une anthropologie avant les images numériques ou sans les images numériques. Celles-ci ouvrent à l'anthropologie des possibles qui n'avaient jamais été essayés » (Ibid. 322).

Une question principale qu'il reste alors à élucider pour la discipline anthropologique est posée par Howard Becker : « Une photographie dit-elle la vérité ? » comme titre d'un article de 2007. Question à laquelle il répond ainsi :

Il s'ensuit que pour savoir si les images disent la vérité, la première étape consiste à déterminer quelle vérité elles affirment en y repérant les réponses aux questions que nous avons posées ou qu'elles ont elles-mêmes suggérées. (Voir les choses de cette manière met l'accent sur le fait que les images ne se contentent pas d'émettre des affirmations, mais que nous interagissons avec elles pour en tirer des conclusions – en résumé, nous jouons un rôle actif dans ce processus [...]) (2007, 36)

Becker explicite ici le travail interprétatif que l'anthropologue sera forcé de faire lorsqu'il interagit avec des documents photographiques. Il faut donc voir les informations tenues dans les photographies comme des « propositions » qui offrent certaines vérités et non « une vérité » absolue (Idem). Sylvaine Conord répond également à la question de Becker :

Ce questionnement reste ouvert, alors qu'il est souvent reproché à la photographie d'être trop subjective, trop esthétique pour les sciences sociales. [...] si la recherche d'une image esthétique est propre au domaine de l'art et n'est pas obligatoire dans le domaine scientifique (on retiendra de l'image davantage son aspect informatif), elle ne représente pas pour autant un obstacle à la scientificité de la démarche. Le soin particulier apporté au cadrage et au positionnement du sujet photographié par rapport à la lumière naturelle ou artificielle, le choix de l'objectif photographique, le temps de pose représentent des moyens d'expression. (2007, 14)

Ainsi l'objectif de l'anthropologue ne devrait pas être de chercher *une* vérité dans la photographie mais plutôt d'y trouver des expressions de différentes manières de vivre le monde qui nous entoure. La photographie et la vidéo sont en effet des médiums qui permettent aux

individus d'exprimer des représentations qu'ils se font du monde et doivent donc être lues comme telles. C'est pourquoi, Belting invite aujourd'hui à étudier l'image comme un phénomène anthropologique, remarquant que jusqu'ici :

Soit les images photographiques sont analysées comme traces de ce qui existe dans le monde, soit elles sont étudiées comme produits d'une technique, aussi puissante que limitée. Mais il est rare qu'on développe à leur propos un discours anthropologique, ce qui montre bien le peu d'attention qu'on a accordé aux images mentales, à l'imagination et à la mémoire qui hantent la photographie et qui constituent l'imaginaire collectif ou privé. (2004 : 14).

S'intéresser à l'image anthropologiquement permettrait ainsi de produire un meilleur savoir sur le rapport que nous entretenons avec le monde de l'imaginaire et de la mémoire. Dans le cadre d'une étude sur le cosplay, on reconnaît ainsi la pertinence de questionner par exemple le rapport qu'entretiennent les cosplayers avec la fiction et l'imagination. Comme nous le verrons dans la troisième partie de cette recherche, les images photographiques et vidéo que produisent les cosplayers sont le fruit de la rencontre entre imaginaire, fiction et « réalité ». La relation entre ces trois domaines devient extrêmement riche et complexe lorsqu'elle est analysée à travers des outils anthropologiques et elle peut apporter un savoir nouveau sur la manière dont nous appréhendons la représentation.

Le rapport entre l'anthropologie et la photographie a donc évolué au cours du temps mais ce sont deux disciplines avec des trajectoires semblables et complémentaires. Il semblerait que l'anthropologie cherche encore à définir la meilleure manière d'utiliser la photographie, afin que cette utilisation corresponde aux préoccupations d'ordre éthiques, morales et scientifiques de la discipline comme elle est pratiquée aujourd'hui. Il ne semble cependant plus exister le même doute quant à la validité de ce médium comme outil de recherche. La question n'est en effet plus de savoir si oui ou non on peut utiliser la photographie, mais plutôt de savoir comment l'utiliser. Cette recherche est donc une tentative d'intégrer l'analyse d'images, au même titre que d'autres données empiriques, à une recherche anthropologique et ainsi de se servir des médiums de la photographie et de la vidéo comme données ethnographiques pour questionner le rapport de l'humain à la représentation.

CHAPITRE 5 : LA « PHOTOGRAPHIE INDIGÈNE »

« Avant même d'être une image, la photographie, enregistrement d'une situation lumineuse à un instant donné, est un processus [...], produit d'une technique et d'une action [...]. Résultante d'une interaction médiatisée par le dispositif technique, entre photographe et sujet(s) photographié(s) [...], elle constitue un mode de représentation spécifique ancré dans les pratiques et les rapports sociaux de notre monde contemporain. Il est question à travers elle de la construction d'une image de soi et d'une manière de percevoir et de représenter l'autre : le sujet photographié [...] » (Conord 2007, 11)

Il me semblait important de revenir sur une distinction méthodologique importante. En m'intéressant aux productions visuelles créées par les participant.e.s à ma recherche, je prends comme données ce qu'en anthropologie visuelle on nommait encore jusqu'à récemment des « indigenous photographies » (Morton 2018, 6). Le terme aujourd'hui remis en cause d'« indigène » fait en effet allusion à l'histoire colonialiste de la discipline, pour signifier les photographies prises par les participant.e.s à la recherche au contraire de photos qui auraient été prises par l'ethnologue. En effet, pour cette étude, en tant que chercheur, je n'ai pas produit des images moi-même mais, au contraire, j'utilise comme données les photographies et vidéos produites par les cosplayers, soit les « indigènes » de mon terrain de recherche.

Comme le remarque Morton, cette question de l'« indigenous photography » est donc une question de la différence entre une anthropologie visuelle qui produisait des images des « indigènes », et une démarche historiquement plus récente qui, elle, analyserait les images produites par les « indigènes » elleux-mêmes (2018, 12). Celle-ci découle également d'un changement de ces trente dernières années de la manière dont nous utilisons l'image photographique et vidéo depuis l'ère de l'Internet et des smartphones. En effet, la circulation accélérée des images, facilitée par les smartphones, le web 2.0 et la possibilité d'échanger des volumes de données de plus en plus larges, a modifié les usages que nous faisons des médiums de la photographie et de la vidéo. Aussi, la photographie est devenue un moyen largement démocratisé (pour les sociétés ayant accès à ces technologies) de transmettre des informations, au même degré que le texte, ce qui aurait même fait naître une nouvelle forme de communication « scripto-visuelle » (Rivière, 2006 : 120). Morton prédit ainsi que : « The future of the anthropology of photography is therefore likely to be the anthropology both of smartphones or whatever ubiquitous technology that replaces them and of the types of images

their users create and the social relations in which such images and activities are implicated » (2018, 12).

Morton remarque que cette préoccupation pour les productions visuelles des peuples étudiés n'est apparue que dans la dernière décennie du XXe siècle (2018, 9) . La première recherche à avoir pris cette direction est celle de Christopher Pinney sur les pratiques photographiques de la société indienne (1997) . Pinney, en analysant les pratiques associées à la photographie dit vouloir : « consider questions such as the relationship between photographic and a wider cultural practice, the different kinds of work that the 'face' and the 'body' are required to do within different photographic traditions, the different ways in which photography comes to be privileged as evidence of internal and external states, and how the particular visual reality associated with particular places comes to be so constituted » (1997, 10). Ainsi, étudier la manière dont la société indienne utilise le médium photographique est un moyen pour Pinney de questionner des dynamiques anthropologiques de la représentation. Aujourd'hui les préoccupations des recherches récentes, qui ont comme thématique le rapport des sujets à leurs productions visuelles, sont diverses et variées :

Such studies examine the way in which practitioners engage with these issues in their visual work and how they use and negotiate imagery toward specific political or social objectives. Other studies have revealed the cross-cultural importance of such things as portraiture in ritual contexts, for instance the use of photography in weddings or funerals, and how the use of personal portraits connects with anthropological notions of self, personhood, and agency. (2018, 12)

En observant la manière dont les individus utilisent les photographies, les anthropologues peuvent en effet produire un savoir nouveau sur la manière dont les gens interagissent avec le domaine de images, se représentent et s'expriment visuellement. L'auteur remarque également qu'une thématique des recherches récentes est l'étude des cultures photographiques locales : « Such research examines the local economies and consumption practices in which photographic practices occur but also the domestic and public display or social use of photography » (Ibid. 10). Si l'on applique cette formulation à mon terrain d'étude on pourrait alors la considérer comme une recherche sur la « culture photographique du milieu du cosplay ».

Cette recherche de mémoire s'inscrit donc dans cette nouvelle direction, en prenant comme données les productions médiatiques des cosplayers et leur circulation sur les plateformes de

réseaux sociaux. Nous explorerons par exemple le statut communicationnel de l'image dans la troisième partie, à travers la manière dont les cosplayers partagent des photos et vidéos de cosplay sur les réseaux sociaux¹⁵. Mon approche suit donc une thématique plutôt récente de l'anthropologie visuelle qui consiste à s'intéresser aux pratiques visuelles d'une culture.

Ma volonté de ne pas prendre moi-même de photos dans cette recherche est assumée et dépend de deux raisons principales. La première étant, qu'en observant les cosplayers, j'ai pu remarquer que leur production de photographies et vidéos était si riche qu'il n'était pas nécessaire pour moi d'en produire de nouvelles pour obtenir des données supplémentaires. La deuxième raison étant, qu'en prenant les images qu'ils produisent comme données de recherche, je pouvais avoir accès à des moyens d'expression propres à leur vision du monde, en rapport avec leurs expériences avec ces médiums. Si au contraire, je choisisais de me baser sur des photos que j'aurais prises, je risquais d'y appliquer mes prénotions, mon regard d'*outsider*, et je risquais donc de produire une vision « exotisante » du milieu du cosplay. Mon intérêt étant de comprendre comment les individus produisent, utilisent, consomment ou partagent des images dans leur quotidien, cette manière de faire me semblait donc plus pertinente.

Toutes ces pistes explorées aujourd'hui par les chercheurs en anthropologies visuelle se retrouvent donc dans mon objet d'étude. Si ma recherche s'intéresse à la « photographie indigène », c'est donc également dans l'idée d'utiliser ces moyens d'expression que sont les médiums de la vidéo et de la photo comme des sources d'information qui peuvent nous renseigner sur les dynamiques émiqes de représentation et non à travers une vision étique venant du/de la chercheur.se. Il faut donc considérer les photographies de cosplay comme des processus culturels qui expriment des dynamiques de représentation propres à la culture des cosplayers.

¹⁵ Cf chapitre 3.2, part. 3

DEUXIÈME PARTIE :

MÉTHODOLOGIE, TERRAIN ET

CONTEXTE

CHAPITRE 1 : POSITIONNEMENT DU CHERCHEUR

Avant de commencer cette recherche, j'avais eu l'occasion de tomber par hasard sur un événement de cosplay à Sapporo, au Japon. Cette première rencontre avec la pratique, alors que des cosplayers déambulaient dans la rue, fermée au trafic pour l'occasion, m'a intriguée mais je n'avais alors pas encore formulé l'idée de mener une recherche sur le sujet. Ce jour-là, je suis resté un moment, par curiosité, à observer des personnages de *Final Fantasy*, des faux policiers avec leurs fausses voitures de police et des héroïnes de manga, prendre des poses devant des photographes amateurs ou équipés d'appareils professionnels, déambuler dans la rue, discuter, faire des photos de groupe, prendre des selfies et signer des autographes.

Je ne suis moi-même pas cosplayer et je n'ai pour l'instant jamais essayé de porter un costume de cosplay. Depuis le point de vue du milieu du cosplay ma position est donc celle d'un *outsider*. Ne connaissant aucun.e cosplayer dans mon entourage direct, j'ai envoyé au début de ma recherche un message à mes proches leur demandant de m'avertir s'ils avaient des contacts dans le milieu. Une seule personne m'a répondu positivement. Son cousin en avait fait et elle pouvait me mettre en contact avec lui. De son côté, ce dernier a transféré mon message sur sa *story* Instagram et c'est en la voyant qu'une première cosplayeuse m'a contacté via la messagerie instantanée de cette même plateforme. J'ai donc mené un premier entretien avec

cette cosplayeuse, et à partir de là, j'ai contacté d'autres participant.e.s par effet boule de neige. Le premier contact avec elleux s'est toujours fait à travers la messagerie instantanée d'Instagram mais les entretiens qui ont suivi ont eu lieu en personne ou par vidéo-conférence lorsque le confinement, dû à la pandémie de Covid 19, était en place. Il était relativement aisé de reconnaître un.e cosplayer sur la plateforme Instagram car iels partagent bon nombre de photographies en costume sur leurs comptes respectifs et leurs noms de comptes sont souvent associés au terme « cosplay » (« meishira.cosplay », « chihirocospay », « tanysa_cosplay »...) ¹⁶. Une recherche par le terme « cosplay » me permettait ainsi également de repérer des comptes de cosplayers que je pourrais contacter par la suite.

Sur les 20 cosplayers que j'ai contacté de cette manière, 13 m'ont répondu positivement. Seulement l'un des refus a été motivé par une réponse et je n'ai pas reçu de réponse des 6 autres. Cette expérience tend à indiquer que le contact par les plateformes de réseaux sociaux permet aux individus d'éviter le contact et de ne pas donner de réponse, ce qui serait plus difficile lors d'une demande en personne. Cependant, cette « protection » qu'offrent les réseaux sociaux peut aussi représenter un avantage du point de vue des participant.e.s. En effet, il se peut que celles-ci se sentent parfois « forcé.e.s » de répondre à une demande soumise en personne, et en viennent ainsi à participer sans réelle volonté, alors qu'en étant approché de cette manière, iels ont le temps de donner une réponse réfléchie et moins spontanée.

Il faut noter également que sur les 13 participant.e.s, 10 se définissent comme femmes, et 3 comme hommes. Cela découle notamment du fait observable que dans le milieu du cosplay romand, la majorité des pratiquantes sont des femmes. Je n'ai pas trouvé de statistiques pour confirmer cette hypothèse, mais cela m'a été confirmé par toutes les personnes interviewées. Le cosplay est donc, dans le contexte suisse-romand, une activité plutôt appréciée par les personnes se reconnaissant dans le genre féminin. Bien que je ne l'aie pas remarqué lors de ma recherche de terrain, il se peut donc que ma position d'homme ait exercé une influence sur les réponses obtenues lors des entretiens ou que mon interprétation des données ne reflète pas exactement le point de vue de certaines cosplayeuses.

Il faut noter que le milieu du cosplay a été extrêmement accueillant envers ma personne. La plupart des cosplayers étaient enthousiastes à l'idée de discuter de leur passion avec moi et étaient généralement content.e.s qu'une recherche anthropologique se fasse à leur sujet. Je ne

¹⁶ Un chapitre ultérieur traite du consentement et de l'utilisation des données (cf chap. 4.2 part. 2)

peux pas parler au nom de toutes les cosplayers cependant, car les personnes interviewées sont aussi celles qui ont répondu à ma proposition d'entretien et qui étaient donc les plus enclines à y participer. Plusieurs des interviewé.e.s ont de surcroît laissé entendre que le cosplay suisse était un milieu « bon enfant » et particulièrement accueillant.

CHAPITRE 2 : RÉALISER UN TERRAIN EN TEMPS DE PANDÉMIE

J'ai commencé à réfléchir à la possibilité de faire mon mémoire de master sur la pratique du cosplay lorsque, lors de la première année de mon cursus de master, autour de janvier 2020, je voulais m'intéresser aux dynamiques anthropologiques liées à la représentation photographique. Je prévoyais alors de mener une recherche de terrain immersive et intensive au Japon, où j'avais pu observer pour la première fois le phénomène du cosplay. J'ai donc commencé à lire et à me renseigner sur cette pratique tout en suivant les cours du cursus d'anthropologie de l'Université de Neuchâtel. Trois mois plus tard, en mars 2020, lorsque j'organisais plus concrètement le terrain que j'allais entreprendre, est arrivée la première vague de la pandémie de coronavirus en Suisse et mon projet de partir au Japon est alors devenu irréalisable dans un contexte aussi imprévisible. À ce moment-là, j'ai dû reconsidérer le lieu de mon terrain ainsi que mon approche. J'ai donc, en premier lieu, décidé de tourner ma recherche sur le milieu du cosplay en Suisse-romande car cela me permettait de continuer ma recherche sans me soucier du problème de traverser des frontières qui étaient alors fermées. La pandémie de Covid 19 a donc eu un réel impact sur ma recherche et a certainement exercé une grande influence sur le terrain et les résultats. C'est pourquoi je développe ci-dessous les quatre chapitres suivants : l'impact sur l'accès au terrain ; l'impact concret sur le terrain lui-même, l'impact sur la prise d'entretien ; et finalement, l'impact sur la pratique du cosplay en général.

2.1 L'impact sur l'accès au terrain.

La première chose à noter est qu'à partir de mars 2020, toutes les conventions de cosplay « traditionnelles » ont été annulées, me laissant donc devant l'impossibilité de m'y rendre pour mener des observations ne serait-ce qu'exploratoires. Il aurait été évidemment plus aisé de prendre contact avec le milieu du cosplay lors des conventions et j'aurais alors par exemple pu rencontrer de véritables cosplayers dans le contexte de leur pratique ou encore mener des entretiens informels. Comme mentionné plus haut, j'ai donc dû me tourner vers les réseaux sociaux pour contacter des participant.e.s. Cela a premièrement impliqué que je n'aie accès qu'aux cosplayers qui possédaient un compte sur les réseaux sociaux et non à celles et ceux

qui ont choisi de ne pas avoir une présence sur ces plateformes. Deuxièmement, il est parfois plus difficile de créer un premier contact à travers des messageries instantanées. Il est possible que certaines personnes soient prudentes et méfiantes envers des messages qui leur arriveraient de la part d'un inconnu, qui plus est ne présentant pas de photographies de cosplay sur son compte. J'ai par ailleurs pu remarquer à quel point il est important que le premier message de prise de contact soit rédigé méticuleusement, de manière à ne pas éveiller quelconques soupçons qui pourraient malencontreusement et involontairement surgir à cause d'une méfiance envers une éventuelle prise de contact malintentionnée. Voici donc un exemple de message adressé comme première prise de contact :

Salut [nom de compte], je suis étudiant en anthropologie à l'université de Neuchâtel et je réalise en ce moment mon mémoire de master sur le cosplay. Je cherche des cosplayers pour participer à des entretiens et répondre à quelques questions. Ça consisterait en premier lieu à un entretien d'une heure environ, en personne si possible, et enregistré (audio uniquement).

Je serais intéressé de discuter avec toi de ton expérience dans le Cosplay, n'hésite pas à me contacter si ça t'intéresse ou pour me poser des questions sur mon travail !

Bonne fin de journée,

Jean

Sur les 13 cosplayers qui ont répondu positivement à ce type de messages, presque toutes ont accepté ensuite de participer à un entretien enregistré par vidéo-conférence ou en face à face. L'une d'entre elles a préféré répondre de son côté par le biais d'enregistrements vocaux répondant à une grille d'entretien que je lui avais envoyé au préalable.

La pandémie a donc eu un réel impact sur la prise de contact avec les participant.e.s. de l'étude. Être forcé de contacter toutes les éventuel.le.s participant.e.s par les réseaux sociaux a considérablement modifié le premier contact avec les cosplayers et a certainement eu une influence sur la relation, aussi brève soit-elle, que nous avons créé lors de nos rencontres.

2.2 L'impact sur le terrain

Hors des conventions, il n'existe d'ailleurs que peu d'occasions où les cosplayers se retrouvent en grands groupes. Le cosplay, comme il était traditionnellement pratiqué jusqu'ici, a donc soudainement été mis en pause et les cosplayers ont dû trouver de nouvelles manières de continuer leur activité hors des conventions. Assez logiquement, ils se sont tournés vers les réseaux sociaux où le partage de vidéos et de photos a pu continuer malgré qu'il ne se présentât

plus autant d'occasion de porter son costume et donc d'être pris en photo en situation de cosplay.

Ma recherche devait alors également changer de cap et se tourner vers ce terrain inhabituel car je me voyais alors dans l'impossibilité de mener un terrain dans le sens traditionnel du terme et dans les limites du temps qui délimitait mon cursus de master. J'ai donc décidé de me concentrer sur ces nouveaux espaces où s'exprimaient les cosplayers, c'est-à-dire les réseaux sociaux, et sur les médiums qu'ils se mettaient alors à mobiliser de manière plus fréquente, c'est-à-dire la photographie et la vidéo.

Par chance, la convention Japan Impact qui se tient normalement sur le site de l'EPFL à Lausanne a eu lieu en février 2021 sous la forme d'une convention en ligne rediffusée sur les plateformes de streaming Twitch et Discord. J'ai alors pu mener des observations lors de ces deux jours où étaient programmées quelques activités liées au cosplay telles qu'un concours de vidéo de cosplay. Ce genre de concours existaient déjà avant la pandémie mais de manière plus sporadique et seulement quelques-unes des personnes interviewées avaient déjà participé à ce genre de concours avant Japan Impact. C'est donc une toute nouvelle manière de pratiquer le cosplay qu'ils ont dû appréhender à travers la réalisation de vidéos impliquant souvent l'apprentissage du montage et d'autres techniques audiovisuelles.

En anthropologie, les terrains dans ce genre sont encore peu explorés et c'était pour moi également une nouvelle aventure d'entreprendre une recherche sur un terrain qui avait lieu partiellement sur les espaces dits « virtuels ». Un chapitre ultérieur dédié explorera d'ailleurs cette thématique de manière plus détaillée¹⁷.

2.3 Mener des entretiens par vidéoconférence :

La période où je devais mener le gros de mon terrain a coïncidé avec le deuxième confinement total de la Suisse, qui a commencé dès novembre 2020. C'est à ce moment-là que j'avais prévu de mener les entretiens de mon mémoire et il m'a donc été impossible de les mener en personne. Pour 13 des entretiens de mon mémoire, 9 ont en effet été menés par vidéoconférence à travers des programmes tels que Skype, ou Zoom. Les 4 autres ont été menés en présentiel lorsque le confinement a été levé. Mener un entretien par vidéoconférence comporte quelques différences

¹⁷ Cf chap. 4 de cette partie

que l'on ne rencontrerait pas lors d'un entretien en personne. Tout d'abord, lors d'un entretien en présentiel, les premières phrases échangées avec l'interviewé sont généralement des civilités et des phrases de politesse qui ne sont pas directement liées avec le sujet principal de l'entretien. J'ai remarqué cependant que lors des entretiens par vidéoconférence, le ton du début de l'entretien pouvait être plus sérieux et formel et que les petites phrases et les gestes informelles d'une rencontre physique pouvaient parfois manquer pour détendre l'atmosphère. En vidéoconférence, il est également parfois plus difficile de saisir des éléments de communications non-verbales ou des éléments qui se passeraient hors-cadre. L'intermédiaire médiatique peut avoir un effet sur la spontanéité des discussions. Il est par exemple plus difficile de signaler à son interlocuteur.rice que l'on veut intervenir sans le/la couper alors que lors d'une discussion en personne, parfois un petit geste ou un regard suffisent.

Deuxièmement, lors des entretiens pas conférence vidéo, il arrive qu'il y ait des problèmes techniques. Il est par exemple arrivé lors d'un entretien qu'une mauvaise connexion Internet coupe parfois la transmission du son. Cela avait comme effet de casser le rythme de la discussion et le résultat est également qu'il manque quelques segments d'entretien à cet enregistrement.

Cependant, la vidéo-conférence comporte également quelques avantages pour les entretiens qualitatifs. Tout d'abord le fait qu'il existe sur les programmes de vidéo-conférence une option pour enregistrer la discussion, ce qui permet à la fois d'avoir une version vidéo de la conférence et à la fois un enregistrement audio. Ensuite, malgré la distance physique qu'une telle technologie implique, j'ai trouvé que les entretiens s'étaient plutôt bien déroulés. Les cosplayers interviewé.e.s semblaient en effet être habitué.e.s aux discussions par interface vidéo et semblaient toustes très à l'aise lors des entretiens. Je me demande même si certain.e.s n'étaient pas plus confortables de cette manière, plutôt que si l'entretien s'était fait en présentiel. Il faut toutefois prendre en compte que ceux que j'ai contacté sont des personnes déjà présentes sur les réseaux sociaux et donc d'ores et déjà habitué.e.s aux interactions en ligne. Je suis pour cette raison aujourd'hui assez convaincu que cela peut être une manière pertinente de procéder pour cette communauté qui évolue au quotidien et de manière si fluide, autant dans les espaces virtuels que dans les espaces réels. La vidéo-conférence peut donc représenter, pour certaines recherches, un bon moyen d'accéder à une communauté qui se sentirait plus « à l'aise » lors d'une discussion menée à travers une interface numérique. Cela peut autant faciliter l'accès aux intervenant.e.s que rendre les entretiens plus agréables pour elleux.

Enfin, cela peut permettre à des personnes ayant un emploi du temps chargé ou des horaires contraignants de mener un entretien dans la tranquillité de leur domicile ou depuis leur lieu de travail sans le poids de toute la logistique qu'un entretien en personne peut parfois demander.

Les entretiens par vidéo-conférence représentent donc autant des désavantages, comme le fait d'être une situation de discussion « inhabituelle », pour des personnes qui n'y seraient pas habituées, mais également des avantages pour celles qui y seraient plus habituées. Pour finir, même s'il peut y manquer quelques informations de types non-verbales qui sont importantes pour l'anthropologie, ce moyen technique pour faire des entretiens reste à mon avis intéressant à envisager pour certaines recherches, notamment dans des milieux transmédiatiques tels que le cosplay.

2. 4 L'impact sur la pratique du cosplay

Alors qu'avaient lieu des concours de cosplay sur des scènes publiques avec entre 200 et 2'500 spectateurs (en Suisse romande), il a fallu dès lors passer à des concours en ligne où le nombre de spectateurs était nettement moins haut, où les règles et les conditions de participation étaient différentes et où le public n'était pas présent physiquement mais à travers un *chat* ou par visio-conférence. Alors que les interactions des cosplayers avaient auparavant lieu en personne, lors des conventions ou des photo shootings, il a fallu passer à une communication en ligne, à travers les plateformes des réseaux sociaux. Finalement, sans concours à l'horizon, les délais pour finir un costume disparaissaient et cela devenait soudainement moins urgent de le terminer à temps pour tel ou tel concours.

Ainsi, comme la plupart des activités culturelles, le cosplay a subi un changement fondamental de son mode de fonctionnement. Cela n'a pas pour autant empêché les cosplayers de continuer leur activité sous des formes qui existaient déjà, ou qui ont pris de nouvelles formes. L'utilisation et le partage de photos et de vidéos sur les réseaux sociaux, qui se faisait déjà pré-pandémie, semblent notamment avoir commencé à occuper une place plus importante qu'auparavant. La création de costumes a également pu continuer puisque la plupart des cosplayers le faisaient chez eux, même avant la pandémie. De plus, plusieurs cosplayers interviewés m'ont affirmé avoir créé de nouveaux comptes sur des plateformes de réseaux sociaux pour pouvoir communiquer avec d'autres cosplayers.. Ils y ont ainsi trouvé une

nouvelle forme d'expression créatrice, par exemple sous la forme de courtes vidéos ou de photomontages.

En lumière de tout ceci, il faut donc garder en tête que la recherche que j'ai menée est fortement imprégnée de la situation de crise sanitaire qui est premièrement apparue pendant l'hiver 2019-20. Le cosplay que j'ai connu n'est donc pas le cosplay qui existait avant 2019 et a certainement subi des changements fondamentaux. Il est trop tôt pour savoir si ces changements vont perdurer mais il est important de différencier cette période des années qui la précèdent. Bien que ma recherche se situe dans un moment historique exceptionnel, et que l'on pourrait donc lui reprocher de ne pas représenter un environnement « normal » ou « habituel », je pense qu'elle peut au contraire apporter des informations pertinentes sur la manière dont certains êtres humains ont réagi à cette situation extraordinaire et ont continué de donner du sens à leurs activités culturelles malgré un changement radical de leurs modes de vie.

CHAPITRE 3 : DÉLIMITATION ET CHOIX DU TERRAIN

Mon terrain a été délimité par la crise sanitaire mais aussi par deux autres paramètres principaux : le premier étant une limite géographique, le deuxième un événement de cosplay qui a eu lieu en février 2021. En effet, pour les raisons susmentionnées, mes ambitions originelles de terrain ont été radicalement modifiées. Ne trouvant aucune occasion d'observer le cosplay dans son déroulement habituel, c'est-à-dire lors de conventions avec un bon nombre de participant.e.s, des interactions hors ligne, et des concours de cosplay sur scène, j'ai été contraint de me tourner vers les différentes manières dont les cosplayers continuaient à pratiquer le cosplay malgré les restrictions sanitaires mises en place. Je me suis alors dirigé vers les cosplayers qui pratiquent le cosplay autour de Genève, Lausanne, Yverdon et Neuchâtel. Par mesure de simplification j'utilise donc l'appellation commune de cette région : la « Suisse romande », pour délimiter l'aire géographique où j'ai mené mon terrain. D'une autre part, j'ai pu assister à l'un des seuls événements de cosplay qui a eu lieu pendant cette période, Japan Impact 2021, qui s'est exceptionnellement déroulé en ligne pour cette édition. La plupart des cosplayers que j'ai rencontré.e.s ont participé à ce festival, et c'est aussi de cette manière que j'ai pu délimiter un groupe de participant.e.s à cette recherche. Le premier sous-chapitre sera donc dédié à une contextualisation du cosplay comme il est pratiqué par la « communauté » de cosplayers romand.e.s, alors que dans le deuxième sous-chapitre, je propose une description du festival Japan Impact 2021.

3.1 Le cosplay en Suisse romande

En commençant mes recherches en février 2020, j'avais rencontré une première cosplayeuse genevoise qui faisait notamment partie de l'association de cosplay « Z'hiboo », spécialisée dans l'organisation de concours de cosplay en Suisse. Lors d'un premier entretien en personne qui avait eu lieu en février 2020, juste avant le premier confinement, elle m'avait donné un bon nombre de contacts sous la forme de leurs noms de compte Instagram. C'est donc ensuite par Instagram que j'ai contacté plusieurs autres cosplayers, toutes domicilié.e.s dans les régions de Genève, Lausanne et Neuchâtel. Mon terrain s'est donc assez naturellement limité à cette aire géographique car toutes celles-ci semblaient former une « communauté » qui s'était

construite autour des différents événements de cosplay qui prenaient place en Suisse romande ainsi qu'en France voisine.

Le terme « communauté » est utilisé dans le milieu du cosplay romand pour définir le groupe d'individus qui s'est formé autour d'un intérêt commun pour cette pratique. Il ne semble cependant pas exister de réelle délimitation concrète, telle que d'ordre géographique ou sociale, permettant de définir qui fait ou ne fait pas partie de cette communauté. On peut tout à fait faire partie de la communauté en étant un.e cosplayer suisse-allémanique ou en étant un.e photographe ne pratiquant pas le cosplay. Bien que formulation d'ordre éminemment analytique, la notion de « communauté » est cependant périlleuse à utiliser comme catégorie analytique en anthropologie car elle peut signifier beaucoup et peu à la fois. Il est cependant important de pouvoir l'utiliser et de la questionner dans une recherche comme celle-ci, où les participant.e.s elleux-mêmes y font régulièrement allusion.

Le concept de « community of practice » (Wenger 2005) semble pertinent pour définir plus précisément le genre de communauté à laquelle nous avons affaire dans le cas du cosplay. En effet, les interactions sociales des membres de cette communauté sont toutes agencées autour d'un objectif central : pratiquer le cosplay. Le terme de « pratique » est également questionnable et, pour Wenger : « The concept of practice connotes doing, but not just doing in and of itself. It is doing in a historical and social context that gives structure and meaning to what we do. In this sense, practice is always social practice » (Ibid. 47). Ainsi il faut également voir le cosplay comme une « pratique sociale » qui est constituée d'objets, d'un langage, d'images, de symboles etc. qui lui sont spécifiques¹⁸.

La plupart des cosplayers romand.e.s se connaissent les un.e.s les autres car iels se rencontrent chaque année lors des différents concours de cosplay qui ont lieu dans la région. Comme la majorité de ces concours n'ont pas eu lieu en 2020 et 2021, je n'ai malheureusement pas eu l'occasion d'observer ces cosplayers lors des conventions « traditionnelles » qui constituent le noyau de leur pratique. La plupart d'entre elleux ont cependant participé à la convention Japan Impact 2021 où j'ai pu observer les vidéos de cosplay qu'iels avaient envoyées pour le concours organisé par l'association Z'hiboo.

¹⁸ Cf Wenger, 1998 : pp 47-49 pour une définition complète du concept de « pratique sociale »

3.2 Japan Impact 2021

En février 2021, la convention Japan Impact, qui se déroule habituellement sur le campus de l'EPFL à Lausanne, a finalement été maintenue sous la forme d'un festival en ligne, diffusé sur deux plateformes de streaming. Sur un week-end, du 20 au 21 février, différents événements ont été diffusés lors de cet : « événement culturel à but non lucratif qui a pour but de faire découvrir le Japon en Suisse romande »¹⁹. Deux événements étaient directement liés au cosplay : d'une part un concours de vidéos de cosplay et, de l'autre, un petit jeu interactif : le « cosplay placard ».

Le concours de cosplay prenait exceptionnellement la forme d'un concours vidéo pour lequel les participant.e.s devaient envoyer à l'avance une vidéo qui était ensuite jugée par un jury en direct lors de la diffusion de l'événement, sur la plateforme de streaming *Twitch*. Les catégories autorisées pour le concours étaient les suivantes : Anime et manga asiatiques, dessins animés et BD européennes, dessins animés et *comics* américains, jeux vidéo, Musique, Films, *Sentai* ou *Metal Hero*, jeux de plateau²⁰. Les vidéos envoyées consistaient généralement en de courts montages de 2 minutes 30 maximum pour les projets en solo et de 4 minutes pour les projets en groupe. La plupart des vidéos proposaient un scénario et une narration où l'on voyait évoluer des cosplayers en costume jouant le rôle d'un personnage. Les spectateur.rice.s comme moi pouvaient suivre la diffusion du concours cosplay depuis leur ordinateur personnel à condition d'avoir créé un compte Twitch. La seule interaction qui pouvait avoir lieu lors de la diffusion en ligne était par l'intermédiaire d'un *chat* qui se déroulait en temps réel à côté du *stream* du concours. Les jurys mentionnaient d'ailleurs parfois les commentaires des spectateur.rice.s dans leurs discussions en direct, ce qui créait une forme d'interaction médiatisée entre les spectateur.rice.s et le jury.

Le « cosplay placard » consistait en un jeu diffusé sous forme de présentation *Powerpoint* accompagnée de la voix diffusée en direct d'un présentateur sur la plateforme Discord. Les participant.e.s devaient deviner le nom d'un personnage précis à partir d'une à quatre images d'éléments caractéristiques de leur garde-robe. Les participant.e.s pouvaient répondre oralement à travers un système de téléconférence. Les personnages choisis étaient issus de la culture populaire et généralement rapidement reconnus par les participant.e.s.

¹⁹ Site web du festival Japan Impact, consulté le 09.08.21 (« Japan Impact » s. d.)

²⁰ Règlement et informations du concours cosplay vidéo de Japan Impact, 20 et 21 février 2021. Document PDF téléchargé depuis le site web de Japan impact. Cf annexe 1.

Lors de mes observations à Japan Impact 2021, j'ai suivi ces activités depuis mon ordinateur, installé à mon bureau, dans mon domicile. Mon nom de compte, « JeanBiance », était la seule information visible par les autres participant.e.s. J'avais averti de ma présence plusieurs cosplayers avant le festival mais il m'était cependant impossible de prévenir toutes les participant.e.s de l'événement de ma potentielle présence comme observateur. Cette manière d'observer est évidemment différente d'une observation participative en présence physique car les personnes observées n'étaient pas constamment averties de ma présence, comme elles le seraient si j'étais physiquement sur place. Malgré cela, le festival ayant lieu de manière publique sur des plateformes ouvertes et gratuites, et les participant.e.s étant toutes protégé.e.s par un identifiant différent de leur identité civile, j'estime dès lors que ma présence comme observateur était légitime. Rappelons que je ne mentionne d'ailleurs dans ce travail que les productions médiatiques des personnes que j'ai rencontrées en personne par la suite et qui m'ont autorisé à utiliser leurs données pour cette recherche.

CHAPITRE 4 : LE TERRAIN TRANSMÉDIATIQUE

Mener un terrain sur le cosplay en 2020 implique de s'intéresser à une palette assez large de médias qui constituent la pratique quotidienne des cosplayer. s. Dans ce chapitre je vais décrire la dimension transmédiatique du cosplay afin de clarifier ce que je signifie par « pratique transmédiatique ». Ce chapitre ne sera pas le lieu d'une analyse en profondeur des dynamiques transmédiatiques du cosplay (qui seront l'objet de la troisième partie de ce mémoire) mais plutôt d'un inventaire aussi exhaustif que possible de la vaste constellation des différents espaces médiatiques qui forment l'univers du cosplay.

4.1 Les différents niveaux de transmédiaticités en œuvre dans le cosplay : matériel et immatériel

Si l'on peut dire que « la révolution numérique est celle de la dématérialisation » (Laplantine 2012, 317), c'est qu'en effet, on observe aujourd'hui de plus en plus de phénomènes sociaux qui ne prennent pas place dans le monde matériel mais plutôt dans les espaces physiquement inaccessibles du numérique. Par conséquent, la transmédiaticité a lieu à différents niveaux dans le cosplay, et l'on peut d'ailleurs déjà séparer les activités du cosplay en deux, avec d'un côté des activités « matérielles », et de l'autre des activités « immatérielles ». Par « matériel », je distingue toute action des cosplayers qui prend place dans le monde physique et qui implique des interactions dans un environnement hors-ligne. Par « immatériel » j'entends toutes les interactions qu'ils mènent dans et avec des environnements numériques et en ligne tels que l'Internet ou les jeux-vidéo.

Du côté des activités matérielles il y a premièrement la confection du costume : cela peut aller du simple dessin au marqueur sur un t-shirt, au travail du cuir, au moulage du latex pour la création de masques, ou encore au *make-up* (maquillage). Le cosplay est en effet une activité qui demande de bricoler, de travailler avec des matériaux, de faire de la couture, d'assembler des perruques, et d'agir sur son corps. La matérialité se trouve aussi dans les produits dérivés : les figurines de personnages, les armes répliques de films, les masques ou les casques de certains personnages, autant que les livres, les mangas, les DVDs d'où viennent les récits qui inspirent les cosplayers. Cette matérialité est essentielle au cosplay car c'est en partie ce qui

facilite certaines de ses dimensions créatives. Les cosplayers interviewé.e.s m'ont en effet tous affirmé passer beaucoup de temps à confectionner des costumes. Un autre aspect matériel est celui de la photographie ou du tournage, qui demandent beaucoup de logistique : trouver un lieu physique pour servir de décor, porter le costume, prendre des poses. Lors des conventions, il y a également tout un dispositif matériel qui permet la rencontre physique des cosplayers : arènes, stands, scènes, lumières, caméras, écrans etc.

Du côté immatériel il y a tout d'abord la performance, qui peut avoir lieu sur une scène physique, dans une vidéo, sur une photo ou devant son miroir. Il y a ensuite le partage de contenus numériques sur les réseaux sociaux, comme les discussions qui ont lieu entre les cosplayers, par exemple pour commenter la qualité d'un costume. Toutes les sources qui forment les références qui sont lues, relues et discutées par les cosplayers. proviennent de supports matériels (livres, DVDs, écrans d'ordinateurs) mais sont ensuite réappropriées par les cosplayers de manière dématérialisée. Bien que rendues possibles par des outils technologiques, les interactions que les cosplayers mènent sur les réseaux sociaux sont également du registre du numérique : partager des photos, les retoucher, commenter, discuter par messagerie instantanée, regarder des vidéos de tutoriels de confection de costumes, sont toutes des activités qui peuvent avoir lieu sans réel engagement d'ordre matériel.

Il y a finalement les jeux-vidéos qui se placent quelque part entre le matériel et l'immatériel, car, pour y jouer, il faut un dispositif matériel, une manette, une console, un écran, mais l'image et les univers où le/la joueur.se évolue sont immatériels. Gérard Dubey démontre par ailleurs que la dimension « haptique » (c'est-à-dire « tangible » et impliquant un engagement physique) est aujourd'hui : « au centre des préoccupations des concepteurs de technologies et de leurs utilisateurs » et qu'ainsi le/la consommateur.rice de produits électroniques ou de jeux-vidéos est : « plus que jamais sommé de s'engager physiquement dans l'image et les environnements virtuels qu'on lui propose » (2013, 1). Nous verrons plus bas que c'est en effet le cas pour les cosplayers qui, selon leurs propres termes, engagent leurs corps dans des interactions avec les espaces virtuels qu'ils consomment²¹.

La plupart des cosplayers naviguent effectivement de manière aisée entre ces différents niveaux médiatiques et maîtrisent, pour la plupart, cette multitude de médias qui font partie de leur pratique. Ils jouent aux jeux-vidéo en même temps qu'ils discutent par l'intermédiaire de

²¹ Cf chap. 1 part. 3

plateformes de communication comme Discord, en suivant les *streams* d'autres cosplayers sur Twitch, tout en mettant ensuite en ligne des photos et vidéos sur leurs comptes Instagram de cosplay respectifs.

On peut donc constater que le milieu du cosplay est un milieu hautement transmédiatique à la fois matériel et immatériel où les cosplayers naviguent entre différents médias pour créer, partager avec leur communauté et donner du sens à leur pratique. Explorer un terrain comme le milieu du cosplay implique donc de considérer tous ces différents espaces médiatiques comme un vaste réseau de sites géographiques (dans le sens qu'ils sont dans notre environnement social) où peuvent se mener des interactions et des activités pertinentes pour une recherche anthropologique.

4.2 L'étude anthropologique avec et sur Internet. Différentes questions éthiques et pratiques

Pour approcher la pratique du cosplay de manière anthropologique, il est apparu très vite que ma recherche devrait prendre en compte l'utilisation que les cosplayers font de l'Internet. En effet, dans leur pratique habituelle, ceux-ci utilisent notamment les réseaux sociaux pour échanger, partager, s'informer, consommer et créer. L'Internet fait donc partie intégrante de l'expérience du cosplay vécue par les cosplayers et il me semblait donc absolument nécessaire d'intégrer à ma recherche ce pan de leur activité. Même si ce mémoire n'avait pas pris comme thématique principale leurs productions médiatiques, une recherche sur le cosplay en Suisse romande devrait, selon moi, prendre en compte cette dimension, au risque sinon de manquer une partie essentielle de la pratique.

Le fait de mener une recherche anthropologique avec et sur Internet, ce que certains appelleraient un « e-terrain » (Laplantine 2012, 306), soulève cependant un bon nombre de questions méthodologiques, éthiques, morales et pratiques. Dans ce chapitre j'explorerai quelques-unes des questions liées à la recherche sur Internet auxquelles j'ai été confronté lors de cette étude du cosplay romand.

Peut-on considérer l'Internet comme un terrain anthropologique ? La première question que je me suis posée témoigne d'une incertitude qu'il existe encore aujourd'hui dans les sciences sociales face à l'Internet. En effet, comment appliquer les méthodes de terrain

classiques de l'ethnologie à un espace si ouvert, immatériel et infini ? Laplantine remarque que le numérique a bousculé les notions d'espace et de temps du terrain ethnologique mais aussi que : « nous ne sommes plus du tout confrontés à la relation triangulaire classique du chercheur, de 'l'informateur' et du destinataire (académique) puisqu'une multitude de récepteurs se trouvent désormais en interaction. Ces derniers sont tous des acteurs, producteurs, rectificateurs et reconfigureurs d'informations » (2012, 307), mener une recherche sur Internet risque alors de devenir une démarche déroutante et une entreprise complexe.

Pour répondre à ces obstacles, il est premièrement important de considérer l'Internet comme un espace concret pouvant constituer un terrain anthropologique, au même titre que le serait, par exemple, une convention de cosplay physique, délimitée dans l'espace et le temps par un lieu et une date. Il faut donc voir l'Internet comme un espace, une pièce, où l'on peut se tenir et observer les actions et interactions qui s'y passent en prenant des notes dans un carnet. Le terme aujourd'hui un peu démodé de « cyber-espace », qui était utilisé lors des débuts de l'Internet, est pour cela trompeur, il implique l'existence d'un espace virtuel qui transcenderait la réalité physique et qui serait, par conséquent, détaché et distant de l'être humain (Miller 2003, 4; Hine 2015, 33). Or, les utilisateur.rice.s quotidien.ne.s que nous sommes n'avons pas l'impression d'entrer dans un monde virtuel à chaque fois que nous utilisons l'Internet pour lire les nouvelles, par exemple. C'est pourquoi, en anthropologie, il est plus utile et pertinent de considérer l'Internet comme un objet et un espace culturel qui dépend d'un contexte social ancré dans la « réalité ». Notons par exemple que l'utilisation que feront les cosplayers suisse romand.e.s de l'Internet ne sera pas la même que celle des trinidadien.ne.s étudiés par Daniel Miller²².

Christine Hine a développé un concept intéressant pour répondre aux difficultés méthodologiques de mener une recherche ethnologique sur Internet qu'elle nomme « E³ » pour : *Embedded, Embodied and Everyday* (2015, 20). Ce qui se traduit en français par : contextualisé, incorporé et quotidien.

A) Contextualisé (*Embedded*) : Selon Hine, il faudrait considérer l'Internet comme une pratique culturelle qui dépend de la personne qui la pratique, ainsi que du lieu et du moment où elle est pratiquée. De plus, l'Internet ne serait pas un: « single cultural artefact, but many different cultural artefacts depending on the people who were using

²² Cf : (Miller 2003), pour une recherche ethnologique de l'Internet à Trinidad.

it » (Hine 2015, 36). L'Internet dépendrait donc plutôt d'un contexte social et culturel situé.

- B) Incorporé (*Embodied*) : Nous avons tendance à voir l'Internet comme un phénomène immatériel et considérer que la présence des individus sur Internet est désincarnée, que l'on peut laisser son identité incarnée et physique derrière nous et créer une nouvelle identité virtuelle lorsque l'on se connecte à l'Internet. Cependant, Hine suggère plutôt que ces identités virtuelles font partie de notre quotidien réel et ne sont pas nécessairement séparées de nos corps physiques (Ibid. 14). Il ne faut donc pas oublier que les utilisateur.rice.s d'Internet sont des utilisateur.rice.s incarné.e.s et que leur expérience en ligne est une « extension of other embodied ways of being and acting in the world » (Ibid. 41).
- C) Quotidien (*Everyday*) : Hine remarque que les usages quotidiens que l'on fait de l'Internet sont aujourd'hui souvent banalisés (« mundane ») et donc peu remarquables (Ibid. 46). La difficulté pour l'ethnologue serait donc de discuter avec les gens qu'iel étudie à propos d'un sujet qui est rarement thématiqué dans les discussions. Hine invite ainsi à questionner ce qui est tenu pour acquis et à comparer les perceptions du/de la chercheur.se avec celles des participant.e.s, notamment en mélangeant des sites de recherche hors-ligne et en ligne, ajoutant finalement qu'« ethnography for the everyday internet involves studying the way that people move through, bring into being, attend to, and ignore that landscape as they go about their daily activities » (Ibid. 51).

En suivant ces approches proposées par d'autres chercheur.se.s en ethnologie, il me semble donc possible de répondre à cette question par la positive. Oui, il est possible de mener une recherche anthropologique avec et sur Internet, à condition de considérer l'Internet comme un objet culturel contextualisé et constitué d'interactions humaines incarnées.

Peut-on observer de manière éthique sur internet ? Lorsque j'ai commencé mes premières observations sur les réseaux sociaux et sur les sites que les cosplayers utilisent pour leur pratique, il m'a tout de suite semblé important de me poser cette question car c'est une vraie problématique qui s'impose au/à la chercheur.se lorsqu'iel entreprend d'observer les comportements d'individus sur Internet. Il est certain que les réseaux sociaux sont accessibles et ouverts à quiconque souhaite en faire son sujet d'étude. Le/la chercheur.se ne trouvera que peu de barrières sur son chemin s'iel commence à chercher des informations sur les réseaux sociaux. Or, les réseaux sociaux offrent aussi la possibilité d'observer sous la protection de

l'anonymat : on peut y observer sans être vu. Il serait en effet facile pour quiconque de créer un compte anonyme ou ne décelant aucune information sur son identité hors-ligne, pour aller observer les activités d'autrui en ligne. Comment, alors, procéder pour éviter que la recherche ne tombe dans le voyeurisme ?

Comme Instagram est l'application la plus utilisée dans le milieu du cosplay, j'ai décidé qu'elle serait ma principale source de données du point de vue des réseaux sociaux. Or, sur Instagram, lorsque l'on crée un compte, on peut choisir de créer un compte « public » ou un compte « privé ». Si l'on choisit l'option « public », tous les utilisateurs d'Instagram sans exception auront accès au contenu du compte : photos, messagerie, *stories* etc. Alors que si l'on choisit l'option « privé » le compte ne sera accessible qu'après la validation d'une « invitation » envoyée par un autre utilisateur. Cette option permet donc de se « protéger » et de garder un contrôle sur les personnes qui ont accès aux contenus de son propre compte. Gardons cependant en tête que la création de faux comptes reste possible et qu'un compte privé n'offre à l'utilisateur.rice qu'une protection limitée de ses données, les scandales qui émergent fréquemment au sujet de la surveillance des utilisateur.rice.s de Facebook en sont la preuve²³.

Or, dans le milieu du cosplay, il est courant de créer un compte Instagram dédié à son activité de cosplay, où les individus ne postent pas ou peu de contenus qui n'aient pas de lien direct avec le cosplay. Ces comptes sont généralement rendus public pour que le plus de personnes possibles puissent avoir accès au compte et que le nombre d'abonnements puisse croître de la manière la moins limitée possible. Lors de mes recherches pour trouver des contacts de cosplayers sur Instagram je n'ai que rarement rencontré des comptes de cosplay privés et je me suis d'ailleurs limité aux comptes publics. Ainsi, on peut considérer que lorsqu'un individu légalement majeur fait le choix de créer un compte public sur Instagram, il accepte par défaut que d'autres gens observent son compte. C'est en quelque sorte le même geste que l'on fait lorsque l'on se retrouve dans un lieu public : on accepte d'être observé par les autres personnes présentes dans ce lieu public. Il existe une différence néanmoins : dans un lieu public, on peut généralement voir ce que les autres personnes font et de quelle manière iels nous observent, on peut ainsi, généralement, lire les intentions des autres individus par des signaux sociaux intégrés. Sur Instagram, il est plus compliqué de connaître l'activité des personnes qui observent notre compte car leurs observations ne laissent aucune trace visible (à moins qu'iels

²³ Voir l'article de Shoshana Zuboff, « Le Capitalisme de la Surveillance », 2019, pour approfondir cette thématique. (Zuboff et Chalier 2019)

n'interagissent avec ce compte en commentant ou en cliquant sur une publication par exemple). Cette différence pose un problème éthique pour la recherche en anthropologie, car, dans une perspective d'observation participante, on voudrait pouvoir observer ces comptes de cosplayers de manière à ce que la présence du/de la chercheur.se soit visible.

L'option que j'ai choisi et qui me semble répondre le mieux possible à cette problématique, est celle d'obtenir un accord de la part des cosplayers observé.e.s. J'ai ainsi décidé de suivre les directives mises en place par l'Association of Internet Researchers (AoIR) dans le document *Ethical Guidelines 3.0* qui invite à obtenir un « consentement éclairé » (« informed consent » (Frankze et al. 2020, 10). Cela me permet ainsi d'être à la fois clairement annoncé comme observateur et de laisser le choix aux participant.e.s d'accepter ou non d'être observé.e.s. Bien que les personnes en question ne soient pas averties à chaque fois que je suis en train de mener une observation sur leur compte, iels seront au moins conscient.e.s que ces observations peuvent avoir (eu) lieu. Ainsi lorsque j'utilise des photographies et des vidéos c'est avec l'accord de toutes les personnes qui ont contribué à les produire : photographes, réalisateurs, cosplayers etc. Lorsque je n'ai pas reçu d'accord j'utilise un pseudonyme pour les retranscriptions d'entretiens et je n'utilise pas d'images qui contiennent des informations personnelles qui permettraient à quiconque de les reconnaître. Par soucis d'équité, j'ai également rendu mon compte Instagram public afin que toutes les participant.e.s de la recherche puissent y avoir accès. Finalement, pour répondre à cette question, nous pouvons reprendre une formule de Laplantine par rapport à la recherche anthropologique sur les espaces numériques : « [...] non pas prendre, mais rendre ; non pas saisir, capter, capturer mais partager et donner. » (2012, 320).

Comment délimiter son terrain sur Internet ? L'Internet offre un espace infini de sites et de réseaux accessibles à tout moment et il était difficile, au début de ma recherche, de savoir lesquels j'allais appréhender. La réponse est venue de manière empirique. Tout d'abord, j'ai choisi de concentrer mes recherches sur la communauté romande de cosplay qui participait à des conventions dans cette même région géographique. Cela a permis de délimiter mon terrain à une limite géographique abordable dans le cadre d'une recherche de mémoire de master.

C'est ensuite en faisant des recherches sur différents sites Internet et sur les réseaux sociaux les plus populaires dans cette communauté que j'ai pu constater que les quatre principaux réseaux sociaux utilisés sont en réalité Instagram, Facebook, Snapchat et Tik Tok et que, par conséquent, s'il fallait observer l'activité et les interactions des cosplayers en ligne, il faudrait

concentrer mes observations sur ceux-ci. Petit à petit cette liste de quatre plateformes s'est réduite pour les raisons suivantes : Facebook est de plus en plus démodé aux yeux des nouvelles générations et les cosplayers les plus actifs sur les réseaux sociaux n'utilisent plus vraiment cette plateforme au quotidien. Snapchat est une application où les photographies apparaissent pour un temps limité à 10 secondes et ne sont ensuite pas sauvegardées, ce qui posait un problème conséquent pour une recherche ethnologique où l'on souhaiterait avoir la possibilité de revenir à des données sur un temps plus long. Pour finir, Tik Tok est une plateforme assez récente qui ne commence que depuis un ou deux ans à prendre en popularité dans le milieu du cosplay. Parmi toutes les cosplayers que j'ai interviewé.e.s, seulement trois utilisaient Tik Tok de manière régulière. En lumière de ces observations, j'ai donc décidé de concentrer mes efforts sur la plateforme Instagram, qui semble être la plus couramment utilisée par les cosplayers romand.e.s. Cette application répond en effet particulièrement bien aux besoins des cosplayers car c'est une application particulièrement visuelle où la photographie et la vidéo sont au centre de son fonctionnement. Les cosplayers s'en servent donc volontiers pour poster les photos de leurs costumes sous les différentes formes que nous explorerons plus bas.

J'ai ainsi pu assez naturellement délimiter ma recherche sur les réseaux sociaux à la plateforme Instagram où semblent se dérouler le principal des interactions des cosplayers et où j'ai pu trouver la plus grande proportion de leurs productions médiatiques. Il m'arrivera cependant de mentionner parfois des éléments observés sur d'autres plateformes, telles que YouTube ou Tik Tok. Il est donc important, lorsque l'on veut étudier une communauté à travers l'utilisation qu'elle fait d'Internet, de délimiter son terrain grâce à des facteurs déterminants et empiriques tels qu'une limite géographique, une communauté d'utilisateur.ice.s, une utilisation particulière, etc. Cette démarche permet ainsi d'intégrer la recherche avec Internet à un contexte social réel et observable ethnologiquement (Miller, 2003 :5).

CHAPITRE 5 : ENTRETIENS

Pour cette recherche, j'ai mené 14 entretiens qualitatifs, quatre d'entre eux se sont fait en présence physique, 8 par conférence vidéo, un par enregistrements audio en différé, et un dernier par messagerie instantanée sur l'application Instagram. Les entretiens en personne et par vidéoconférence ont duré entre 40 minutes et 2 heures. Les entretiens en personne ont été enregistré sur un enregistreur et sauvegardés en fichiers numériques, les entretiens par vidéoconférence ont été enregistrés à la fois en fichier vidéo et en fichier audio.

Sur les 13 personnes interviewées, 12 pratiquaient activement le cosplay, 2 étaient également des photographes de cosplay, 1 était uniquement photographe de cosplay mais ne pratiquait pas le cosplay. Une des personnes interviewées a participé à deux entretiens différents. Parmi les 13 participant.e.s toutes ont un compte Instagram où iels postent des photos de cosplay de manière régulière ou intermittente. Certain.e.s ont également un compte Facebook, d'autres encore des comptes Tik Tok et Snapchat.

Deux premiers entretiens exploratoires ont eu lieu en février 2020, tous les autres se sont déroulés sur une période de 6 mois entre février et juillet 2021. Comme mentionné plus haut, les entretiens se sont généralement déroulé agréablement, les participant.e.s semblant ravi.e.s de pouvoir partager leurs expériences du cosplay.

Lors des entretiens, je suivais une grille d'entretien contenant environ 45 questions ouvertes suivant 5 à 6 thématiques différentes (selon la période où l'entretien a eu lieu). Les thématiques analytiques étaient les suivantes : cosplay (généralités), performativité, crossplay, espaces virtuels, photo/vidéo, intermédialité. Tous les entretiens ont été retranscrits sans modifications autres que quelques corrections de fautes de syntaxe ou de grammaire, ou encore lorsqu'elles contenaient un langage trop « parlé ». Je les ai ensuite codés en utilisant le programme de codage numérique *Atlas.ti*. J'ai formulé des mots clés qui dépendaient à la fois des éléments amenés empiriquement par les entretiens que de mes lectures théoriques menées en amont de ceux-ci.

CHAPITRE 6 : CONTEXTE ACTUEL DU COSPLAY EN SUISSE

ROMANDE

Le cosplay, bien qu'encore méconnu par le public suisse, est pourtant une activité florissante qui, depuis une quinzaine d'années, ne fait que d'attirer de plus en plus de participant.e.s et de spectateur.rice.s. De plus en plus de conventions de jeux-vidéo, de « janimation » ou de technologies numériques intègrent à leurs programmes un concours ou une démo de cosplay. Il est difficile de savoir exactement combien de cosplayers existent véritablement en Suisse romande, par manque de données statistiques. Deux éléments m'ont cependant semblé essentiels à l'existence et au déroulement régulier de la pratique en public : premièrement les événements et sites physiques que constituent les concours de cosplay qui ont lieu pendant différentes conventions et, deuxièmement, le groupe Facebook *Swiss Cosplay Family*. Les deux prochains chapitres seront donc dédiés à une brève description de ces deux contextes au travers desquels les cosplayers suisse romand.e.s ressentent l'existence d'une « communauté » autour de cette pratique.

6.1 Les conventions et concours de cosplay

On peut retracer l'arrivée des concours de cosplay en Suisse à 2005, avec l'arrivée du festival Polymanga, dédié à la *Pop Culture* et aux jeux-vidéo. Il est probable que du cosplay eut lieu en Suisse romande avant 2005 mais Polymanga a été la première convention suisse à mettre en place un concours officiel de cosplay. Aujourd'hui, il existe dans la région plusieurs autres conventions directement ou indirectement liées au cosplay telles que Japan Impact, Les Automnales, Fantasy Basel, Arcana Festival, Destination Tokyo ou encore les Numerik Games, qui proposent toutes un concours de cosplay au sein de leur programmation.

C'est lors de ces conventions et pour ces concours que la plupart des cosplayers se retrouvent et interagissent entre elleux. Les concours consistent (à quelques différences près selon la convention), en une courte performance en costume qui peut prendre une forme relativement libre : danse, combat joué, stand up, *roleplay* d'une scène préexistante, etc. Pour la plupart des concours le costume doit être fait à la main. Selon le concours, l'importance en pourcentage accordée au costume et à la performance peut varier. Lors du concours vidéo de Japan Impact

par exemple, le coefficient était de 80 % pour la prestation et 20 % pour le costume alors que lors d'un festival plus traditionnel, l'accent sera plutôt mis sur le costume. La différence étant, qu'en vidéo il est plus difficile pour les juges de se rendre compte des détails du costume. Les cosplayers participent à un ou plusieurs concours chaque année mais à chaque concours ils doivent présenter un nouveau costume ainsi qu'une nouvelle prestation. Certains costumes peuvent prendre plusieurs années à être préparés et demandent des connaissances techniques avancées ainsi que l'acquisition d'outils et de matériaux onéreux. Les concours se terminent généralement par un classement, comme lors de compétitions sportives, avec un podium et des récompenses matérielles ou financières. Certains concours, notamment le concours de Polymanga, peuvent servir de qualification pour la participation au circuit européen ou international de concours de cosplay. L'objectif ultime pour les compétiteur.rice.s étant de participer soit à l'European Cosplay Gathering (ECG) à Paris ou au World Cosplay Summit (WCS) à Tokyo où sont couronné.e.s, respectivement, les meilleurs cosplayers de l'Europe et du Monde.

Aucun.e cosplayer romand.e ne vit du cosplay et, sur les 13 personnes rencontrées, toutes avaient une activité professionnelle telle qu'employé.e de banque, responsable de communication pour une entreprise, graphiste, professeur.e de primaire, ou étudiant.e universitaire. En Suisse le cosplay reste donc pour le moment une activité essentiellement amateur, contrairement, par exemple, au Japon où certain.e.s cosplayers sont rémunéré.e.s pour représenter une franchise de jeux-vidéo, une marque, une sortie d'*anime*, etc. Même si certain.e.s aimeraient pouvoir en vivre, pour les cosplayers interviewé.e.s lors de cette recherche, le cosplay reste avant tout un loisir pratiqué dans le temps libre, bien que certain.e.s y consacrent une part importante de leur temps et de leur argent. Il existe en Suisse romande une communauté florissante de cosplayers cristallisée par le groupe Swiss Cosplay Family, fondé en 2012 par un petit groupe de cosplayers romands.

6.2 La Swiss Cosplay Family

La *Swiss Cosplay Family* existe depuis bientôt 10 ans et regroupe les cosplayers suisses à la fois en tant qu'association « physique » et active, qui organise des événements liés au cosplay²⁴,

²⁴ Au Numerik Games d'août 2021, la Swiss Cosplay Family tenait par exemple un stand qui permet au public de découvrir la pratique à travers des rencontres, des exemples de costume ainsi que d'autres informations.

et sous la forme de deux groupes Facebook, l'un d'entre eux étant ouvert à toutes et l'autre étant limité à un noyau plus « actif ». Le groupe ouvert compte plus de 1800 abonné.e.s, le groupe actif plus de 400.

Selon l'un de ses fondateurs, Stylouz, ce groupe est né d'un désir et d'un besoin commun :

[...] en fait les forums étaient en train de disparaître et c'était dur pour nous qui étions une communauté de potes de se retrouver. Donc on a décidé de créer ça. On a créé un simple groupe de potes sur Facebook qui, à la base, était censé nous simplifier la vie pour se retrouver et tout. Ce groupe on l'a appelé « Swiss Cosplay » et moi j'ai proposé « Family » parce que ça vient de mon groupe de danse à la base et j'ai aussi ce pseudo dans mon groupe de danse et j'aimais bien cette idée d'être vraiment une famille unie au niveau de cette passion.

Pour les cosplayers interviewé.e.s l'existence de ce groupe, « officialisée » par la création d'un groupe Facebook, leur apporte un sentiment d'appartenance à une réelle communauté de cosplay suisse. Par l'intermédiaire du groupe Facebook, les cosplayers peuvent par exemple discuter entre eux, poster des photos, s'informer sur les prochains événements prévus, poser des questions en matière de confection de costumes, proposer des activités etc. Il faut également noter que les membres du groupe Facebook interagissent entre eux autant en ligne – par l'intermédiaire des moyens communicationnels qu'offre la plateforme – que hors-ligne, lors de conventions, de photo shootings ou d'autres événements.

La communauté de cosplay romande se regroupe autour d'une culture partagée et d'un centre d'intérêt commun pour la pratique du cosplay. J'ai constaté qu'au sein de cette communauté était partagé un intérêt commun pour les cultures populaires, notamment celles issues du Japon. Les cosplayers partagent également une attirance pour les jeux-vidéo, les jeux de rôle ou les jeux de plateau. Les références partagées peuvent donc être issues de mangas, d'animes, de films culte, de la culture populaire suisse, de séries, de jeux-vidéo, de la culture « geek », de la littérature de science-fiction ou de fantasy, et ainsi de suite. Il ne semble pas vraiment y avoir de règle quant aux personnages qui peuvent être cosplayés, mais la seule condition semble être que le personnage soit reconnaissable par les spectateur.rice.s et donc issu d'une culture partagée par la majorité.

CHAPITRE 7 : LES PRODUCTIONS MÉDIATIQUES DU COSPLAY

Les productions médiatiques créées par les cosplayers prennent différentes formes et sont véhiculées à travers différents médiums et supports. Celles qui nous intéressent pour cette recherche sont celles qui prennent forme en tant que photographies et vidéos. Lorsque je parle de photographie, je désigne moins le support papier qui servait historiquement de support analogique à la photographie, que les fichiers numériques lisibles sur des supports tels que les écrans de smartphones et d'ordinateurs qu'on utilise plus couramment aujourd'hui. Bien que dans le cosplay, il existe encore des photographies physiques imprimées sous formes de posters ou de *prints*, que l'on peut par exemple voir aux stands de l'association Swiss Cosplay Family lors des conventions. La majorité des photos de cosplay circulent aujourd'hui plutôt sous forme numérique. De même pour la vidéo de cosplay, qui ne se trouve pas sur les médiums désuets de la cassette ou du DVD, mais plutôt en fichiers numériques visibles via des plateformes de *streaming* ou de réseaux sociaux.

Les photographies et les vidéos sont partagées via les réseaux sociaux sur les comptes respectifs des cosplayers. Elles sont donc visibles par tous les abonnés d'un compte de cosplayer. Les vidéos sont souvent postées sur YouTube ou, si elles sont courtes, sur Instagram, Tik Tok ou Snapchat. Nous reviendrons sur la dimension « publique » des productions médiatiques, mais il est important de garder en tête que la plupart des vidéos et photos que j'analyserai sont faites avec l'intention d'être partagées sur Internet.

Les photos peuvent être prises à la fois par les cosplayers elleux-mêmes (notamment les selfies), que par d'autres cosplayers, des cosplayers-photographes, des photographes amateur.rice.s ou des photographes (semi-)professionnel.le.s. Il existe également des photographes qui se sont spécialisés dans la photographie de cosplay. J'ai aussi rencontré un photographe qui aimait prendre des photos de cosplay sans pratiquer lui-même le cosplay. Certain.e.s photographes font payer leur travail mais la majorité des séances photos se font sans rétribution financière. On procède alors plutôt par « échange de bons procédés ». En effet, les photographes sont content.e.s de pouvoir s'exercer en photographiant des cosplayers et les cosplayers, de leur côté, profitent d'avoir leurs cosplays pris en photo par des personnes maîtrisant la technique.

Par « photo et vidéo de cosplay » je désigne donc toutes les photos et vidéos dont le contenu a un lien direct avec le cosplay. C'est-à-dire qu'elles montrent, soit un.e ou plusieurs cosplayers

en costume, soit une partie de costume, soit des éléments de maquillage de cosplay, soit des accessoires, etc. Il existe par ailleurs au sein des photos et vidéos de cosplay plusieurs genres observables. Ci-dessous je dresse une liste non-exhaustive des types de photos et vidéos que j'ai pu rencontrer lors de mes observations dans le milieu du cosplay suisse-romand.

7.1 Les types de photos de cosplay

a) Le photo shooting ou photo shoot : les cosplayers participent régulièrement à des photo shootings nécessitant un travail collaboratif entre un.e photographe et un.e ou plusieurs cosplayers. Lors de ces séances de photo organisées, les cosplayers portent leur costume et prennent des poses caractéristiques des personnages qu'ils incarnent. Les photo shootings peuvent avoir lieu en extérieur, dans des décors choisis pour l'occasion, ou en studio. Ces photographies sont généralement les plus « abouties » de toutes les photos de cosplay car elles impliquent une réelle organisation, de l'expérience en tant que photographe, un effort de mise en scène et un travail de retouche minutieux. Le photo shooting est un bon moyen pour les cosplayers de mettre en scène le personnage cosplayé dans un environnement qui lui corresponde. Le photo shooting peut être destiné à Instagram, à Facebook, à des albums photo physiques, ou encore à des impressions qui seront ensuite vendues lors des conventions.

b) Le selfie : sur Instagram on retrouve régulièrement des selfies de cosplayers en costume prises lors d'essais du costume, de conventions ou d'autres événements qui offrent une raison de porter son costume. Le selfie peut être pris seul ou avec d'autres cosplayers. Ce type de photo a une propension à la spontanéité et demande généralement beaucoup moins de travail en amont qu'un photo shooting. Les selfies sont généralement plutôt destinés à être partagés sur les réseaux sociaux.

c) Les Work In Progress (WIP): les WIPs sont des photographies qui servent à démontrer l'avancement dans la confection d'un costume fait main, étape par étape. Historiquement, l'existence des WIP vient du fait que les concours de cosplay en réclament lors de leurs inscriptions, comme preuve que le costume n'a pas été acheté et pour que les juges puissent analyser les techniques et matériaux utilisés. Les cosplayers postent cependant souvent des WIPs sur leur compte Instagram pour partager l'avancement d'un costume avec leurs abonné.e.s sans que ceux-ci soient destinés à une inscription de concours. Le WIP est donc devenu un genre de photo très courant dans la pratique. Ces photos consistent souvent à cadrer

des pièces détachées du costume, des accessoires, des perruques, des matériaux, des patrons de coutures etc. Lors de la prise en photo de WIPs, le costume est donc rarement porté par le/la cosplayer, il peut cependant être enfilé sur un mannequin de couture. Le WIP a donc une fonction que l'on pourrait qualifier de démonstrative et est, par conséquent, souvent accompagnés de textes explicatifs mentionnant les techniques et matériaux utilisés.

d) Les montages photo : Une pratique courante est de réaliser un montage photo comparatif qui consiste à coller côte à côte (« side by side ») l'image de référence prise dans une œuvre et la version photo réalisée par le/la cosplayer. L'objectif est donc de faire ressembler le plus possible la copie à l'original. Plus les deux versions sont similaires plus on considère que la photo est réussie.

e) Les vidéos de cosplay : Les vidéos de cosplay ont généralement pour but de rejouer une scène d'une référence particulière (souvent de film, d'anime ou de jeux-vidéo) ou d'en inventer une qui n'existe pas mais qui pourrait constituer une scène alternative. Lors du concours vidéo de Japan Impact, une cosplayeuse a par exemple réalisé une vidéo qui pourrait servir de bande annonce à un *spin off* du *Seigneur Des Anneaux* en inventant un petit scénario autour d'Éowyn, un personnage secondaire de la franchise²⁵. Les vidéos peuvent aussi être des *fan films* rendant hommage à une œuvre préexistante comme le jeu-vidéo *Cyberpunk 2077 – Phoenix Program*²⁶ auquel a participé le cosplayer genevois Stylouz et où l'on retrouve un mélange transmédiatique de références issues de la culture cosplay, comme explicité dans la description de la vidéo : « Just an epic action mash up between Keanu Reeves : Johnny Silverhand meets Matrix meets John Wick meets Gaming ! »²⁷. On retrouve dans ce genre de vidéos un réel travail de production cinématographique qui n'a souvent rien à envier aux grandes maisons de production du cinéma, même si l'objectif principal reste de mettre en scène des cosplay.

7.2 Les codes esthétiques du photo shoot

Les photographies réalisées lors de photo shootings sont reconnaissables parmi d'autres genres de photo de cosplay dans la mesure où l'accent est placé sur une mise en scène élaborée d'un personnage dans un décor qui correspond à l'univers médiatique d'où il est issu (ou parfois qui

²⁵ *A Wind Of Hope*, réalisée par Isild. Cf chap. 3.3, part. 3.

²⁶ (Vi-Dan Tran 2020)

²⁷ Idem que 33, description de la vidéo YouTube.

ne lui correspond pas, pour volontairement créer un décalage). L'objectif est alors de réunir plusieurs paramètres pour que le personnage cosplayé par les cosplayers soit présenté dans un environnement le plus fidèle possible : costume, maquillage, poses, mimiques, accessoires, décor, effets spéciaux, retouches, etc. Tous ces éléments sont travaillés à des niveaux différents selon le/la photographe et le/la cosplayer. Ils servent toutefois tous à atteindre le même objectif principal, à savoir de recréer l'univers d'un ou plusieurs personnages (ou une version alternative de celui-ci). Le décor peut aller d'un environnement naturel (forêt, cascade, champ enneigé etc.), ressemblant à celui de l'univers d'un jeu vidéo, à une ambiance créée par effets spéciaux numériques (flammes, fleurs, fonds marins, etc.), à un simple fond monochrome.

Lorsque Stylouz cosplay la sorcière Regan, un personnage du jeu *Assassin's Creed Valhalla*, celui-ci prend une pose mettant en valeur les armes en os caractéristiques du personnage et ajoute un arrière-fond consistant en une forêt incendiée (Ill. 3). Lorsqu'à son tour, Tanysa propose une photo d'orc, qu'elle a fait réaliser par le photographe de cosplay AGvision, elle pose dans son costume devant un fond bleu foncé, avec comme seul élément de décor une peau d'animal à ses pieds (Ill. 4). Enfin, Kadirine cosplay Yuna de *Final Fantasy*, elle prend une pose caractéristique du personnage dans un décor naturel consistant en un plan d'eau (Ill. 5). La photographe ayant ici choisit d'ajouter quelques effets, notamment la trombe d'eau qui surgit derrière la cosplayeuse. Tous ces exemples permettent de se rendre compte que les éléments principaux qui constituent une photo résultant d'un « photo shoot » sont la mise en valeur du costume, la pose, et la ressemblance au personnage d'origine.

TROISIÈME PARTIE : LE COSPLAY, UNE PRATIQUE CULTURELLE TRANSMÉDIATIQUE

CHAPITRE 1 : LE COSPLAY COMME PRATIQUE TRANSMÉDIATIQUE, INCARNATION ET FOLKLORE

Comme l'ont déjà noté plusieurs chercheur.se.s, le cosplay est une activité hautement transmédiatique (Domsch 2014; Hale 2014; Lamerichs 2014; 2018b). En effet, dans leur pratique, les cosplayers sont constamment amené.e.s à naviguer entre différents médias. Iels interagissent avec ceux-ci de différentes manières : en les consommant, en les utilisant, en les discutant, en se les réappropriant, en jouant etc. Avant de s'intéresser aux productions médiatiques créées par les cosplayers, il faut donc consacrer un peu de temps aux enjeux de la transmédiaticité dans le cosplay. Nous allons donc analyser, deux chapitres durant, la manière dont les cosplayers interagissent avec la culture populaire issue des médias de masse où sont diffusées les sources textuelles et médiatiques de leur activité. La première partie de ce chapitre sera dédiée à la notion émiqve « d'incarnation », comme manière d'interagir avec les médias. Nous y analyserons la façon dont les cosplayers lisent, interprètent et s'approprient les textes de la culture populaire. Puis nous questionnerons la relation qu'iels entretiennent avec les personnages qu'iels incarnent à travers les processus d'identification et d'altérisation. Nous verrons ensuite comment iels s'engagent physiquement et corporellement avec les différents

éléments médiatiques qui peuplent leur environnement de fans. La deuxième partie de ce chapitre analysera les dimensions matérielles et immatérielles de cette transmédialité. Nous explorerons alors comment les cosplayers interagissent manuellement avec les médias, à travers le bricolage, lors de la fabrication des costumes. Une dernière partie s'intéressera au rapport entre la photo et le corps ainsi qu'à la notion de « transformation ».

1.1 Incarner ≠ se déguiser : « Quand on en parle on nous dit : c'est quoi ? c'est le carnaval ? Alors oui si on veut... mais pour le cosplayer c'est une insulte »

Contrairement à d'autres pratiques de fans de la culture populaire, le cosplay est une activité qui implique un investissement physique et incorporé. Le fait de porter un costume nécessite que le corps fasse partie de la performance d'interprétation et d'appropriation des textes de la culture populaire. Il n'est donc pas étonnant que les cosplayers aient tendance à insister sur le terme « incarner » lorsqu'ils définissent leur pratique. Ce terme émiq suggère très précisément ce rapport au physique : *carneus* en latin signifie : « fait de chair, matériel, corporel » (Gaffiot 2001, 113), et, l'incarnation, serait une : « action par laquelle une divinité, un esprit s'incarne dans le corps d'un homme, d'un animal. » (Larousse s. d.). Pour appliquer cette définition au cosplay il suffirait alors de remplacer « divinité » et « esprit » par « personnage de fiction ». Une différence subsiste cependant, l'incarnation, dans le cosplay, dépend d'un geste volontaire enclenché par les cosplayers et non d'un « coup du destin ».

Parler d'incarnation permet donc, premièrement, de démarquer le cosplay d'une simple occasion de se déguiser, comme l'offrirait par exemple le carnaval ; c'est ce dont se défend le cosplayer l'Ami-Râle : « Parce que voilà que c'est tellement peu connu le cosplay que quand on en parle on nous dit : c'est quoi ? C'est le carnaval ? Alors oui, si on veut... mais pour le cosplayer c'est une insulte, le cosplayer se déguise pas pour se moquer des gens, on correspond à un personnage en fait, qui est fictif, ou pas. » Les cosplayers évitent en effet d'utiliser le terme « se déguiser » qui a une teinte péjorative et rapporte, aux yeux du public extérieur, à une activité infantile.

Le degré d'investissement dans l'incarnation dépend de chaque individu, cela peut aller de simplement porter le costume et le nom du personnage, à jouer le personnage avec des mimiques et en prenant des poses qui lui sont propres, ou encore jusqu'à imiter sa voix si elle

est particulièrement reconnaissable. Le *roleplay* est également une façon d'incarner le personnage en le jouant, comme le ferait un acteur. Les cosplayers utilisent également le verbe « cosplayer », un néologisme qui permet de définir l'action de porter le costume et de rentrer dans la peau du personnage, au même titre qu' « incarner ». « Incarner » et « cosplayer » sont donc des termes qui indiquent tous deux une performance où le corps et la chair du/de la praticien.ne, sont investis. On comprend donc que le cosplay n'est pas un acte de travestissement superficiel mais un réel engagement physique qui nécessite parfois des répétitions préparatoires et la participation du corps dans toute ses dimensions : silhouette, gestuelle, expressions faciales et voix.

Sur le compte Instagram de la cosplayeuse Tanysa, on trouvera une majorité de photos où elle incarne des personnages orcs (voir ill.5). Celle-ci porte pour l'occasion des armures qu'elle a construit elle-même, faites de bois et de cuir, son corps est la plupart du temps entièrement recouvert de maquillage vert. Pour incarner ces personnages, elle va chercher son inspiration dans l'univers de *World Of Warcraft* (WoW), un MMORPG qui offre notamment la possibilité de « *crafter* » des armures, c'est-à-dire de construire des éléments de l'habillement du personnage à partir de matières premières que l'on peut récolter dans l'espace *open-world* du jeu. Les armures de Tanysa sont minutieusement travaillées pour que la ressemblance à l'original soit la plus fidèle possible :

Ouais pour moi les costumes c'est au millimètre près. Mais vraiment hein ! Tu sais on sort la bonne vieille phrase « je suis perfectionniste » eh bien je suis perfectionniste. [...] Et c'est ça que j'adore, tout ce qui est détail, c'est que quand tu regardes l'image et que tu regardes moi, normalement tu dois pas voir trop de différence sinon j'ai foiré quoi. Et c'est ça le problème, s'il y a un défaut je me sens pas bien.

L'activité de cosplay de Tanysa consiste donc à repérer des armures dans des jeux-vidéo, en construire une version fidèle qu'elle peut porter lors de concours de cosplay ou pour réaliser des photos. La correspondance entre la source d'origine (ici, le jeux-vidéo) et le cosplay réalisé est en effet un élément fondamental du cosplay. Comme le remarque Matthew Hale, le cosplay est une « performative action in which one dons a costume and/or accessories and manipulates his or her posture, gesture, and language in order to generate meaningful correspondences and contrasts between a given body and a set of texts from which it is modeled and made to relate. It is a somatic, material, and textual practice » (2014, 8). Clarifions premièrement que pour Hale les « textes » sont toutes les sources d'où sont puisées les références médiatiques auxquelles les cosplayers s'intéressent. Il est intéressant d'appliquer ce terme aux jeux-vidéo également, dans la mesure où l'on considérerait ceux-ci comme des représentations numériques

de textes. Le texte est en effet également présent dans un jeu-vidéo mais de manière dissimulée, sous la forme de codages informatiques, du scénario du jeu ou de scripts. Hale s'intéresse donc aux dynamiques intertextuelles qu'il existe dans le cosplay et particulièrement dans la relation entre le corps des cosplayers et le texte. Rappelons également que l'intertextualité est similaire à la transmédiabilité²⁸.

Cette approche est particulièrement intéressante si l'on veut comprendre la manière dont les cosplayers interagissent avec la culture populaire à travers le principe d'incarnation. Lorsque Tanysa incarne une orc issue de WoW, elle incorpore des éléments d'un texte préexistant à travers un costume, des poses, un maquillage ou des mimiques, une sorte « d'habitus textuel » (Ibid. 8). Selon Hale, cette manière d'interpréter le texte aurait deux fonctions sociales principales : Premièrement de montrer sa familiarité et son engagement (« commitment ») avec le texte et, deuxièmement, de prouver son appartenance à la communauté qui s'est créée autour d'un texte (Ibid. 11). Pour Tanysa, cosplayer des orcs serait donc, selon cette hypothèse, un moyen de montrer son affection et son engagement envers l'univers de WoW ainsi qu'une appartenance à la communauté des joueur.se.s de ce jeu. Il arrive cependant qu'elle cosplay des personnages issus d'univers qu'elle ne connaît pas aussi bien que WoW :

Et ouais, les jeux-vidéo... après tu vois, par exemple, là je fais du *Monster Hunter* mais j'y ai jamais joué typiquement, parce que j'ai pas le temps de jouer à tout. Parce que dans les mangas t'as pas... oui t'as des armures mais c'est différent c'est un peu lisse. Moi j'aime mieux les trucs plus travaillés, plus poussés. Donc je sais que dans WoW des fois c'est moins poussé en détails. Donc je vais m'orienter vers du *Monster Hunter*, les détails sont assez fous. Et ça j'aime bien, chercher dans les jeux-vidéos des détails, c'est ça qui m'intéresse maintenant.

Cela semble indiquer dans ce cas que l'intérêt de cette cosplayeuse pour le texte d'origine soit plutôt orienté par une attirance envers les « skins »²⁹ des personnages, c'est-à-dire leur apparence physique (notamment, leur équipement, leurs habits et leurs accessoires) que par une attirance pour le récit ou la dimension ludique du jeu. On remarque donc que son engagement avec le texte est modifié par sa pratique ; là où un.e joueur.se habituel.le serait plutôt attiré.e au jeu *Monster Hunter* par la narration ou les possibilités d'interactivité qu'il offre, Tanysa y est attirée par les personnages et leur aspect visuel. Comme on peut le constater, son engagement pour le jeu *Monster Hunter* reste limité à une attirance esthétique pour la dimension visuelle qu'offrent les *skins* des personnages. Cet exemple démontre à quel point la

²⁸ Cf chap. 2.1, part. 1

²⁹ Le terme « skin » (de l'anglais) indique l'apparence extérieure d'un personnage de jeux vidéo. Les *skins* des personnages sont souvent un paramètre modifiable et personnalisable qui ajoutent une dimension importante à l'identité visuelle d'un personnage.

dimension visuelle et esthétique est fondamentale dans la pratique du cosplay de ces cosplayers. Après tout, incarner, pour Tanysa, signifie revêtir les *skins* de ces personnages, s'insérer dans une nouvelle peau.

Le travail minutieux qu'elle fournit pour trouver des armures, les recréer le plus fidèlement possible, puis les porter et incarner un personnage, indique cependant que son objectif est de minimiser ce que Hale appelle « *l'intertextual gap* », c'est-à-dire la distance qu'il existe entre la référence textuelle d'origine et la représentation qu'en offre le/la cosplayer (Ibid. 15). Bien que re-contextualisés lors d'une convention, sur une photographie ou dans une vidéo, les orcs de Tanysa doivent être reconnaissables par ses paires, au risque que son travail ne soit pas accepté à sa juste valeur. Elle doit donc faire attention à ce que sa représentation soit la plus fidèle possible. Pour que les autres cosplayers reconnaissent son travail, il faut, en outre, qu'ils partagent une connaissance de ce texte d'origine, en l'occurrence qu'ils connaissent les univers de *WoW* ou de *Monster Hunter*. Ce genre de références font en effet partie d'un répertoire textuel partagé par les cosplayers, à partir duquel ils peuvent lire le cosplay de Tanysa.

Ainsi, selon Hale, la source textuelle agirait comme modèle pour les cosplayers à deux niveaux : premièrement, il serait génératif et, deuxièmement, il serait restrictif (Ibid. 17). Il produirait à la fois un « matériau sémiotique » (Jenkins 1992, 50) à partir duquel les cosplayers créent leurs costumes, et il poserait les limites de comment celui-ci doit réaliser son costume, se comporter et agir : « It serves as a negative blueprint of sorts, which defines what an accurate imitation is, by virtue of what it isn't » (Hale 2014, 17). En effet, plusieurs cosplayers m'ont avoué qu'il y avait certaines limites à respecter lorsque l'on choisissait de cosplayer des personnages célèbres. Les personnages du jeu *Zelda*, par exemple, jouissent d'une immense notoriété dans le milieu du cosplay et sont donc couramment représentés lors des concours. Par conséquent, il existe des règles qui limitent les manières dont on peut interpréter ces personnages :

Quand tu vas faire une *Zelda*, par exemple, tu sais que c'est une princesse donc ça le fait moins si tu rotes sur scène en l'imitant comme ça, tu vois. Et surtout tu te fais flinguer si tu fais ça. Des fois il y a des personnages qu'il ne faut pas toucher hein, ça c'est clair et net. Donc voilà, Je ne suis pas contre les gens qui ne le font pas mais il y a des fois où il ne faut pas toucher. Il y a certain trucs, il y a pas le droit. (Tanysa)

Ces codes de conduite sont mis en œuvre d'une part par des règles non formalisées, dépendantes d'une connaissance commune des caractéristiques comportementales et

esthétiques d'un personnage, et de l'autre, par des règles écrites, comme lors du World Cosplay Video Championship de 2021 qui stipule dans son règlement que : « Even in such cases in which performances include a high amount of original elements and reformulation from a subjective perspective, performances shall demonstrate respect for the original work, without departing from its original setting or disdaining it by means of an inconsiderate interpretation. »³⁰ Cette dimension de respect du texte original semble donc être assez centrale à la pratique du cosplay, même s'il arrive parfois que l'on accepte des variations autour d'un personnage.

Lorsque j'ai interrogé les cosplayers sur la notion d'incarner un personnage, j'ai reçu des réponses qui témoignent de ce respect pour l'œuvre d'origine :

[Jean] Qu'est-ce que ça veut dire pour toi incarner un personnage ?

[Meishira] Incarner un personnage pour moi, c'est lui rendre hommage. Qu'importe, si la personne elle a plus ou moins de facilité à faire son costume ou si elle l'a acheté, incarner c'est incarner le personnage, c'est lui rendre hommage. Parce que d'après moi, quand on incarne un personnage c'est qu'on est le personnage et qu'on veut faire découvrir aux autres quel est ce personnage.

Pour cette cosplayeuse, qui est également photographe de cosplay, le fait d'incarner un personnage en le *cosplayant* est donc un moyen de célébrer un personnage et de partager cette affection qu'elle lui porte avec son entourage et, surtout, avec d'autres cosplayers. Pour la cosplayeuse Chech' l'incarnation serait plutôt un moyen de partager une interprétation :

Et puis je dirais que pour moi, une chose qui est importante dans la performance cosplay, c'est justement de montrer, de présenter l'univers, d'incarner le personnage. On parlait d'incarner le personnage, moi je trouve que ça c'est important justement là-dedans. Ou alors on peut partir complètement sur la caricature ou sur du voilà... du hors univers, mais c'est une sorte d'incarnation aussi au final. C'est une sorte de mise en scène de la chose dans un univers de : « et si c'était différent ». Donc je dirais que c'est ça pour moi qui est le plus important et que j'associe à la performance, c'est vraiment d'incarner le personnage [...] c'est pas forcément le cas de tout le monde, mais j'ai l'impression que souvent, quand un cosplayeur choisit un personnage, c'est parce qu'il s'identifie d'une manière, ou c'est parce qu'il aime quelque chose particulièrement dans cet univers, dans ce personnage, et puis je trouve que du coup, de faire une performance, ça permet justement de transmettre, finalement ce qu'on aime bien. [...] Ça peut être aussi de transmettre des valeurs ou des messages qui sont passés dans cet univers.

Au-delà d'un hommage, pour cette dernière, l'incarnation est un moyen de « transmettre » une lecture personnelle d'un personnage et ainsi, également, de son texte de provenance. On reviendra plus loin dans ce chapitre sur la notion d'identification mentionnée ici par Chech'

³⁰ Règlement du World Cosplay Video Championship, document PDF téléchargé le 21 avril 2021, cf annexe 2

car c'est un élément central de la relation cosplayer-personnage. Concentrons-nous d'abord ici sur la notion d'interprétation et d'appropriation du personnage.

Selon Hale, il existerait pour le/la cosplayer deux types principaux d'association avec le texte : l'imitation directe ou la transformation du texte (Hale 2014, 19). Dans la première, le/la cosplayer tente de réduire le plus possible l'écart entre son interprétation et celle du texte, afin de ressembler le plus possible au personnage comme il est représenté dans sa référence d'origine. Dans la deuxième, iel : « maximizes the intertextual gap generated when a source is adapted and (re)animated », ce qui peut parfois produire une « critical ironic distance » (idem). Ces deux possibilités sont très bien illustrées par la cosplayeuse Enelden :

Dans le cadre du cosplay, incarner un personnage... c'est compliqué parce que selon moi, par exemple pour un même personnage, il n'y aura jamais deux cosplays qui seront identiques, même visuellement. Chaque personne a sa propre vision du personnage, même en essayant de rester le plus proche possible du personnage, on a chacun notre interprétation. (...) Incarner le personnage c'est essayer d'être au plus proche de son interprétation même du personnage. Quelqu'un pourrait dire que je suis complètement *out of character*, que le personnage est pas du tout comme ça et que c'est n'importe quoi, alors que de mon point de vue je suis exactement le personnage de la façon dont je le perçois. Donc il n'y a pas de façon universelle d'incarner un personnage, juste des façons personnelles. Et après, parfois, il existe même plusieurs versions officielles d'un personnage. Genre il a existé plusieurs Spiderman, avec tous des caractères, des tenues, des apparences, des tout différents. On peut essayer de se rapprocher au plus de la façon dont est un personnage, que ça soit par l'apparence, par le comportement, la posture, plein de choses. Il y a autant de façons d'incarner un personnage que de cosplayers, sans parler de tout l'aspect que je trouve génial et créatif, de faire des versions alternatives qu'on imagine des personnages. Genre à quoi ressemblerait ce personnage dans 10-20 ans. À quoi ressemblerait ce personnage il y a 10-20 ans ? Et si on prenait ce personnage et qu'on le mettait dans un autre univers, qu'est-ce que ça donnerait ? Certaines personnes considèrent qu'on perd le personnage. Je considère ça comme une autre interprétation et je trouve ça d'autant plus magique.

L'idée de représenter le personnage dans un contexte inhabituel ou opposé à son contexte habituel, comme le mentionne Enelden, demande un travail d'appropriation et d'interprétation du texte. On constate ainsi que le cosplay est une activité qui implique une lecture critique et attentive des textes de la culture populaire. Le terme « incarner » implique donc en réalité une lecture, une relecture, une interprétation et une appropriation qui demandent de connaître ces textes de manière approfondie. L'acte d'interpréter un personnage à l'aide de son corps demande donc autant un investissement intellectuel que physique envers la matière première textuelle ou médiatique.

Les cosplayers incarnent des personnages de fiction et, comme nous l'avons vu, leur travail ne se limite pas à la simple volonté de ressemblance, iels incorporent également des éléments de ces textes et, selon Lamerichs : « In this process, the body is both enhanced and reduced. The

body is specific, a combination of media imagery and flesh » (2018b, 214). Le cosplay serait le lieu d'un mélange corps-média, puisque les cosplayers deviennent elleux-mêmes des images et des représentations d'un média. Cette idée soulève des questions intéressantes : est-ce que les médias exercent une influence sur la manière dont on perçoit son corps ? Et, par extension, les médias exercent-ils une influence concrète sur nos corps ? Le but n'est pas ici de répondre par oui ou par non à ces questions, mais plutôt d'explorer la manière dont les cosplayers s'engagent avec leur corps dans une interaction avec les médias de masse et les textes qu'ils véhiculent. En d'autres termes, d'étudier comment iels intègrent l'expérience de lecture des médias qu'iels consomment et consultent dans leur quotidien à leur environnement physique et ce de manière incorporée. Afin d'étudier plus en profondeur cette relation particulière que les cosplayers entretiennent avec les textes de la culture populaire, je propose d'analyser les phénomènes d'identification et d'altérisation.

1.2 Identification/ altérisation : être *badass*

Revenons maintenant à une notion évoquée plus haut, celle de l'identification aux personnages cosplayés. En effet, comme le remarque Hiroki Azuma : « Autrefois, un personnage existait sur un arrière-plan constitué par une histoire, un récit. Et puis, à mesure que le récit a perdu de sa nécessité, c'est le personnage qui a pris de plus en plus d'importance dans la culture Otaku » (2008, 78). Les personnages des mangas, films, séries, animes et de toutes les sources médiatiques populaires semblent effectivement avoir pris pour les cosplayers une dimension importante. Teri Silvio suggère d'ailleurs que : « In anime and manga, the characters may still be seen as auteur creations (think of Disney and Miyazaki), but fans, and many scholars, often see the sense that these characters have lives of their own as arising from their re-creation in numerous media and styles by hundreds, thousands of fans » (2010, 428), la raison principale étant que l'Internet a permis, ces vingt dernières années, une distribution et une circulation encore plus large de ces personnages dans les médias de masse. Il est évident que, pour les cosplayers, le personnage a une place particulièrement importante dans leur pratique, comme l'explique la cosplayeuse Chihiro :

[Jean] Est-ce que ton expérience d'une oeuvre, ou d'une série, d'un film, etc, est enrichie après que tu l'aies cosplayé? Est-ce que ça t'apporte d'autres informations ? Est-ce que t'as une relation qui change avec cette oeuvre?

[Chihiro] Du coup j'adore encore plus le personnage que j'ai cosplayé, en étant eux, j'arrive un peu à les comprendre, comment ils ont réagi, et j'en suis que plus amoureuse. [...]

[Jean] C'est surtout au niveau du personnage ?

[Chihiro] Pas forcément l'œuvre mais vraiment le personnage. J'ai un lien encore plus fort. Oui, j'ai été elle un moment. Et oui elle fait ça parce qu'elle est comme ça et je la comprends, peut-être que j'aurais fait pareil à sa place.

Le personnage est, en effet, pour cette cosplayeuse, ce qui constitue l'intérêt principal de sa lecture de l'œuvre. Cette relation qui se crée entre le/la cosplayer et le personnage a ainsi été théorisée par Silvio (2010). Ce dernier s'est intéressé au domaine de l'animation – notamment à l'interaction entre humain et animation – et a discuté la possibilité d'appliquer les concepts de la performance à ce domaine. Silvio note que les recherches récentes menées sur cette relation humain-animation, ayant appliqué le concept de performance, l'ont généralement théorisé comme une forme d'altérité, c'est-à-dire comme une volonté d'accéder à des identités externes, de devenir autre, et les identités des personnages seraient alors des « *psychically projected objects of desire* » (Ibid. 429). Cependant, il suggère que cette relation pourrait également être définie en termes d'identification et donc en tant que : « *introjection of the idealized other into the self* » (Idem). Cette idée semble assez bien correspondre aux expériences de cosplay vécues par les participant.e.s de ma recherche, tant j'ai pu observer que ce double mouvement semble très présent chez les cosplayers que j'ai interviewé.

Notons que le terme « d'identité » est utilisé de manière émiqque dans le cosplay pour distinguer son identité en tant qu'individu de l'identité des personnages de fictions qui sont cosplayés. Pris comme concept analytique, comme l'ont remarqué Brubaker et Cooper (2000), le terme « identité » a tendance à signifier trop ou pas assez et être souvent utilisé pour répondre à des agendas d'ordre politiques ou éthiques. Pour étudier les dynamiques autour de l'identité qui ont lieu dans le milieu du cosplay, il semble donc plus pertinent d'utiliser le terme « identification », qui représente plutôt un processus, et qui rappelle ainsi la dimension performative de l'identité. L'identification est donc un moyen de performer différents scripts qui sont accessibles aux individus. Dans le milieu du cosplay, ce processus d'identification prend une dimension intéressante lorsqu'il est mis en œuvre.

En effet, il semblerait que l'identification aux personnages est un phénomène reconnu par plusieurs cosplayers. Un premier exemple est donné ci-dessous par la cosplayeuse Isild :

[Jean] Est-ce que des fois il y a des personnages que tu as choisis parce qu'ils te ressemblent peut-être dans ta personnalité, dans ta façon d'être ?

[Isild] Oui, ça m'arrive parfois de choisir des personnages auxquels je n'arrive pas à m'identifier, mais le processus de création du costume et ensuite d'incarner le personnage de

manière convaincante est plus difficile. Donc en général il y a une partie de moi qui apparaît, enfin qui transparait, dans le personnage que je fais.

On remarque ici que le processus d'identification semble être une condition nécessaire à sa pratique du cosplay. Or, pour d'autres cosplayers le processus d'accession à une altérité, que nous pouvons donc nommer « altérisation », est également important. Pour le cosplayeur de 61 ans, l'Ami-Rôle par exemple, incarner des personnages de « méchants » est un moyen d'accéder à des identités différentes de celles dans lesquelles il se reconnaît habituellement :

[Jean] Est-ce que ce sont des personnages auxquels tu t'identifies des fois ou pas forcément ?

[l'Ami-Rôle] Alors oui et non, je veux dire, Thanos je l'aime bien, lui il est détesté. Moi j'aime bien faire les persos qu'on déteste. Alors que moi je suis aimé de tout le monde, sans méchanceté aucune, je n'ai pas d'ennemis, tout le monde m'apprécie. Je veux dire que je suis un bon papy, je ne critique pas, je suis un peu le sage on va dire.

On reconnaît donc ici plutôt ce mouvement vers une altérité évoqué par Silvio. Je propose donc, comme ce dernier, de voir la relation aux personnages cosplayés plutôt comme un double processus d'altérisation et d'identification qui dépend d'une vision personnelle des cosplayers. Notons aussi que ces deux processus ne sont pas exclusifs et qu'il arrive pour certain.e.s cosplayers de chercher à la fois l'identification et l'altérité selon le personnage choisi, comme l'illustre l'exemple suivant :

[Stylouz] Non, franchement niveau personnages, je suis assez... j'aime bien tout. J'aime bien les... [hésitations]. J'ai essayé des fois de sortir en fait... par exemple les personnages qui sont assez sombres et qui sont un peu *badass* et tout, j'ai fait Hanzo par exemple de *Overwatch*. Ce sont des personnages qui me collent assez bien, ou bien Darth Mole de *Star Wars* mais après j'aime bien partir sur des personnages qui sont complètement « *what the fuck* » et qui sont pas du tout en lien avec moi et qui ne vont même pas forcément plaire sur les réseaux mais juste je les trouve sympas et du coup je me dis : bon, let's go ! je pars sur ça en fait. Pour moi il n'y a pas vraiment de limites, la seule limite c'est ce que moi j'ai envie de faire en fait.

Attardons-nous d'abord sur le processus d'identification. Lorsque j'ai voulu approfondir sur ce sujet, Isild m'a répondu d'une manière très complète et qui témoigne de la réflexion qu'elle avait déjà pu mener sur cette thématique lors de sa « carrière » de cosplayeuse :

[Jean] Donc tu l'as jamais fait, par exemple, pour explorer une identité différente de toi, que tu avais envie d'explorer ?

[Isild] [...] Après ce qui est difficile c'est qu'en tant que personne on est vachement complexe, il n'y a pas un ou deux domaines qui nous touchent et ensuite aucun des autres. J'arrive vachement à me mettre dans la peau de quelqu'un et même si ce n'est pas ce que je vis tous les jours, il y a plein de caractéristiques où je peux m'identifier d'une manière ou d'une autre rien qu'avec une espèce d'empathie. Donc je peux comprendre un personnage qui est triste, qui est hautain, qui est super *badass* ou qui est plutôt touché par des traumatismes de la vie.

Pour Isild, l'identification représente un processus d'empathie et de compréhension de différents comportements. Les personnages qui servent de référence aux cosplayers sont souvent typifiés, ce sont des personnages de fiction qui, pour répondre aux codes de la narratologie les plus répandus dans les cultures populaires actuelles, sont associés à des types de caractères ou à des comportements appuyés et caricaturés afin qu'ils soient facilement reconnaissables par le/la spectateur.rice. L'exemple du personnage « *badass* » en est un bon exemple car c'est un terme qui est revenu souvent dans les discussions que j'ai eues avec des cosplayers. Grossièrement, le mot *badass* signifie « dur à cuir » mais il a été transformé dans le langage courant et peut aussi être utilisé pour décrire quelqu'un de charismatique ou de « classe ». Les références d'où les cosplayers puisent leurs personnages sont par ailleurs remplies d'entités *badass* et pour beaucoup d'entre elleux ce sont des rôles inspirants qui leur permettent de se sentir plus à l'aise dans leur corps :

C'est vrai qu'il y a quand même une grande différence entre la manière dont on s'habille tous les jours et un personnage qui peut être très sexy de manière assumée ou qui porte une grosse armure *badass*. C'est des côtés de leur personnalité et de leur expression personnelle qu'on peut faire ressortir assez librement. En réalité, ce genre d'attitude en tant que femme, où on pourrait se permettre d'interpeller quelqu'un avec un: « bon vas-y, ferme-la, je te pète la gueule ! ». Tu n'es évidemment pas censée être comme ça, mais tu n'es pas censée être aguicheuse non plus, ni super gamine et toute mignonne avec pleins de petits cœurs partout. Au final, tu n'es pas censée être plein de choses, et puis là, avec le cosplay, on s'en fout un peu de ce qu'on est censées être, parce qu'on peut, à travers les personnages, vivre et explorer différentes formes d'expression le temps d'un instant. (Isild)

Pour elle, incarner un personnage *badass* permet d'internaliser un comportement qui n'est pas forcément accepté dans la société normée, c'est-à-dire hors des conventions de cosplay. Or, on constate qu'adopter un costume et une attitude *badass* a été pour elle un processus libérateur qui lui a permis de dépasser certaines pressions sociales qu'elle ressentait en tant que femme. L'expérience d'Isild rejoint ce que Taylor a observé au sujet de l'engagement des femmes avec le jeu-vidéo *EverQuest* (2003). Elle remarque en effet que les avatars des jeux-vidéo permettent aux joueuses d'accéder à des identités qui sont « often socially prohibited or delegitimised offline » et qu'ainsi elles peuvent jouer avec les « traditional notions of femininity and reformulate gender identities through aspects of the space that are directly tied to its nature as a game » (Ibid. 27). De même, le cosplay, en tant que jeu qui se situe dans un milieu « protégé » (les conventions, les comptes de réseaux sociaux dédiés au cosplay) à l'écart de la société normalisée, permet de jouer d'autres rôles, hors des conventions sociales.

Ce mouvement d'identification/altérisation a été également reconnu par plusieurs chercheur.se.s en tant que processus lié à « l'affect ». Hiroki Azuma illustre par exemple cette affection qu'entretiennent les membres de la communauté *otaku* envers les personnages par le terme japonais « *moé* », utilisé pour désigner : « une attirance envers des personnages de mangas, de dessins animés ou de jeux, voire envers les *aidoru* (« idoles ») (2008, 80). Pour Lamerichs cet attachement aux personnages peut également être lu comme un « processus affectif » : « I find that affect in cosplay is a complicated trajectory, a highly intersubjective and interobjective process that is dependent on time. I propose to analyze these feelings as they are produced within the social, the fashioned, and the felt body. I suggest that the best concept for this is not an 'affective space' but rather an 'affective process'. » (2018a, 208). Cette affection que développent les cosplayers envers les personnages, qui rappelons-le, sont souvent considérés par elleux comme des entités à part entière, serait pour Lamerichs, l'occasion de plusieurs dynamiques dont je retiens ici deux exemples qui correspondent particulièrement bien aux récits récoltés sur le terrain. La première est un mouvement de compréhension et d'empathie, comme nous l'avons vu plus haut avec le témoignage d'Isild. Lamerichs affirme en effet au sujet du cosplay que : « The activity is not just a projection of the self, but also an interpretive process of engaging with the character. In many cases, cosplayers suggest that the activity is not so much about being the character as it is about getting to know him or her. The character is given an independent existence. » (Ibid. 220). C'est effectivement une des dynamiques d'identification possibles où le/la cosplayer intègre à son comportement de performance ainsi que hors-cosplay des éléments venant des personnages de fiction.

Cependant, une autre dynamique soulevée par Lamerichs me paraît aussi particulièrement intéressante à explorer : « Others explain that they experience the characters as roles that they can learn from and that inspire them. They relate the characters closely to their own identities and tell me that the cosplay somehow has worn off on them. » (Ibid. 223). Ce phénomène, qui voudrait que les identités des personnages soient conservées et investies par les cospalyeur.se.s dans leur vie de tous les jours m'a été relaté plusieurs fois, et il me semble donc important de citer plusieurs exemples, commençons par la cosplayeuse Chihiro :

[Jean] Tu as l'impression que tu trouves dans certains des personnages des traits de caractère que tu as envie de reproduire dans la vie en fait ?

[Chihiro] Ah oui ! Pourquoi cosplayer des princesses Disney ? Parce qu'elles sont belles et qu'on a toutes envie d'être belles et de savoir chanter. Pourquoi on fait des méchants ? Parce qu'ils ont du charisme, ils ont de la personnalité forte et personne ne leur marche sur les pieds, du coup ça aide à essayer de jouer leurs rôles. Peut-être essayer de capter des petits bouts de

leur personnalité pour se dire genre : « ouais mais c'est pas si compliqué que ça de s'affirmer en fait »

Ou comme l'explique Chech' ici :

[Chech] Oui dans un sens, moi j'aime bien me lancer des défis, en général dans ma vie, donc c'est clair que c'est... il y a certains personnages que j'ai fait, oui c'était un défi et ça m'a apporté quelque chose dans le sens ou... voilà, comme moi j'aime surtout bien faire de la prestation, eh bien de représenter quelqu'un qui est vraiment très différent de moi, dans mes attitudes ou comme ça... Comme je disais avant, ça pousse aussi à se sortir de sa zone de confort et peut-être à prendre aussi plus confiance en soi dans certains aspects.

Ou finalement, comme l'expérience d'Enelden avec un costume du personnage de Loki en témoignage :

[Enelden] Je pense que j'ai assimilé à moi-même beaucoup de traits de personnalités que j'ai cosplayé. Déjà à ma première convention, j'étais dans les coulisses du concours, ça c'est un moment qui m'a beaucoup marquée. Et je voyais tous ces gens avec des costumes incroyables mais que je ne connaissais pas et j'étais vraiment face à moi-même en mode : il faut que j'aille leur parler, allez ! Tu peux le faire ! Tu sais que c'est des gens sympas, ils aiment les mêmes trucs chelous que toi, vas-y, vas parler... Et puis j'ai eu la petite réflexion : mais... actuellement, les gens ne me connaissent pas, ils savent pas qui il y a sous le costume. Tout ce qu'ils voient c'est Loki, est-ce que Loki aurait peur d'aller parler à quelqu'un ? Clairement pas. C'est une question absolument absurde. Allez ! Ils ne savent pas qui je suis en-dessous, je peux y aller, j'ose !

Comme pour Chihiro, Chech' et Enelden, pour certain.e.s cosplayers que j'ai interviewé.e.s, l'identification avec un personnage peut être une question de confiance en soi. Incarner des personnages qui sont *badass* ou qui ont une personnalité forte leur permet de s'affirmer elleux-mêmes dans les interactions qu'ils ont avec d'autres personnes, que ce soit dans le contexte des conventions ou dans leur vie de tous les jours. Ainsi, internaliser des comportements de personnages qu'ils reconnaissent comme utiles à leurs interactions sociales seraient un moyen pour elleux de construire leur(s) propre(s) personnalité(s). Les personnages deviendraient alors autant de modèles à adopter pour explorer différents pans du spectre de l'identité (voir ill. 9). En d'autres mots, cosplayer leur permet de performer et d'essayer des identités dans un milieu protégé afin de pouvoir ensuite s'en inspirer et les adopter ou non, comme l'a expliqué Taylor au sujet des jeux-vidéo : « MMORPGs give the user (in varying degrees) an opportunity to engage in various identity performances and corresponding forms of play. Both because of the explicit nature of the space (role play) and the engagement with avatars, users can construct identities which may or may not correlate to their offline persona. » (2003, 26)

Pour finir sur la question de l'affect, notons encore qu'Azuma y voit un acte de consumérisme caractéristique des sociétés post-modernes. Pour lui, les éléments d'attraction sont tous les

détails qui ont une valeur symbolique particulière dans la culture *otaku* : par exemple les jupes d'écolières, les oreilles de chats, les armes, les accessoires personnels des personnages, certaines de leurs expressions verbales, des silhouettes etc. Tous ceux-ci seraient stockés dans des « bases de données » officieuses (dans l'imaginaire collectif) ou officielles (certains sites Internet classent par exemple les éléments d'attraction pour des recherches rapides³¹) :

Comme on l'a vu, l'attraction envers des personnages qui caractérise la culture Otaku des années 1990 n'est pas, comme voudraient le croire les Otakus eux-mêmes, un simple processus de projection ou d'identification à des personnages, mais bien un comportement de consommation postmoderne consistant en un va-et-vient à l'intérieur d'une structure double constituée par les personnages (simulacres) et les éléments d'attraction (base de données). La particularité de ce comportement est que le consommateur, tout en laissant libre cours à son attirance envers un personnage, opère également une déconstruction objective et distanciée de l'objet de son attachement en éléments d'attraction, pour les intégrer à une base de données. (2008, 86)

Selon lui toujours, ces signes auraient été développés par les productions de médias de masse : « [...] pour stimuler habilement la fascination des consommateurs envers les personnages » (Ibid. 76) et qu'à « [...] l'instant même où un nouveau personnage naît, il est immédiatement décomposé en éléments, catégorisé et enregistré dans une base de données. S'il n'existe pas de catégorie adéquate il suffit de créer de nouveaux éléments ou catégories pour l'intégrer [...] » (Ibid. 78). Ainsi les individus seraient passés dans les années 1990, selon Azuma, de la consommation de récits (comme on consommait les scénarios du cinéma par exemple), à une « consommation de bases de données » (Ibid. 88).

J'ai pu observer ceci lorsque j'ai suivi la convention Japan Impact de février 2021 et qu'un jeu interactif de « cosplay placard » avait lieu sur la plateforme de discussions *Discord*. Les participant.e.s devaient deviner le nom d'un personnage de la culture populaire à partir d'images montrant des éléments de son costume, de ses accessoires, ou d'une particularité physique. J'ai pu constater que les participant.e.s reconnaissaient aisément les personnages venant des références de manga, de films, d'animes, de jeux-vidéos, qui semblaient être des références partagées par le public du festival. Iels partageaient ainsi une même « base de données » d'éléments d'attractions. Le fait de décomposer ces personnages en quelques éléments distinctifs illustre bien la dynamique de consommation que développe Azuma et, pour lui : « Les Otakus commencent d'abord par consommer une œuvre qui, le cas échéant, les émeut. Or cette œuvre est un simulacre dont les seuls éléments ressentis comme substantiels sont les personnages. Les Otakus ont donc tendance à consommer les personnages envers

³¹ Cf. Azuma 2008, 76

lesquels ils ressentent une attirance. Mais en réalité, ces personnages sont également des simulacres, et c'est pourquoi, au fond, c'est d'avantage la composition d'éléments d'attraction (*moé*) que les personnages représentent qui est ressentie comme substantielle » (Ibid. 87).

Il est intéressant, en outre, de voir que Henry Jenkins voit dans la culture des fans plutôt des interactions non-commerciales : « Pour de nombreux fans, la nature non commerciale de la fan-culture est une de ses caractéristiques les plus importantes. Il s'agit ici d'amour. Les fans opèrent dans une économie du don et reçoivent gratuitement d'autres fans qui partagent leur passion pour les mêmes personnages. » (2013, 248). Pour Jenkins, les échanges non-commerciaux en œuvre dans le milieu du cosplay pourraient donc avoir une dimension libératrice et, j'ajouterais même, créative. J'explorerai cette dimension de partage et de créativité de manière plus directe dans le chapitre 3.2 ci-dessous.

Concluons en ajoutant que, selon moi, il est limitant de considérer la relation entre le cosplayer et le texte-source en tant que simple interaction de consommation. S'il est vrai que les cosplayers consomment des produits qui ont pour but d'avoir un succès commercial, la relation qu'ils entretiennent avec ces produits est, comme nous l'avons vu, bien plus complexe. Les relations individu-personnage dans le cosplay se trouvent donc à l'intersection de tous ces processus qui ont lieu dans l'incarnation ; des processus qui remettent en cause à la fois la notion d'une identité fixe et les limites traditionnelles habituellement érigées entre le corps et les médias. Une dernière façon d'interagir avec les médias est présentée ci-dessous, la relation entre le corps et la photo ou la vidéo.

1.3 La relation corps-photo/vidéo

Il me semble pertinent ici, puisque nous parlions plus tôt de « corps », de consacrer un petit moment aux photographies et aux vidéos de cosplay, avant d'entrer réellement dans le sujet au deuxième chapitre de cette partie. Les photographies et vidéos de cosplay ont une particularité déterminante : elles contiennent toujours au moins un.e cosplayer dans leur cadre. Prendre une photo de cosplay implique donc de prendre la photo d'un ou de plusieurs corps. Or ces corps sont costumés, masqués, maquillés et parfois même transformés (comme Enelden lorsqu'elle incarne le rat Twitch). Ils ne représentent plus des êtres humains et l'on n'y distingue parfois même plus un corps humain. Dans quelle mesure ces photos sont-elles encore des images humaines ?

Belting remarque qu'aujourd'hui une crise aurait éclaté entre le corps et l'image : une « crise de la référence » (2004, 145). En effet, ce dernier explique que les images contemporaines ne représenteraient plus des corps ayant une référence dans la réalité. Par exemple, la publicité : « prescrit des idéaux corporels du système capitalise, [qui] contraint le public à ressembler aux images qui les véhiculent et à imiter les modèles qui figent le sentiment qu'on peut avoir de son propre corps ». Les images contemporaines auraient donc modifié la relation entre le corps et l'image.

Or, de tout temps, lorsque l'on créait une image d'un corps, c'était pour représenter l'être humain symboliquement. Lorsqu'on prend une photo d'une personne, c'est un être humain qui y est « représenté » alors que ce que l'on voit véritablement sur l'image est un corps. Les images de corps (comme les portraits) auraient donc, selon l'auteur, un sens « métaphorique » ou « symbolique » (Ibid. 120). On les lit comme des représentations de l'être humain. Ainsi, toujours selon Belting, le corps dans les images ne serait alors : « qu'un médium, il remplit le rôle qui lui échoit sans se soucier du fait que les images mettent ou non l'accent sur sa corporalité » (Ibid. 129). Il donne ainsi l'exemple des « médiums d'aujourd'hui » dans lesquels les corps disposent d'une « beauté surnaturelle ou se présentant sous l'aspect de corps virtuels qui se jouent du monde physique » (Ibid. 2004, 121). Ceux-ci n'ont pas de référence dans la réalité (comme les corps des personnages de jeux-vidéo), et symbolisent des êtres vivants mais en perdant la référence à un corps humain. Les corps deviennent par conséquent des images eux-mêmes. Ainsi : « La représentation n'est pas ce qu'elle prétend être, à savoir reproduction du corps. Elle est à la vérité production d'une image corporelle qui participe d'emblée à l'auto-représentation du corps » (Ibid. 2004, 123). En produisant des images corporelles « virtuelles » on modifie donc le rapport que l'on entretient avec nos corps, ceux-ci deviennent des « inventions culturelles » (Ibid. 122).

Or, dans le cosplay ce sont justement ces corps « virtuels » qui sont pris comme références pour ensuite être incarnés. En effet, les cosplayers transforment leurs propres corps en images de personnages de la culture populaire. Une idée de Belting fait écho à la pratique du cosplay : « Ainsi le masque ou le vêtement peuvent-ils transformer le corps en image en le dissimulant pour exposer quelque chose qu'il ne saurait montrer lui-même. » (Ibid. 129). On reconnaît dans le terme « masque », utilisé ici par Belting, l'essence de la pratique du cosplay. Se costumer, se masquer, se maquiller, seraient toutes des actions qui transformeraient le corps en une image. Ainsi les cosplayers, en prenant des photos et en tournant des vidéos où leur corps est par

conséquent transformé en image, modifieraient la perception « traditionnelle » des limites du corps. Alors que dans la société au sens large, nous avons une image assez normative, bien qu'irréaliste de ce à quoi un corps humain devrait ressembler, dans le cosplay, ce ne sont pas des corps humains qui sont la référence de la représentation mais bien des corps fictifs, des simulacres ; parfois représentés en 2D, ou en images de synthèses, non-humains, souvent sans genre déterminé.

En effet, les cosplayers, en assumant la transformation de leur corps en une image, jouent avec les normes sociales associées à la représentabilité du corps. Par conséquent, iels explorent, peut-être inconsciemment, la dimension culturelle contemporaine du corps. En prenant leurs corps en photo tout en utilisant des effets spéciaux, de la retouche numérique, des accessoires, du maquillage, des prothèses etc. iels jouent avec les limites de leur propre corps et de la vision que l'on se fait du corps humain. C'est ici ce qu'explique Enelden au sujet de son costume de Twitch :

Ça m'est arrivé parfois de me poser assise sur une chaise parce que j'avais chaud en convention ou en attendant ou autre et avoir des gens qui passaient devant, qui parlaient de moi et autre, comme si j'étais pas dans le costume. Et je trouvais ça incroyable. Les gens oublient qu'il y a un être humain sous le costume si on voit plus du tout l'être humain, si on brouille assez les signaux. Et c'est la limite de la transformation que je trouve vraiment incroyable. Jusqu'à quel point je peux changer la perception que les autres ont de moi, juste selon ma volonté. Ça donne une sensation de pouvoir, et ça prouve même que dans la vie de tous les jours, hors du cosplay, tout est une question de comment on manipule la façon dont... l'apparence qu'on donne aux autres.

Le plaisir qu'Enelden ressent dans ce « brouillage des signaux » témoigne de la dimension ludique de ce désir de transformation. C'est également souvent le cas du crossplay. Cette pratique indique, par son nom, de traverser (cross-) les frontières du genre et de jouer (-play) avec celles-ci. Plusieurs articles ont déjà exploré la pratique du crossplay (Bainbridge et Norris 2013; Gn 2011; Lamerichs 2018a) et elle aurait pu constituer la thématique centrale d'une recherche de Mémoire tant elle pose des questions anthropologiques intéressantes. Je me contenterai de me servir ici brièvement du crossplay pour exemplifier cette idée de jeu avec les normes sociétales autour du corps qui sont en œuvre dans le cosplay.

L'utilisation de *binders*, sorte de gilet permettant de dissimuler la poitrine féminine (souvent utilisé par les personnes de la culture LGBTQ+), démontre assez bien cette volonté de transformation du corps, comme le raconte ici Enelden :

Donc c'était génial. J'ai découvert que oui, j'arrivais camoufler ma poitrine et être à peu près crédible, j'ai tenté un truc avec le maquillage, c'était pas encore mon fort à l'époque mais il y

avait pire. Et ouais, j'ai passé des super journées de conventions, on a pris des photos super cools, c'était génial. Et depuis, j'ai continué. J'ai changé deux-trois fois de marque de *binder*, à force de regarder des revues de nouveaux modèles, de nouvelles marques qui sortent, pour trouver quelque chose qui me corresponde bien dans lequel je sois vraiment confortable, à pas devoir le rajuster toutes les deux secondes. Et là je suis arrivé un peu au point où ce serait bien si je refaisais un petit peu des personnages féminins [rires]. J'en ai encore dans mes projets, je fais encore des cosplays du genre, je travaille sur des projets comme ça maintenant, mais je trouve ça tellement plus fun d'avoir ce niveau de transformation possible. Le maquillage est tellement plus différent, il y a plus de façons de modifier les traits de façon parfois extrême pour ne plus se ressembler. Je trouve ça génial. Et j'ai toujours mes petits moments de fierté quand en convention on me demande une photo et que je réponde avec belle voix bien féminine et que je vois la personne bugger complètement, voir se décomposer à moitié, genre : « je m'attendais pas à cette voix ». C'est des petits moments de fierté.

Bainbridge et Norris suggèrent, pour décrire la pratique du crossplay, qu'elle serait une forme de « posthuman drag » (2013)³². Le *posthuman* est un terme qui sert à désigner l'idée que l'humanité pourrait dépasser ou transcender la condition humaine et toutes les limites qui vont avec, telles que besoins corporels ou mortalité (Lexico, 2021). Pour Bainbridge et Norris, la notion de *posthuman* définirait en outre « one who can become or embody multiple identities (the very essence of the cosplayer) » (Ibid. 5), que ces identités soient humaines ou non. Ils ajoutent que la particularité post-humaniste du cosplay est qu'elle se ferait à travers la : « material culture, dependent on craft and artistry rather than digital technologies » (idem). La transformation d'Enelden en le rat Twitch, correspondrait donc à cette idée de *posthuman drag*, où autant les notions d'humanité que de genre seraient remises en question de manière ludique à travers le cosplay. La comparaison entre le *drag* et le cosplay a déjà été discutée par Lamerichs, on peut cependant ici s'interroger sur la notion de post-humain. En effet, la représentation a toujours été une activité humaine. Certes, les personnages fictifs incarnés par les cosplayers ne sont en effet pas tout à fait humains, mais ce sont des représentations symboliques créés par des humains. Belting s'exprime d'ailleurs à ce sujet :

Les médiums numériques, qui prétendent, dans un geste « post-photographique », abolir l'ancienne analogie corporelle de l'image, semblent annoncer l'avènement d'une ère du « post-humain ». Mais deux aspects prennent ici trop d'ampleur ; d'une part l'hostilité envers la photographie traditionnelle et, d'autre part, une certaine euphorie non seulement à faire usage des nouvelles technologies, mais en outre à leur reconnaître tant d'autorité qu'elles finissent à prendre le pas sur les êtres vivants qui les emploient. (Ibid. 145)

Cette vision post-humaine semble en effet omettre le fait que, derrière ces représentations virtuelles, existent des auteurs humains et qu'elles sont donc des images rattachées à un corps humain situé dans le présent. L'activité des cosplayers démontre d'ailleurs bien cette idée, iels

³² Une comparaison entre le crossplay et le drag à travers la théorie de la performativité de Judith Butler a déjà été discutée par Nicolle Lamerichs dans un article très intéressant, cf (Lamerichs 2018a). Discussion résumée au chapitre 1.3 partie 1.

créent des photos d'eux-mêmes en personnages non-humains mais en utilisant leurs corps humains. Si, comme le suggère Belting, le corps peut donc être vu comme un « médium naturel » (2004, 32), il fait ferait plutôt partie des médias disponibles aux cosplayers dans leur pratique ludique et transmédiate. Les cosplayers naviguent ainsi fluidement entre leur corps et les autres médiums, n'hésitant pas à faire des croisements créatifs entre ceux-ci tout en étant libéré de certaines contraintes normatives de la société telles que les distinctions de genre.

Nous avons donc pu explorer les enjeux de l'incarnation dans le cosplay. J'ai suggéré qu'à travers une interaction particulière avec les textes de la culture populaire, les cosplayers utilisent leur corps pour donner du sens aux médias qui peuplent leur environnement social. Finalement, j'ai pu exemplifier la manière dont le corps des cosplayers est intégré à un environnement transmédiate à travers le jeu de la transformation. Passons maintenant à une analyse des dimensions matérielles et immatérielles de l'activité du cosplay.

1.4 (Im)matérialité, apprentissage, partage et consommation : culture participative et folklore.

Une des caractéristiques qui définit la culture fan, selon Henry Jenkins, serait la production de « fan art », c'est-à-dire la transformation de « borrowed material » provenant de la culture populaire, en de nouveaux objets artistiques (1992, 223). Pour les fans, le *fan art* serait :

[...] important as a means of commenting on the original program, as a form of cultural creation with its own aesthetic principles and traditions. Fan art also plays a central role in solidifying and maintaining the fan community; the creation, exhibition, and exchange of videos creates the conditions for a communal artform, one contrasting with the commercial culture from which it is derived in its refusal to make a profit and its desire to share its products with others who will value them. (Ibid. 249)

Or, le milieu du cosplay est extrêmement riche en productions de *fan art*. Le cosplay, par sa dimension performative, est en lui-même une forme d'art vivant. De plus, au sein de la pratique même, plusieurs autres activités créatives peuvent être considérées comme du *fan art*. En effet, autant la confection de costumes faits main que les photos et les vidéos produites par les cosplayers entrent dans cette catégorie. Ainsi, en tant que spectateur.rice.s et consommateur.rice.s de médias, les cosplayers sont impliqué.e.s et actif.ve.s ; et le cosplay correspond, par conséquent, à la définition de Jenkins d'une « culture participative » qui : « s'oppose à l'idée ancienne de passivité du spectateur. Au lieu de dire des producteurs et des

consommateurs de médias qu'ils jouent des rôles séparés, on peut aujourd'hui les considérer comme des participants en interaction les uns avec les autres, en fonction d'un nouvel ensemble de règles que personne ne comprend entièrement » (2013, 23).

La consommation de médias serait ainsi devenue un « processus collectif » où toutes les participant.e.s rassemblent leurs ressources et leur compétences, formant une forme d'« intelligence collective » (Idem). Il est intéressant de voir que la plupart des cosplayers apprennent leurs compétences en bricolage non pas par le biais de formations institutionnalisées mais plutôt par l'échange et le partage d'informations sur Internet. C'est ici ce qu'explique la cosplayeuse Fujiko :

[Jean] Et d'utiliser les réseaux sociaux, qu'est-ce que ça apporte comme avantages à ta pratique du cosplay ?

[Fujiko] [...] Ou cette technique pourrait être bien ou bien simplement aussi quand il y a des choses que je ne sais pas faire, que je ne sais pas du tout où trouver. Je pose des questions et j'ai régulièrement des réponses qui sont géniales. Pour trouver comment passer une difficulté que je rencontre, donc voilà.

[Jean] Dans la confection de costumes par exemple ?

[Fujiko] Voilà, là dernièrement, je me suis retrouvée embêtée sur une perruque, un truc que je ne savais pas faire, eh bien j'ai posté ma question et puis il y a des gens qui m'ont répondu en me donnant plusieurs liens YouTube, ou bien des sites avec des tutos, pour pouvoir faire ces trucs qui m'embêtent.

L'échange d'informations par les réseaux sociaux permet donc aux cosplayers comme Fujiko de rassembler facilement des informations qui peuvent parfois être complexes et difficiles à trouver autrement qu'à travers l'expérience d'autres cosplayers. Quelques-un.e.s des cosplayers que j'ai rencontré enregistrent d'ailleurs des *livestreams* par l'intervalle des plateformes *Discord* ou *Instagram* dans lesquels iels présentent l'avancement de leurs costumes et partagent des techniques de couture, de confection de perruques ou encore pour montrer les matériaux utilisés et expliquer où se les procurer. Comme il n'existe encore que peu de manuels dédiés au cosplay³³ et que chaque costume demande des compétences différentes et parfois très spécifiques, ce genre de sources sont souvent les plus intéressantes et les plus riches pour s'informer. Elles présentent en outre l'avantage d'être gratuites.

Cette idée d'un partage gratuit des connaissances et des techniques, facilité par Internet et les réseaux sociaux, est donc particulièrement présent dans le milieu du cosplay. Cela peut d'ailleurs rappeler les intentions des pionniers d'Internet qui voulaient créer une communauté

³³ Un exemple de manuel est celui publié récemment par la cosplayeuse française Nikita : *Self-made Princess* par Nikita Cosplay. Qui inclut entre autres des patrons de couture pour robes de princesses inspirées de Disney.

virtuelle de partage, cristallisée par le réseau WELL, un : « forum within which geographically dispersed individuals could build a sense of nonhierarchical, collaborative community around their interactions » (F. Turner 2005, 491). L'échange d'informations, comme je l'ai observé dans la communauté romande de cosplay, se fait essentiellement de manière non-hiérarchisée et gratuite.

L'interaction des cosplayers avec les réseaux sociaux représente donc une forme d'activité transmédiatique, dans la mesure où les informations qui circulent se trouvent sous différentes formes entre lesquelles ceux-ci doivent constamment naviguer. On pourrait d'ailleurs reconnaître dans cette pratique ce que Jenkins appelle du « braconnage textuel » (« *textual poaching* »), empruntant lui-même le terme à Michel De Certeau qui l'utilisait pour définir l'activité des lecteur.rice.s de littérature (Jenkins 1992, 24). Ce braconnage consisterait ainsi à se servir dans les textes des éléments qui sont utiles et satisfaisants (« *pleasurable* ») pour le/la lecteur.rice (idem). Appliqué au cosplay, cette hypothèse du braconnage correspond de manière pertinente, autant au processus de choix des personnages – qu'ils vont emprunter à des œuvres préexistantes – qu'à cette navigation transmédiatique à la recherche d'informations utiles pour la confection de costumes. J'émetts cependant une réserve au niveau de la deuxième proposition car ces informations sont presque toujours mises en ligne en libre accès par les individus et, dans cette mesure, ne peuvent pas être « braconnées », ce terme impliquant une forme de vol. Le terme de « butinage » (« *skimming* ») (Adler et al. 1998 ss pagination) pourrait alors sembler plus approprié. C'est le contexte technologique et communicationnel rendu possible par l'Internet qui a permis de développer ce que l'on pourrait ici définir comme une pratique du braconnage/butinage transmédiatique, pratiquée par les cosplayers. Ceux-ci ne sont pas les seuls « braconniers médiatiques » mais ce phénomène semblerait constitutif du cosplay comme il est pratiqué aujourd'hui³⁴.

En plus de la dimension immatérielle et désincarnée des échanges sur les réseaux que nous avons évoqués jusqu'ici, certaines activités du cosplay s'inscrivent pourtant également dans une dimension matérielle. En effet, le bricolage, ou pour les cosplayers, le *craft*, représente une large part de l'activité du cosplay³⁵. N'oublions pas que pour la grande majorité des concours

³⁴ Il faut cependant être conscient que ce n'était pas forcément le cas il y a 10-15 ans. Plusieurs « pionniers » du cosplay suisse, tels que Stylouz, Kadirine ou Chewy, m'ont raconté que lorsqu'ils ont commencé à pratiquer le cosplay, avant l'existence des réseaux sociaux actuels, il n'existait pas ou très peu d'informations sur le sujet qui fusse partagé sur Internet.

³⁵ Nicolle Lamerichs a également remarqué la dimension matérielle du cosplay à travers une recherche plus approfondie du marché des accessoires et costumes de cosplay, notamment en étudiant l'interaction des cosplayers avec les sites Ebay et Etsy. Cf Lamerichs, 2014.

de cosplay, les règles stipulent à quel pourcentage le costume doit être fait main³⁶, et que fabriquer un costume de cosplay demande l'accumulation d'un bon nombre de compétences en tâches manuelles et en différentes formes d'artisanat. L'expérience de Chech' illustre le degré d'engagement parfois nécessaire pour réaliser un costume :

[Jean] Je reviens juste au costume, combien de temps tu passes en général pour préparer les costumes, pour préparer les personnages en tout ?

[Chech] Alors ça peut varier beaucoup parce que ça dépend vraiment de la complexité du costume, je dirais. Moi j'ai eu des costumes que j'ai fini en une semaine, des trucs vraiment très simples. Comme pour mes costumes les plus compliqués, j'ai passé plusieurs centaines d'heures dessus [...]. Si je prends un costume qui paye pas de mine mais qui était assez compliqué, c'est un costume de Daeneris de *Game Of Thrones*, il y avait beaucoup de broderie avec des perles. Eh bien rien que sur les parties de broderie j'ai passé je pense 100 à 150 heures. Et puis après, j'ai fait les trois dragons, pas taille adulte, on s'entend, mais quand ils sont plus petits, et puis j'ai passé, je pense 150 heures par dragon, à coller les écailles, une à une sur mon truc. Donc, ça peut monter très vite, dépendant du costume.

Au-delà de l'investissement en temps que représente le costume de Daeneris que Chech' a réalisé, celui-ci lui a également demandé une connaissance avancée de la broderie. Ce n'est pourtant qu'un exemple des compétences nécessaires parmi toutes celles que j'ai pu observer. Le cosplayeur l'Ami-Rôle m'a par exemple dévoilé qu'il avait dû apprendre à travailler avec le latex afin de pouvoir modeler un masque du personnage des *Avengers*, Thanos, qui corresponde à la forme de sa tête. Ce dernier a d'ailleurs transformé une pièce de sa maison en atelier dédié au cosplay dans lequel il a à sa disposition tous les outils et matériaux nécessaires pour confectionner des costumes : ordinateurs pour modéliser les pièces en 3D, *plotters*, outillage en tout genre, bois, mousse, résine, latex, cuir... Il énumère d'ailleurs ci-dessous les matériaux et techniques utilisées pour une des pièces de son dernier costume reproduisant le Viking Eivor du jeu vidéo *Assassin's Creed Valhalla* :

Valhalla, c'est pareil. Ici j'ai les références, je peux te montrer. J'ai des références des haches. Voilà, si je vais un peu plus près des détails des chiens là. En fait c'est la même chose, donc tout ça j'ai reporté, j'ai taillé dans la mousse, j'ai plus qu'à faire... J'ai pris des balles pour les chats. C'est les boules qui sont là. Donc c'est pour ça qu'il y a des WIPs, j'ai du bois, j'ai de la mousse. Autour, j'ai fait des pièces, les embouts, j'ai fait autour, [avec] du balsa. Donc c'est mousse et bois, c'est tout. C'est ça... ayant une image de référence c'est sur cette base-là, il faut arriver à faire et puis il faut prendre des mesures, il faut t'enrouler de papier avec du cellophane, il faut couper, il faut dessiner pour avoir la bonne taille. Donc on va pas à tâtons, il faut que ça fonctionne. Donc quand t'es enroulé de scotch et de papier... après on te découpe et tu plaques pour faire les chablons, c'est juste génial quoi. Le masque c'est pareil il faut enrouler ta tête pour faire un moule de plâtre et après tu peux faire ce que tu veux, du moment que t'as ta tête tu peux faire ce que tu veux dessus quoi.

³⁶ Cf chapitre 7.1, partie 2

Ce savoir-faire se trouve donc à l'intersection de l'apprentissage autodidacte, des échanges d'informations sur Internet et de la créativité individuelle nécessaires aux cosplayers pour réaliser des costumes uniques. C'est aussi pour cette raison que le cosplay est une activité transmédiatique. Elle demande en effet la maîtrise d'un ensemble de pratiques et de médiums ancrés dans la matérialité. Dans un sens, les cosplayers transforment l'immatérialité des narrations dont ils sont fans en des artefacts matériels et tangibles avec lesquels ils peuvent interagir physiquement en bricolant ou en portant des costumes. Pour les cosplayers, le *fan art* est donc un moyen créatif d'ancrer leurs lectures et leurs visionnements de médias dans une expérience personnelle matérielle et dans leur environnement social, ce qui peut parfois avoir une dimension formatrice :

[Kadirine] Après c'est vrai que maintenant que je m'en rends compte, le cosplay, déjà avec cette brigade, ce groupe d'amis, ça m'a beaucoup ouvert, ça m'a beaucoup donné confiance en moi et surtout ça m'a boosté en fait. Je me suis rendu compte que je pouvais faire des choses que je n'aurais jamais pensé réussir à faire avant. Et c'est vrai qu'avant j'ai toujours été très énergique, mais je me limitais quand même pas mal. Je me rends compte que grâce au cosplay, j'ai vraiment pu m'ouvrir et me découvrir plein de compétences, comme par exemple styler une perruque. Je peux m'éclater au niveau du maquillage aussi. Tout ce qui est recherche niveau couture, niveau bricolage, créer des armes aussi... Plein de choses comme ça, des petits accessoires... Je me suis rendu compte que oui, j'étais créative, mais c'est quelque chose que j'avais oublié en fait.

L'expérience de Kadirine n'est pas unique dans les témoignages que j'ai reçus. Souvent, le cosplay a apporté aux cosplayers des compétences réelles qu'ils utilisent aussi dans d'autres domaines d'activité de leur quotidien. Jenkins remarque également que cette manière qu'ont les membres de la culture fan d'interagir avec les textes de la culture populaire serait émancipatrice : « I am not claiming that there is anything particularly empowering about the texts fans embrace. I am, however, claiming that there is something empowering about what fans do with those texts in the process of assimilating them to the particulars of their lives. Fandom celebrates not exceptional texts but rather exceptional readings [...] » (1992, 284).

En effet, selon l'auteur, en s'appropriant des textes de la culture populaire, les cosplayers inventeraient un folklore nouveau, qui leur correspondrait mieux que la culture de masse véhiculée par les produits commerciaux dont ils s'inspirent. Leurs productions artistiques (*fan art*) seraient un moyen de commenter les œuvres d'origine et donc la culture populaire tout en créant une nouvelle « sous-culture » au sein de laquelle ils peuvent trouver un sentiment d'appartenance à une communauté, formuler des principes esthétiques, des traditions, ainsi que ressentir une fierté envers leurs accomplissements (Ibid. 249). Jenkins parle ici de la constitution d'une *fan culture*: « made by a new type of cultural community, where affiliation

is voluntary and based on common patterns of consumption, common ways of reading and relating to popular texts, yet, one serving many of the traditional functions of folk culture » (Ibid. 273). Par extension, ce que l'on pourrait nommer la « cosplay culture » répondrait, à ces mêmes critères qui constituent un folklore. La notion de folklore est sujette à controverse car elle a pu être utilisée comme une façon « romantisée » de définir, à posteriori, un groupe social qui ne se reconnaîtrait pas forcément comme tel (Ibid. 271). Cependant, tout en restant prudent, Jenkins argumente que la notion de folklore peut être intéressante pour étudier la *fan culture* contemporaine, notamment à travers son activité d'appropriation de ressources médiatiques qui sont déjà en circulation dans la culture dominante (Ibid. 270). Ces ressources qui sont appropriées par les cosplayers sont ensuite adaptées à leurs besoins et à leurs intérêts (par exemple le besoin de créativité de Kadirine). Jenkins ajoute que la « mass culture imagery » offre parfois des visions utopistes de manières d'exister qui ne sont pas forcément présentes dans la vie quotidienne des fans (Ibid. 273). Interagir avec ces utopies et les retranscrire dans leur vie de tous les jours serait ainsi un moyen de combattre certaines normes et de repenser le monde :

Ah mais moi si je pouvais porter une robe de princesse tous les jours je le ferais hein [rires]. Je serais en robe de princesse tous les jours, je serais en crinoline tous les jours, je chanterais des musiques Disney tous les jours dans la rue. Ouais non, j'aimerais bien le faire tous les jours mais c'est vraiment ce regard bizarre des gens qui freine encore un peu. Après on peut trouver de l'extravagance partout. Enfin personnellement j'ai commencé à me maquiller avec des couleurs pop. Tous les jours je change de couleur, et c'est ce que le cosplay m'a apporté, c'est ma touche de folie, comment je peux la transposer dans ce monde un peu normal d'adultes. Eh bah je vais garder mon maquillage.

Chihiro démontre ici que le cosplay est une occasion où l'on peut se permettre d'avoir des comportements plus extravertis, plus sûrs de soi, plus remarqués que dans la société habituelle. En empruntant l'élément « maquillage » du cosplay et en l'appliquant dans sa vie de tous les jours, elle peut ainsi « transgresser » certaines des normes esthétiques et sociales. S'il semble exagéré de considérer cela comme une intention de remise en cause des normes, l'on reconnaît toutefois que le cosplay permet d'interagir avec des visions alternatives du monde. Le/la cosplayer se trouve donc dans une situation d'ambiguïté où iel se sert de produits de la culture dominante pour se les approprier et formuler des interprétations personnelles qui peuvent être parfois à contre-courant de celle-ci. Ainsi, le cosplay, en tant que folklore « volontaire » et « spontané », existerait indépendamment de certaines institutions formelles, culturelles et politiques et aurait formé ses propres institutions informelles ; comme celles qui existent lors

des conventions où les valeurs esthétiques , entre autres, se basent sur d'autres règles que celles de la société hors-convention.

L'engagement transmédiatique des cosplayers serait donc une des caractéristiques déterminantes de la « culture cosplay ». Par cet engagement, iels constitueraient un folklore contemporain qui, malgré son exploitation de la culture populaire dominante offre des espaces pour exprimer des visions différentes de la société. Les textes de la culture dominante ne servant que de sources temporaires où les cosplayers vont braconner/butiner des éléments clés qui permettent de donner du sens à leur environnement social.

Pour clore ce chapitre sur la création d'un folklore et d'une culture transmédiatique il me semblait intéressant de reproduire un extrait de l'interview de Chewy qui illustre parfaitement le sentiment que les cosplayers peuvent ressentir en découvrant le cosplay :

Et sinon comment j'ai découvert le cosplay? ça remonte à loin donc mes souvenirs sont flous, j'ai vraiment un souvenir de ma première convention qui était Japan Expo en 2004, et c'était encore à Paris, La Défense, à l'époque. J'y suis allée avec ma meilleure amie de l'époque et j'ai découvert des gens qui étaient costumés en personnages de Naruto, et j'ai trouvé ça incroyable, enfin c'était vraiment génial, parce que non seulement je découvrais un univers où les gens aimaient ça, aimaient les mangas et la janimation. Parce qu'à l'époque c'était pas très bien vu, on nous traitait un petit peu de gamins, de ce genre de choses, parce qu'on aimait Pokémon, on aimait Naruto, ce genre de choses. [...] J'étais jeune et du coup je me suis dit : waah incroyable ! Je peux vraiment vivre ma passion sans me cacher, je peux vraiment parler aux gens sans avoir honte, et en fait j'allais vers les gens naturellement en fait. Le fait d'être cosplayés, faisait que les gens se rapprochaient et discutaient sans barrières ni quoi que ce soit. Et c'était génial, on avait tout de suite des liens avec les gens, il n'y avait pas de barrières et on pouvait partager des choses et c'était incroyable.

CHAPITRE 2 : CONSOMMER ET PRODUIRE DES IMAGES

« Et le côté photos, on est libres, il n'y a pas cette restriction. Donc moi j'aime bien me dire : je me concentre sur telle ou telle pièce, je construis tel personnage, la vision que j'ai... et après j'immortalise ça par le biais d'une vidéo ou d'une photo et j'essaie de me rapprocher le plus possible d'une forme réaliste de ce personnage. » (Stylouz)

Comme la citation de Stylouz en témoigne, la photo et la vidéo occupent une place particulièrement grande dans la pratique du cosplay. Lamerichs le remarquait déjà lorsqu'elle affirmait que: « Because cosplay stresses the visual, it should be no surprise that [...] photography is also a part of the hobby. Fans enjoy having their pictures taken in their outfits » (2014, 204). En tant qu'activité où les questions d'esthétique et de visuel sont particulièrement présentes, il semble donc naturel que la photo et la vidéo soient des médiums auxquels les cosplayers aient souvent recours. J'ai donc pu constater que beaucoup de photos et de vidéos sont prises et tournées, sélectionnées, retouchées, partagées sur les réseaux sociaux, discutées et consommées par les cosplayers. Nous verrons, dans ces prochaines pages, que les usages qu'ils en font sont diverses et variés, mais que pris comme des phénomènes anthropologiques, ces usages sont chargés de significations qui nous renseignent quant à la relation que nous entretenons avec ces médiums.

Suivre son fil d'actualité Instagram, regarder des tutoriels sur YouTube, échanger des photos sur Snapchat, lire un Manga, jouer à un jeu-vidéo, sont toutes des activités que les cosplayers exercent au quotidien et qui impliquent une consommation régulière d'images de toutes sortes : photographies, vidéos, images numériques, bandes dessinées, animes, etc. En ce sens, le cosplay est une pratique par laquelle les iels développent une relation privilégiée avec la dimension de la représentation. Iels ont grâce à cela développé l'habitude de regarder des images, d'en produire, d'en discuter, de les analyser et surtout d'apparaître sur ces images en tant que sujets.

Nous pouvons dès lors poser la question suivante : pourquoi les cosplayers se prennent en photo et produisent des vidéos ? Pourquoi est-ce si important dans le milieu du cosplay de produire un contenu visuel ? J'ai pu développer, suite à mes observations, trois principaux éléments de réponse : Un usage mémoriel : la photo ou la vidéo comme souvenir, un usage

social : la photo ou la vidéo pour le partage et finalement, un usage « rituel » : la photoliminoïde, c'est-à-dire la photo come seuil vers un au-delà fictif. Outre ces trois raisons principales, qui seront traitées de manière extensive dans le prochain chapitre, il est important de comprendre au préalable quelques-unes des dynamiques que l'on peut retrouver dans ce rapport que le cosplay entretient avec l'image. Ci-dessous je présente deux de ces dynamiques que j'ai pu observer lors de mon terrain : 2.1) la relation copie-original, et 2.2) la photographie comme consécration.

2.1 La relation copie-original

Attardons-nous maintenant sur le statut de la photographie ou de la vidéo comme objets dans la culture cosplay. Je prendrai ici le cas des photos et vidéos qui sont le résultat fini de l'entreprise de création d'une représentation visuelle. Lorsqu'elle est diffusée sur un médium, que celui-ci soit numérique (fil d'actualité Instagram, vidéo YouTube, etc.) ou analogique (*print*, calendrier, etc.), représente une copie de l'œuvre originale, un produit dérivé, comme le serait par exemple une figurine de personnage. En effet, ces photographies prennent un tel statut lorsqu'elles sont partagées sur les réseaux sociaux (les versions numériques) ou achetées comme élément de décoration ou de collection (les versions analogiques telles que *prints* et calendrier surtout). En reproduisant fidèlement les personnages et les scènes d'œuvres connues, les photographies et les vidéos de cosplay deviennent donc en elles-mêmes des objets consommés par la communauté de fans de ces œuvres.

On peut alors se demander pourquoi il existe dans le cosplay cette volonté assumée de créer une copie de l'œuvre originale. En effet, cette conception remet en cause une vision traditionnelle qui valorise différemment l'original de sa copie. Cette distinction est par exemple très présente dans les mondes de l'art, où l'on reconnaît une originalité de l'artiste qui ne peut être copié³⁷, et où l'on a même institutionnalisé cette valeur par la notion légale du *copyright*. Les cosplayers, de leur côté, copient régulièrement et sans scrupules les œuvres d'autres artistes. L'exemple le plus flagrant de cette transformation en produit dérivé est peut-être le *fan-film*. Le *fan-film* auquel Stylouz a participé, *Cyberpunk 2077 – Phoenix Program*³⁸ reproduit l'univers du jeu-vidéo *Cyberpunk 2077* et met en scène ses personnages, vivant des événements

³⁷ Voir (Becker 2015)

³⁸ Vi-Dan Tran, *Cyberpunk 2077 – Phoenix Program (Johnny Silverhand Fan Film)*, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=JJdtkKNQKJ4&t=223s>

inédits. On y retrouve donc les mêmes personnages, les mêmes costumes, les mêmes accessoires, et la même ambiance générale. La différence étant que ce film a été imaginé par des fans et non pas par la société de production CD Projekt Red, auteurs originels du jeu. Ces fans offrent donc aux autres fans du jeu un nouveau contenu dérivé d'une œuvre qu'ils peuvent consommer comme un objet à part entière et leur apportant de nouvelles informations et interprétations de l'univers qu'ils chérissent.

Pour comprendre cette relation entre œuvre originale et production dérivée dans le cosplay, il est intéressant d'invoquer à nouveau la théorie d'Hiroki Azuma, qui remarque à ce sujet que, dans la culture *otaku* : « œuvres originales et dérivées sont produites et consommées comme si elles avaient exactement 'une valeur égale' », mais que toutes les productions dérivées n'ont cependant pas la même valeur (2008, 99). En effet, cette valeur dépendrait de la qualité des œuvres dérivées, qui sont triées par cette communauté selon si elles sont de bonnes ou mauvaises versions (Idem). Pour que ces photographies et ces vidéos soient reconnues comme des produits dérivés acceptables, elles doivent donc répondre à certains critères. En effet, elles doivent notamment contenir les mêmes « éléments d'attraction » contenus dans le produit original. Dans le cas de la vidéo *Cyberpunk 2077 – Phoenix Program*, il est nécessaire que l'on reconnaisse les personnages du jeu original, et qu'ils soient reproduits le plus précisément possible. Le maquillage du personnage « V », joué ici par Stylouz, avec les cicatrices caractéristiques qui traversent son visage, est un bon exemple d'élément d'attraction qui donne au produit dérivé une valeur augmentée. Ces éléments d'attraction se trouvent par ailleurs souvent dans les détails qui caractérisent l'apparence des personnages, ce qui est volontiers exploité par les cosplayers pour améliorer la qualité de leur costume.

Pour en revenir à la relation entre le produit dérivé et l'original, Azuma remarque que dans la culture *otaku*, celle-ci a été modifiée par rapport à l'opposition plus traditionnelle entre l'original et la copie. Il suggère ainsi que la copie/le produit dérivé aurait pris une valeur nouvelle dans la société postmoderne :

[...] la valeur donnée par les Otakus aux productions dérivées se rapproche en effet étroitement des prévisions du philosophe français Jean Baudrillard sur l'évolution de l'industrie culturelle. Baudrillard avait en effet pronostiqué que, dans les sociétés postmodernes, la différenciation entre l'original d'une œuvre ou d'un produit et sa copie s'estomperait, et qu'une autre forme de produit ou d'œuvre dominerait, qui ne serait ni l'original, ni sa copie. C'est ce qu'il appelle un « simulacre ». On peut donc penser que le sens des valeurs des Otakus qui consomment à un niveau égal l'original et sa parodie s'organise dans un registre qui n'est plus celui de l'original ni celui de la copie, mais du simulacre. (2008, 48)

Or, Azuma remarque plus loin que la théorie du « simulacre » présente toutefois quelques défauts dans le cas de la communauté *otaku*, car la relation original-produit dérivé serait d'un autre ordre que celle d'objet-simulacre. Pour répondre à cela, Azuma développe le modèle des « bases de données », déjà mentionné plus haut, selon lequel, tous les éléments d'attraction et « agencements » seraient organisés dans des « bases de données », à l'image de celles qui stockent toutes les informations encodées de l'Internet. C'est pourquoi : « dans la culture Otaku, où domine la consommation des récits, l'œuvre n'est pas appréciée pour elle-même mais est évaluée en fonction de la base de données qui est en arrière-fond » (Ibid. 61) et qu'ainsi le consommateur peut aller piocher dans ces bases de données pour créer des produits dérivés selon sa propre lecture de l'œuvre originale. De ce fait : « la copie n'est plus évaluée en fonction de sa distance avec l'original mais en fonction de sa distance avec les bases de données » (Ibid. 100). Il est important de noter également que malgré ce que l'on pourrait penser, la production d'œuvres dérivées ne fait pas perdre sa valeur à l'œuvre originale, comme ce serait le cas si une œuvre d'art était recopiée plusieurs fois : « [...] même si une œuvre dérivée est une usurpation d'une œuvre originale [...] cette œuvre originale est conservée, voire respectée en tant que source d'information [...] » (Ibid. 103). On constaterait donc dans la culture *otaku* l'avènement d'un nouveau système de valeur agencé autour du système des bases de données.

C'est également ce que j'ai pu constater dans la relation qu'il existe entre les photographies et vidéos réalisées par les cosplayers et les œuvres originales. En effet, les productions médiatiques du cosplay, qui sont dérivées d'une œuvre originale, ne sont pas confondues avec celles-ci. L'œuvre originale garde sa place en tant qu'autorité et référence. La qualité de l'œuvre dérivée est plutôt jugée par rapport à sa distance avec les éléments d'attraction qui sont contenus dans la photo : costume, décor, pose, accessoires. Ces éléments d'attractions contenus dans les bases de données sont bien illustrés par l'expérience d'un *photo shooting* vécu par le photographe de cosplay Fabien :

[Jean] Pour toi qu'est-ce que c'est les éléments les plus importants pour qu'une photo de cosplay soit bien réussie ?

[Fabien] Euh c'est con à dire mais c'est le cosplayeur et le photographe. Ça dépend s'il y a un petit truc qui passe, si t'as bien compris l'univers... Et puis le petit truc qui va faire que ça fonctionne, tu vois c'est tout con, mais on a fait une séance compliquée, dans un lieu abandonné, pour un truc *Resident Evil*. Bon bah on n'a pas eu beaucoup à se forcer pour que ça marche. On n'est pas sur un cosplay incroyable, ça reste un *trench coat*, et des habits para-militaires basiques. Et le lieu ça fonctionne bien en fait. Cette séance là, j'ai pas trouvé ça fou en terme de mise-en-scène, mais quand je regarde le résultat je me dis qu'à peu de frais ça fonctionne.

Et ce petit truc... tu vois on avait fait un truc avec *Monster Hunter*, et on a fait ça en forêt, y avait des ruines. L'endroit était parfait, ça coule de source.

On reconnaît ici quelques-uns de ces éléments d'attraction issus des bases de données : « trench coat », « habits para-militaires », « forêt », « ruines », à partir desquels sont évalués la qualité de la copie, qui dans ce cas précis « fonctionne bien ». Or, comme l'explique Azuma : « Du point de vue des auteurs d'œuvres dérivées, on peut dire que plus les simulacres tirés d'une œuvre originale seront nombreux, plus l'œuvre originale prendra de la valeur. » (Ibid. 103). Ces simulacres peuvent par exemple être les poses caractéristiques des personnages :

[L'Ami-Rôle] Alors chaque personnage, finalement, dans le manga, ou dans l'anime, ils ont effectivement des poses. Alors si je prends les amiraux, Kalinu, lui c'est... il a un poing de lave. J'avais fait un poing en mousse avec des *leds* dedans qui vibraient, et son cigare et il se tient comme ça en arrière avec la cape de côté. Thanos, lui il est surtout avec son arme comme ça, ou il est assis et il réfléchit comme le... [Penseur de Rodin]. Ganondorf, lui, il est avec ses deux épées, alors ce sont des images qui existent, des poses que tu prends, ce sont des images qui sont sur internet, ou dans le jeu etc. Mais tu ne les inventes pas. Faut justement essayer d'avoir ces poses qui reflètent suffisamment le perso.

Pour donner de la valeur à la reproduction en photo, l'Ami-Rôle sait quelles poses il doit reproduire lors des photo shootings. On remarque donc que les éléments d'attractions de l'œuvre originale sont en effet régulièrement employés par les cosplayers.

On peut en conclure que dans la culture cosplay, comme dans la culture *otaku*, la photographie et la vidéo comme « copies » de l'original, ou plutôt comme produits dérivés, sont insufflées d'une valeur qui ne correspond pas avec un système traditionnel faisant la distinction entre copie et original. Ici, la copie est évaluée selon un système de valeur propre aux préoccupations du milieu, qui fonctionnerait plutôt selon le système des bases de données, à partir duquel les cosplayers peuvent juger de la qualité d'une photographie ou d'une vidéo de cosplay. Cette relation œuvre originale-produit dérivé que l'on retrouve dans les photos et vidéos de cosplay ne peut donc pas être considérée comme une relation traditionnelle original-copie.

2.2 La photographie comme consécration

J'ai pu remarquer, en discutant avec plusieurs cosplayers, que parfois la photographie ou la vidéo sont l'objectif ultime de toute l'entreprise de réaliser un cosplay. Stylouz détaille ci-dessous toutes les étapes de la réalisation d'un cosplay :

[Jean] Tu disais qu'il y a un côté où tu peux immortaliser un costume ou un personnage, qu'est-ce que ça t'apporte en plus d'avoir le produit fini, la photo ou le film ?

[Stylouz] Pour moi c'est vraiment la consécration en fait, c'est la partie finale de mon costume. On va dire qu'on peut décomposer en plusieurs phases, la première phase, c'est la phase de rêverie, où on a flashé sur un projet, où on se dit ça c'est magnifique, j'aimerais bien réussir à aboutir ce projet, je pourrais faire ça comme ça ou comme ça. Après il y a la partie réalisation, où là on va partir sur tout le *craft* et c'est aussi une partie que j'adore. J'adore le côté : je me pose, je commence à concevoir mes patrons, faire mon armure etc. Après il y a la partie où on finalise le costume, donc là, généralement, moi je ne suis jamais content de ce que j'ai fait donc voilà. [...] Et après il y a la partie photo et on immortalise son travail et ça c'est quelque chose qui reste dans le temps parce que les costumes avec x années, au bout d'un moment, ils commencent à vieillir et tout [...].

On remarque ici que la photographie est donc l'étape finale d'un cosplay, c'est ce qui permet de « l'immortaliser », notion que nous développerons lors du chapitre sur la photo comme souvenir³⁹. Cela dit, on constate surtout que pour Stylouz, cette étape finale est comme une « consécration » ; celle qui clôt tout l'effort fourni pour en arriver à un cosplay fini. Lors de la prise en photo et surtout lors de *photo shoots*, le costume de cosplay doit être montré dans un état parfait. C'est un moment où les cosplayers portent leur maquillage, où l'on trouve le décor qui correspond à l'univers du personnage, etc. En bref, tous les éléments sont rassemblés pour que le cosplay soit mis en scène dans les meilleures conditions et que le produit final rende la meilleure qualité possible. C'est ici ce qu'explique la cosplayeuse Chewy :

[Jean] Mais est-ce que c'était quand même important pour toi de prendre en photo tes cosplays ?

[Chewy] Oui, et ça l'est toujours en fait. Parce que tu travailles des heures et des heures sur un costume et t'as envie de l'immortaliser, alors bien sûr que t'as la consécration de la scène parce que moi j'essaie de toujours... je n'arrive pas à me motiver à faire des costumes hormis pour la scène. Parce que ça prend du temps, ça prend énormément d'énergie et d'argent. Donc en général la scène c'est un Leitmotiv parce que t'as un projet, un projet qui est concret. Mais même... En fait, la scène c'est un accomplissement en soi. [...] Alors qu'après, t'as envie d'immortaliser le personnage que tu incarnes à travers une photographie dont on a envie qu'elle soit super belle. Où on enlève tes petits bourrelets de chaque côté, où on enlève tes cernes et tes boutons. Voilà on va essayer d'embellir ton personnage. Aujourd'hui la photo a pris une dimension où on va essayer de rendre encore plus parfait les imperfections de ton costume.

Le produit final de la photographie doit donc approcher la perfection, quitte parfois à utiliser la retouche numérique. L'objectif premier étant d'obtenir une image qui réponde aux critères esthétiques propres au milieu du cosplay qui déterminent si une photo est réussie. Le principal critère esthétique est la ressemblance avec la photo de référence. En effet, lorsque l'on veut réaliser une photo de cosplay, on s'appuie généralement sur une ou plusieurs images de référence avec comme objectif de reproduire cette image le plus fidèlement possible, avec les moyens qui sont à disposition des cosplayers. Lorsque ceux-ci postent leurs photos sur

³⁹ Cf chapitre 3.1 part. 3

Instagram par exemple, iels l'accompagnent généralement de la photo d'origine, afin que le/la spectateur.rice puisse faire le travail de comparaison entre l'image de référence et la version du/de la cosplayer. Ce travail de comparaison est le plus flagrant lorsque les cosplayers postent un photomontage qu'iels appellent « *side by side* » (ill. 6) :

[Chihiro] Oui, alors en tout cas c'est ce que je fais avec mes deux très bonnes amies, c'est qu'on essaie de faire une image *side by side*. Du coup on prend vraiment une image d'un personnage et on essaie de la refaire à l'identique : pose du personnage, tout quoi, couture, costume, décor... tout. Et ça c'est la photo la plus gratifiante, c'est quand on voit vraiment le personnage et, à côté, ce que nous on est capables de faire. C'est assez fou ça. On se dit genre: « Waaah ! Oh c'est génial ! Je peux devenir qui je veux en fait. Je suis un peu comme les 100 visages de *Game of Thrones*, je suis qui je veux, quand je veux. »

L'image de référence fonctionne donc, si nous reprenons les termes de Hale, dans une logique d'imitation directe et elle pose un cadre à la fois génératif et restrictif. Elle pose les bases de comment doit être construite l'image et limite ce à quoi elle ne doit pas ressembler. Dans le cas de l'imitation directe, les critères et les codes esthétiques du cosplay sont donc dictés par ceux des œuvres de référence. La qualité d'une photo ou vidéo cosplay est donc calculée par rapport au degré de réduction de l'écart entre l'original et la reproduction. Certain.e.s cosplayers n'hésitant pas à utiliser de la retouche numérique pour réduire le plus possible cet écart.

J'ai pu remarquer à travers mes observations que quasiment toutes les photos qui sont le résultat d'un travail de mise en scène et d'une collaboration entre un.e photographe et un.e cosplayer contiennent des éléments de retouche. Cela peut passer par la suppression d'éléments du décor, par l'ajout d'effets spéciaux (lasers, fumée, flou esthétique, etc.) et d'éléments de décor, par le travail de la lumière, le gommage de défauts du costume, etc. Cela peut par exemple être uniquement l'amélioration de l'éclairage, comme cela peut être la transposition du/de la cosplayer par découpe dans un décor construit de toute pièce en images de synthèses. La retouche numérique est donc largement utilisée dans la photo de cosplay.

La question de la retouche des images ne fait cependant pas l'unanimité, il existe en effet un débat, entre les cosplayers, au sujet de la retouche corporelle. Certain.e.s, comme Chewy, ne voient pas d'inconvénient à l'idée que leur corps soit modifié mais d'autres préfèrent qu'on ne modifie pas leur corps, comme l'explique la cosplayeuse et photographe Enelden :

[Enelden] J'essayais toujours de tester un peu en retouches, et j'ai vite appris ce que certaines personnes vont vouloir par exemple : ils ont genre un grain de beauté sur le visage et ils voudront toujours l'effacer parce qu'ils ne l'aiment pas, ou parfois ils l'aiment dans la vraie vie, mais ils l'aiment pas en cosplay parce qu'ils trouvent que ça colle pas au personnage. D'autres personnes voudront absolument toujours qu'il reste visible et qu'on ne l'efface pas. Pareil au

niveau du corps en général, certaines personnes vont me demander de... par exemple : « ah! j'ai un petit peu trop mangé ces derniers mois, j'ai pris un petit peu du ventre, t'arrives juste à le lisser un petit peu pour la photo? » Ou le : « Ah j'ai du bide, j'aime bien, n'y touche pas s'il te plaît ». Donc personnellement avant chaque *photo shoot*, je demande toujours à la personne : « Qu'est-ce que tu veux que je retouche ? Qu'est-ce que tu veux que je ne retouche absolument pas ? » Et qu'est-ce que je suis prête à faire tant que c'est esthétique. Et je suis surprise du nombre de personnes qui n'hésitent pas à me dire : retouche tout ce que tu veux tant que ça rend bien.

Les retouches corporelles, permettent parfois, lorsqu'elles sont légères, comme dans le cas du grain de beauté, ou d'une modification de la couleur des yeux, de se rapprocher un peu plus du personnage. Mais la retouche corporelle qui modifierait par exemple la silhouette d'un individu est un sujet plus délicat :

[Jean] - Pas trop de retouches au niveau corporel....

[Chihiro] - Non c'est quand même mon *body* qu'on voit sur les photos. Enfin quel est l'intérêt si je ne me reconnais même plus. Quand même il faut que je voie que c'est moi sous cette perruque, sous le maquillage, sous la prestance du caractère comme ça je me dis : ah mais je peux peut-être être forte moi aussi.

Pour Chihiro, il est important de pouvoir encore se reconnaître afin d'affirmer son propre physique. Il semblerait donc que la limite qui existe entre la ressemblance absolue, qui implique de devenir autre, et la reconnaissance de soi, qui implique de garder son apparence, soit très fine. Cela rejoint ce double mouvement d'altérisation/identification que nous avons développé au chapitre 1.2. Autant il faut ressembler le plus possible au personnage, autant il faut que le/la cosplayer reste reconnaissable, ou comme l'explique Chihiro :

[Jean] C'est plus important qu'on te voie encore toi, plutôt que tu sois complètement le personnage ?

[Chihiro] Bah en tout cas, pour moi j'aimerais bien me reconnaître un tout, tout petit peu. Mais c'est... le cosplay c'est ça, c'est des jeux des sept erreurs, il faut ressembler à trois mille milliards de pourcents au personnage. Mais tout le monde n'a pas le même visage, du coup, une amie qui fait le même personnage que moi, bah on va quand même nous distinguer parce qu'on n'a pas la même forme de visage, on a beau faire exactement le même maquillage, la même perruque, porter les mêmes vêtements. Nous on saura que c'est quand même nous en-dessous. Il faut donner l'illusion mais si toi t'arrives à te reconnaître c'est quand même pas mal.

La photographie de cosplay comme consécration est donc un moyen de présenter l'accomplissement du travail des cosplayers autant à un niveau du savoir-faire matériel, qu'au niveau performatif du « savoir ressembler ». La retouche photo est un des outils qui permettent aux cosplayers d'arriver à cet instant où toutes les conditions sont réunies pour réussir un bon cosplay. Pour ces cosplayers, le résultat photographique ou vidéo de l'entreprise du cosplay est un objectif en soi qui permet de démontrer un engagement total entre elleux et le texte d'origine. Comme le remarquent Rauch et Bolton les meilleures photos peuvent même devenir des :

« celebratory monuments to the best of cosplay and as community standards of excellence. Meetings between skillful cosplayers and skillful photographers produce images that get passed around on forums, and people aspire to be a « better » Yuna or Naruto » (2010, 180). Les auteurs évoquent également une notion que nous allons développer ci-après, celle du partage, indiquant aussi l'importance du regard de la communauté et donc du public dans la photo comme consécration de tout le travail accomplis sur un cosplay.

Nous avons soulevé ici quelques-unes des dynamiques de consommation et productions d'images dans le milieu du cosplay en analysant le statut de ces œuvres en tant que produits dérivés, ainsi que l'idée de la photo et de la vidéo comme consécrations. Les prochains chapitres explorent de manière détaillée trois usages liés à la photographie et la vidéo que j'ai pu constater lors de mes observations dans le milieu du cosplay.

CHAPITRE 3 : TROIS USAGES DE LA PHOTO ET DE LA VIDÉO DE COSPLAY

« Un cosplayeur ne serait rien sans un photographe et inversement [...] » [Enelden]

Ce dernier chapitre va donc être dédié à l'analyse des productions médiatiques réalisées par les cosplayers suisse-romands que j'ai rencontré. À travers ce travail analytique, je souhaite explorer la manière dont les cosplayers interagissent avec les médias en utilisant la photographie et la vidéo comme médiums de prédilection. Pourquoi les cosplayers produisent et consomment des photographies et des vidéos ? En quoi est-ce important dans leur pratique ? Quels sont les différents usages de la vidéo et de la photographie en œuvre dans le milieu du cosplay ? Afin de répondre à ces questions, j'ai divisé ce chapitre en trois sous-chapitres : 3.1) la photo-souvenir, 3.2) la photo-partage et, 3.3) la photo-liminoïde.

Il faut noter que tous ces usages sont des concepts théoriques qui ne sont pas émiques. Ces concepts ont toutefois émergé de manière inductive, lorsque j'ai commencé à analyser mes données empiriques. En effet, ce sont tous des concepts qui me permettent de mettre des mots sur des phénomènes anthropologiques liés aux usages des productions visuelles que j'ai pu observer dans le milieu du cosplay. En outre, il est important de garder à l'esprit que ces usages peuvent tous être mis en œuvre simultanément lorsqu'une photo ou une vidéo de cosplay est produite, ce ne sont donc pas des usages exclusifs mais plutôt additifs et complémentaires. En effet, les cosplayers produisent des photos et des vidéos avec plusieurs objectifs en tête. L'usage qu'ils font de ces médiums est donc multiple et peut changer selon le support et le contexte où elles sont rendues visibles.

3.1 Photo-souvenir : « Pour moi ça sert vraiment à immortaliser le costume qu'on a fait »

Ce premier usage, que je nomme photo-souvenir, est peut-être l'usage le plus évident de la photo de cosplay. Depuis que la photographie existe, l'usage traditionnel que l'on associe à ce médium est celui de pouvoir fixer un moment dans le temps et d'en faire un « souvenir ». La

dimension mémorielle de la photographie en serait même sa particularité par rapport aux autres systèmes de représentation. En effet, comme Barthes l'a remarqué, la photographie représente toujours des événements qui se sont déroulés dans le passé : « je ne puis jamais nier que *la chose a été là*. » écrit-il (1980, 120). La photographie se situe donc à la fois dans le présent et dans le passé puisqu'elle montre un événement passé au spectateur présent. Le « *ça a été* » de Barthes indique ainsi, qu'immanquablement, le référent de la photographie a réellement existé (ibid. 122).

Dans le cas du cosplay, le pouvoir du *ça a été* de la photographie est bien utile pour plusieurs raisons. La première est d'ordre pratique : les costumes se détériorent et s'abîment. Avoir une photo du costume, qu'il soit porté ou non par le/la cosplayer permet donc d'en garder un souvenir, comme l'illustre bien Tanysa :

Et puis les costumes ils s'usent aussi, parce que le problème des armures c'est que typiquement, moi j'avais ma barbare, j'avais adoré et tout ça... Et heureusement que j'ai fait un joli *shoot* parce qu'une fois ma mère, qui à l'époque gardait mes costumes, elle l'a mis sous la véranda et puis le velux et ça a fondu mon armure. Et du coup j'étais là : bon... voilà... [rires] T'es content quand t'as des photos dans ces moments-là.

En outre, les corps des cosplayers changent avec le temps alors que les costumes, eux restent à la même taille, l'Ami-Râle en a fait l'expérience avec son costume de *Thanos* : »Alors moi, en l'occurrence, Thanos, j'ai un gros problème, c'est que j'ai fait un Thanos d'1m95, pour un gars qui a, on va dire, 90 cm de circonférence. Moi avec le confinement j'ai pris du bide et puis le problème c'est que je peux plus le mettre. » Prendre une photo permet donc de s'assurer qu'il existe une preuve visuelle qu'un costume a bien « été ».

La deuxième est une raison liée à la temporalité du cosplay. En effet, la performance est un événement éphémère. Les cosplayers n'incarnent pas les personnages indéfiniment, iels entrent et sortent du costume, iels se maquillent et se démaquillent, iels prennent ou ne prennent pas la pose etc. Par conséquent, le cosplay est une performance limitée dans le temps. Photographier un cosplay permet donc de créer une version plus durable de son cosplay. C'est ici ce qu'explique Meishira :

Pour moi [la photo] sert vraiment à immortaliser le costume qu'on a fait, le cosplay, parce qu'on passe... si on le fait main, on passe plusieurs jours, mois à faire ce costume, et d'avoir quelque chose de physique, de bien travaillé, de nous voir dedans, eh bien il y a quelque chose de joli quoi, de beau. On est heureux d'avoir ce genre de photos. C'est une forme de souvenir pour les cosplayers les bonnes photos.

Grâce aux photos et aux vidéos les cosplayers peuvent ainsi avoir accès en tout temps à une représentation de leur cosplay. Isild suggère même que, pour elle, le résultat photographique est plus important que le moment de la performance : « Oui clairement, pour moi, les photos et les vidéos sont plus importantes que la performance je dirais. C'est comme ça que j'aimerais... Enfin oui j'ai un contrôle sur l'image et sur le rendu et c'est comme ça que j'aimerais que ce que je fais soit présenté. »

Ainsi, la photo permet d'avoir sa performance de cosplay fixée sur un médium qui a une durée de vie plus longue. En plus de la performance de cosplay, la photo, comme la vidéo, auront l'avantage de pouvoir servir de souvenirs d'un moment passé. Une photographie prise lors d'une convention rappelle des instants passés avec ses ami.e.s, celle d'un *photo shoot* rappelle par exemple toute la logistique nécessaire ainsi que les personnes présentes lors de la séance. C'est ce que remarque aussi Lamerichs concernant les costumes :

The costume is a souvenir of the convention experience, like photographs and videos, and, on top of that, they are a reminder of the narrative or character that the fan has grown to care about. The costume is a combination of the fan's life history and the people whom s/he met at a convention. It is an intensely biographical and social artifact. At the same time, the dress is a reminder of the character and game that holds a special place in the cosplayer's heart. The outfit is a token, one of the few material remainders of a deeply personal experience. » (2018a, 225)

L'auteure révèle ici une notion très intéressante : la photo de cosplay, comme le costume, est un artefact qui contient une composante biographique et émotionnelle. En effet, les cosplayers créent des albums photo physiques ou numériques, sur Facebook, où iels archivent leurs photos de cosplay: « j'aime bien faire de beaux shootings photo, ça me fait des souvenirs, pour ça j'utilise plutôt Facebook, pour poster toutes mes belles photos par galeries » (Stylouz). Elles sont donc archivées pour être conservées et éventuellement consultées dans le futur. Elles permettent par conséquent de se rappeler d'une expérience personnelle vécue à un moment donné : « et le fait d'avoir porté son costume, d'avoir fait des conventions avec, d'avoir vécu des moments et d'avoir fait des photos, ça nous laisse un souvenir, ou peut-être que quand on aura 60 ans on se dira : bah voilà, j'ai déliré, j'ai vécu mes expériences, j'ai partagé ça, et c'était une forme d'amusement et voilà quoi, c'est des souvenirs » (Stylouz).

Les photos de cosplay portent donc cette double valeur mémorielle, elles fixent à la fois un costume, un maquillage, une pratique éphémère dans le temps, et elles ont une valeur émotionnelle qui fait remonter des souvenirs d'expériences symboliquement chargées. Ces deux éléments rappellent le *studium* et le *punctum* de Barthes (1980). En effet, lorsque les cosplayers regardent leurs photos de cosplay, iels y lisent à la fois le savoir-faire d'un costume,

la qualité d'un cosplay et donc sa valeur culturelle : le *studium* ; et iels sont percés par cette dimension émotionnelle, liée à des souvenirs qui se trouve dans les points sensibles de la photo : le *punctum* (Ibid. 49).

Ce qu'il est intéressant de noter cependant, c'est que si l'on reprend la photo d'Enelden en cosplay de *Twitch* par exemple (fig. 1), le *ça a été* des photos de cosplay devient questionnable. En effet, il ne parait pas possible que ça ait existé, puisqu'il n'y a pas de rats géants portant des arbalètes dans les égouts de nos villes, à priori. Ce qui a existé, en revanche, c'est la séance photo, lorsque la photographe Meishira a pris en photo la cosplayeuse dans son costume, prenant la pose devant un fond vert (ill. 2). La photo de cosplay mélange donc volontiers des éléments analogiques à des éléments « numériques » ou « de synthèse ». La différence entre ces « images numériques » et les images d'avant, serait, selon Hans Belting, qu'elles « renvoient à une matrice qui n'est plus une image » (2004, 54). La photo de cosplay instaure donc ce doute : est-ce que *ça a vraiment été* ? En effet, dans la photo de *Twitch*, comme dans beaucoup de photos de cosplay, les photographes recourent au montage numérique et créent, à l'aide d'images de synthèse, des éléments qui semblent, à priori, ne pas avoir de référents directs dans le monde empirique.

Or, Belting démontre au contraire que l'image de synthèse est, malgré tout, toujours rattachée au spectateur et ses « désirs d'images », et qu'ainsi : « l'image numérique servirait elle aussi à analyser objectivement le visible et à le ramener à une synthèse subjective » (Ibid. 57). Notons alors que les images numériques (ou contenant des éléments numériques), que produisent les cosplayers, jouent avec cette croyance en la vérité photographique. On peut alors poser la question suivante : quels souvenirs la photographie numérique de cosplay fait-elle ressurgir, au-delà de l'événement réel de la prise de photo ? Peut-être serait-ce le souvenir d'une impression ressentie à la suite d'une lecture ou du visionnage d'un film ? Belting ne donne qu'un indice : « les images produites par numérisation, par calcul binaire, génèrent en nous d'autres images mentales que celles qui les ont précédées » (Idem). Quelles sont donc ces images mentales que les images de cosplay produisent ? Le chapitre 3.3, sur la liminalité de la photo et de la vidéo de cosplay apportera, je l'espère, quelques éléments de réponse à ces questions.

Nous avons donc pu constater, à travers ce chapitre, un premier usage de la photographie dans le milieu du cosplay : son usage mémoriel comme preuve qu'un objet, qu'un événement, ou qu'un sujet a existé. On retrouve ainsi, dans la photo de cosplay, les notions de nostalgie,

d'émotion et de sentiment ; ce que Barthes appelle le « pathétique » de la photographie (1980, 42). Il n'y a pas dans ce terme de connotation négative, c'est plutôt un phénomène humain, lié à l'expérience subjective de tout individu. La lecture des photographies se ferait ainsi autant à travers notre regard socialisé ou culturalisé (*studium*), qu'à travers nos émotions et notre expérience individuelle (*punctum*).

3.2 Photo-partage : « Aujourd'hui, dans 80% des cas, c'est des photos pour internet, typiquement pour Instagram »

Si Stylouz évalue qu'aujourd'hui 80% des photos de cosplay sont dédiées à être partagées sur les réseaux sociaux, c'est qu'en effet, celles-ci atterrissent souvent de manière volontaire ou involontaire sur ces plateformes. Le réel pourcentage reste à être calculé mais l'affirmation de ce cosplayer est observable, une majorité des photos prises par les cosplayers sont faites pour être partagées avec leurs « abonnés », par l'intermédiaire de leurs fils d'actualité et *stories* Instagram, de leurs pages Facebook, ou encore de leurs *snaps*. Cet usage de la photo, que je nommerai photo-partage, est donc très répandu et mérite que l'on s'y attarde car il nous informe sur la manière dont les médiums visuels sont aujourd'hui employés dans la société.

Le photo-partage est un phénomène qui a été accéléré par les nouvelles technologies de la communication et l'arrivée de ce qu'en études numériques on appelle le « web 2.0 », c'est-à-dire un Internet en réseau, auquel tout utilisateur peut participer activement (Cardon 2008). Jenkins remarque dans la culture fan une « révolution créatrice » qui aurait été engendrée par l'arrivée de cette technologie: « créer est bien plus amusant et a bien plus de sens si l'on peut partager avec d'autres ce que l'on crée, et Internet, conçu à l'origine par des scientifiques désireux de travailler en commun, offre une infrastructure de partage de ce que chacun crée chez soi. » (2013, 170). Les cosplayers n'hésitent par ailleurs pas, dans leur pratique, à se servir de ces outils de diffusion pour créer et partager des photographies et des vidéos. Nous l'avons vu, les cosplayers ont d'ailleurs incessamment recours aux réseaux sociaux pour différents usages dans leur pratique. Le partage de photos et de vidéos est un de ces usages qui leur permet notamment de pratiquer le cosplay en-dehors des conventions. Nous allons voir dans ce chapitre que le partage de photos et vidéos sur les réseaux sociaux peut avoir plusieurs avantages, il permet tout d'abord d'échanger avec d'autres cosplayers, il permet ensuite de

s'affirmer en tant que cosplayeur et comme individu, et troisièmement, cela peut être l'occasion de pratiquer une activité créative et artistique qui sera valorisée par ce biais.

a) Partage-social

La première dynamique associée au partage de vidéos et de photos est donc un usage orienté vers l'interaction sociale. Poster des photos de cosplay permet aux cosplayers d'échanger à propos du personnage qui est représenté, du costume, des techniques utilisées, d'autres cosplayers, etc. La fonctionnalité qui permet d'écrire des commentaires ou les systèmes de discussions instantanées qu'offrent les plateformes, sont ici les principaux vecteurs d'interactions, bien que les photos enclenchent parfois des discussions entre cosplayers se fréquentant hors-ligne. C'est ici ce qu'explique Chech' à propos de sa page Instagram :

Je dirais que, habituellement, il y a deux-trois façons par lesquelles les gens arrivent sur une page en général. Là je dis en tout cas sur la mienne. C'est soit parce que j'ai partagé une photo qui a été repartagée, ils ont aimé, et puis ils sont arrivés, ils ont commenté, et ils ont voulu suivre. Et puis il y a plusieurs fois où ça a pu déboucher sur des discussions sympathiques ou autre. Soit on s'est croisés en convention, on a pu échanger et voilà, soit ils ont vu une de mes prestations, ils ont aimé et ils ont voulu suivre quoi. Mais c'est vrai que souvent, la plupart des discussions intéressantes que je vais avoir c'est parce que j'ai posté une photo qui a plu, ça peut être d'un photo shoot, mais ça peut aussi être un Work in Progress et puis les gens se disent : ah ouais, je me réjouis de voir ce costume ! Et puis ça part là-dessus, ou alors parce qu'ils ont aimé une prestation et puis ils commentent pour dire qu'ils ont aimé [...].

Les pages spécialisées de cosplay, comme celle de Chech', permettent en effet de cibler un public de cosplayers avec lequel il est plus facile de converser au sujet de la pratique. Cela forme un groupe d'intérêt au sein duquel l'échange autour d'une passion qui est partagée par ses abonnés est facilité. Au sujet d'Instagram, Daniel Miller remarque que cette plateforme : « takes us one more stage than Facebook, from photography as memory to photography as social communication, where photographs are posted to elicit comments and 'likes'. Within Instagram photography comes closer to conversation » (2016, 8). Cet usage contemporain de la photographie, comme moyen de communication ou de conversation, a également été remarqué par Rivière qui y voit une « transformation de la fonction sociale de la photographie » (2006, 121) facilitée par l'arrivée des *smartphones* équipés d'appareils photos. Ce nouvel objet technologique aurait engendré un « rapprochement 'naturel' entre l'utilisation de l'image pour témoigner et l'utilisation d'un média de communication pour transmettre » (idem). Ainsi, la photographie acquerrait : « un statut de média de communication instantané au même titre que

la voix ou le texte » (Ibid. 123). Pour les cosplayers, la photographie de cosplay, lorsqu'elle est partagée sur les réseaux sociaux, permet ainsi de communiquer instantanément, à n'importe quel moment et où qu'ils se trouvent, au sujet du cosplay ou des références qui font partie de leur culture. C'est ce qu'a remarqué le photographe Fabien au sujet des photos que les cosplayers lui commandent :

[Jean] Les photos que vous prenez avec les cosplayers, elles sont destinées à qui?

[Fabien] Alors, c'est une bonne question. Moi je pense qu'il y a un côté où eux veulent les montrer, je pense pas que ce soit que pour eux, parce que c'est des gens qui partagent beaucoup, sur les réseaux sociaux, ils sont assez actifs, tous, en général. Ils veulent vraiment montrer du cosplay, du cosplay, et ça se passe que dans un univers assez fermé. Je crois pas qu'il y ait la volonté, ni d'être connu ou quoi que ce soit, mais plutôt d'être reconnu par les gens qui font la même chose. [...] j'ai trouvé un vrai truc de communauté, c'est vraiment, ils ont un point commun, ils peuvent ne pas s'entendre etc, mais ils ont ce sujet commun qui les rassemble...

Cette fonction de « rassemblement » évoquée ici par Fabien fait écho avec ce que Rivière appelle « symbolisation de l'être ensemble » (2006, 123). En effet, pour Rivière, la photographie, dans son usage social, serait « une forme de perception liée au sensible et à l'imaginaire » et, en *postant* des photos, les cosplayers renverraient leurs spectateur.rice.s à un univers qu'ils connaissent bien et pour lequel ils ont un intérêt particulier. Elles permettraient donc : « d'éprouver ensemble, [...] ce à quoi elle renvoie de connoté dans la mémoire de chacun, de significations communes que lui donne chacun » (Ibid. 124). Or, pour les cosplayers ces significations communes ne viennent pas forcément de la mémoire d'un événement vécu mais plutôt de sentiments ressentis lors de lectures, de visionnages et de jeux. Ces significations communes que les cosplayers peuvent rencontrer dans les photos de cosplay viennent donc des références communes ; les « bases de données », pour reprendre le terme d'Azuma (2008), qui font partie de leur environnement culturel. Comme nouveau média de communication et de conversation, elles permettraient ainsi aux cosplayers de renforcer un sentiment d'appartenance à un groupe d'intérêt et donc « d'être ensemble » à travers un imaginaire partagé.

Ce qu'il est également important de noter à ce sujet, c'est qu'en partageant des photos de cosplay, les cosplayers deviennent en un sens des « publicitaires » de l'œuvre originale :

Par contre je pense, si je peux parler d'influence, c'est que ça va influencer la communauté qui va suivre. Parce que moi je sais qu'il y a des œuvres que j'ai commencé à regarder parce que j'ai vu un cosplay et que j'ai trouvé ça super cool, mais je connaissais pas du tout l'œuvre, j'ai été chercher ce que c'était et par ce biais j'ai commencé à regarder l'anime ou à lire le manga. Dans ce sens-là ça peut avoir une influence sur le public, qui va regarder, et sur la communauté, ça va aider à l'élargir et à faire connaître.

Comme le mentionne ici Chech', en reproduisant un personnage en photo iels font parfois découvrir ces œuvres aux spectateur.rice.s de leurs photos et vidéos, qui vont ensuite potentiellement consommer l'œuvre originale. Pour les grandes sociétés de productions de médias, comme les studios de production de jeux-vidéo, cela représente une forme de publicité gratuite bienvenue, et certains développeurs ont ajouté à leurs jeux des fonctionnalités qui permettent de faire le tour d'un personnage à 360 degrés pour pouvoir observer tous les détails de son apparence. On reconnaît ici à nouveau le principe de « culture participative » énoncé par Jenkins, où la limite entre producteur.rice et consommateur.rice n'est plus aussi clairement tracée qu'auparavant (2013, 23).

Ce partage-social de photos et vidéos représente donc le premier avantage de l'usage photo-partage des médiums visuels auquel les cosplayers ont recourt dans leur pratique. Voyons ci-dessous un autre avantage de cet usage, le partage « biographique ».

b) Partage-biographique

Le deuxième processus engendré par le partage de photos et vidéos sur les réseaux, est tout d'abord une question d'affirmation de son statut de cosplayer au sein de la communauté des cosplayers. En effet, gagner des concours de cosplay serait pour Stylouz :

[...] vachement secondaire par rapport aux émotions et ce qu'on vit et ce qu'on partage sur scène ou au travers, aujourd'hui, de photos. Il y a des gens qui me disent : ouais moi j'ai vu ton image, et aujourd'hui j'étais dans une *bad vibes* et ça m'a trop motivé, merci. Et on se crée aussi un cercle, une communauté. Et aujourd'hui j'ai une communauté qui est hyper cool, avec qui je partage régulièrement et du coup c'est aussi une autre forme de consécration de voir que finalement ce qu'on aime ça touche d'autres personnes et ça grandit et ça offre des opportunités quoi

Grace à la « communauté » qu'il a créé avec les abonnés de son compte Instagram, Stylouz a construit un sentiment de légitimité pour son statut de cosplayeur. En outre, la photo, lorsqu'elle est partagée sur des réseaux sociaux, peut, par extension, aussi être un moyen de s'affirmer en tant qu'individu. Cela n'est pas vrai pour toutes les cosplayers, car certain.e.s préfèrent qu'on ne les reconnaisse pas derrière leurs costumes, comme l'explique ici Tanysa :

[Jean] Est-ce que tu protèges ton identité privée, est-ce que ça te dérange si on te reconnaît dans ce genre de cas?

[Tanysa] Non, généralement j'évite, c'est rare qu'on me reconnaisse, mais j'évite parce que comme je suis prof tu vois, j'évite qu'on me voie. J'évite. Après je te dirais y a des gens qui me reconnaissent, je m'en fous quoi, ça me fait ni chaud ni froid mais voilà. Après le cosplay

y a pas encore trop d'élèves qui vont regarder ce genre de trucs mais je préfère éviter, que ma vie privée reste privée quoi.

Parmi les cosplayers interrogées, seul.e.s trois d'entre elleux, m'ont affirmé protéger leur identité de cette manière et pour des raisons souvent professionnelles. Pour les autres, cela ne représentait pas un problème que l'on puisse reconnaître leur identité sur leurs comptes de cosplay. Chech' répond ci-dessous à la même question :

[Chech] Alors non. D'ailleurs moi si on tape mon nom sur Google je pense que la première chose qu'on voit, c'est plein de photos de Cosplay, donc je suis grillée de A à Z. En plus j'ai été dans plusieurs articles de journaux. Il y a aussi des articles de journaux avec moi en cosplay dedans qui sortent. Donc moi, personnellement, je m'en fiche vraiment complètement. Parce qu'à mon sens ça fait partie de moi et j'ai pas à en avoir honte, parce que... Mais ça je pense c'est assez personnel. Et d'ailleurs assez bizarre vu les difficultés que j'avais avec mon identité et autre, mais ça ne m'a jamais dérangé. Ça c'est quelque chose qui ne m'a jamais dérangé qu'on sache que j'ai fait du cosplay, parce que j'étais toujours fière de ce que je faisais.

Pour les cosplayers comme Chech' le partage de photo et de vidéos sur Internet peut donc devenir une source de fierté et d'affirmation de soi. Lamerichs fait une remarque similaire au sujet des cosplayeuses participant à la production de CMV : « These women cannot readily be understood as subjected to patriarchal structures ; rather they comment upon them. They explore and add to their sexuality playfully within the space of fandom. The sexual and hyperfeminine partly construct cosplay but function on the level of the ironic and the parody rather than the serious or kink » (2014, 8). De même, pour Enelden, le fait de porter des costumes « sexy », a été un moyen de prendre confiance en son apparence physique :

Mais ces personnages sexy que j'ai fait, j'en avais fait une autre, j'avais fait Kanna de *Fairy-tails* peu de temps après, qui était une façon d'enfoncer le clou et pas de me dire je l'ai fait une fois, je le fais plus jamais. Et depuis, j'ai aucun problème, je suis dans ces cosplays, sur les réseaux sociaux, sur Internet, même sur YouTube, j'ai été à des conventions, des événements, et certes, je suis... mes sous-vêtements couvrent plus de peau que ça, mais c'était une façon de m'accepter moi-même et de me dire que si j'arrive à prendre toute la confiance en soi qu'ont ces personnages dans ces tenues-là...elles sont pas très habillées, mais c'est des guerrières, elles sont hyper intéressantes, elles sont *badass* ou autre. Elles ne vont jamais essayer de se cacher. Si j'arrive juste en cosplant à prendre une partie de ce côté de leur personnalité, ça me ferait du bien [...]

À l'inverse d'une intention narcissique que le sens commun associe souvent à l'usage des réseaux sociaux, la pratique du cosplay permettrait donc, pour certains individus, de se confronter au regard d'autres utilisateur.rice.s. En effet, les photos de cosplay, en tant qu'autoportraits qui se situent entre la fiction et la réalité biographique : « ont aussi pour fonction de rendre manifestes les singularités du caractère et des goûts » (Dizerbo 2016, 137). Anne Dizerbo s'est intéressée au « processus de biographisation » présent dans le partage de

photos sur Facebook et Snapchat. Pour elle : « Une photo de profil sur Facebook expose le résultat provisoire d'une recherche de soi. Une autre viendra la remplacer pour signifier un changement, une nouvelle affirmation de soi. Les photos du corps, du visage entrent dans une fabrique de l'apparence constitutive d'une fabrique de soi. » (Ibid. 139). La biographisation est donc un processus de construction de son récit de vie personnel et il peut se faire par l'intermédiaire de médiums comme la photographie ou la vidéo autant que par le texte.

On pourrait alors argumenter que les cosplayers, en se costumant, en se masquant, ne se représentent pas vraiment elleux-mêmes, mais plutôt une entité extérieure, ce qui tendrait à indiquer qu'il ne s'agirait alors pas d'une « fabrique de soi » mais plutôt d'une « fabrique de l'autre ». Il y a deux manières de répondre à cela : premièrement, nous avons déjà exploré la façon dont les cosplayers s'identifient aux personnages qu'ils cosplayent, le processus d'identification que nous avons soulevé à cette occasion démontre que les cosplayers agissent également sur eux-mêmes par un processus d'identification et non seulement d'altérisation. Deuxièmement, Dizerbo remarque que même les adolescent.e.s qui publient des autoportraits procèdent à une « mise en scène » d'elleux-mêmes : « Ici, la représentation de soi, proche d'une représentation théâtrale, donne à voir des images préalablement mises en scène selon des codes partagés » (Idem). La pratique du cosplay pourrait donc être vue comme une version (aussi poussée soit-elle) parmi d'autres de mises en scène de soi. Ainsi, en reprenant le concept de Dizerbo, le cosplay, lorsque pratiqué sur les réseaux, participerait à un processus de biographisation et de « fabrique de soi », qui permettrait d'explorer : « [...] des possibles et se donner une forme par la médiation narrative. 'Instantanés', 'cristallisations' de soi plus ou moins éphémères, les images partagées s'inscrivent dans un processus de construction de soi qui passe par une exploration des possibles. » (Ibid. 141).

Comme nous l'avons vu plus haut, pour certaines femmes, cela permet ainsi d'explorer « publiquement » des identités qu'elles n'auraient pas forcément le courage d'explorer dans d'autres contextes de la société. Le sentiment de contrôle qu'offrent la photo et la vidéo, par la retouche, par l'esthétisation, la mise-en-scène etc. permet aux cosplayeuses de confortablement explorer des identités à travers un médium, et ainsi d'effectuer des « tests » qui leur permettent d'affirmer leur féminité, et ce dans un contexte plutôt masculin :

[Jean] Mais c'est intéressant que ce soit une majorité de femmes, parce que j'ai l'impression que beaucoup des références, que ce soit des jeux-vidéo, ou le fantastique, ou... les mangas, ça été beaucoup, je parle généralement, il y a des exceptions, mais ça a été beaucoup fait par des mecs et pour des mecs.

[Isild] Oui, et je trouve ça vachement dommage, parce que j'ai l'impression qu'il y a une ouverture pour que les femmes cosplayent ce que les hommes ont envie de voir. Et perso j'ai jamais pensé comme ça, simplement parce que je vois un personnage que j'aime bien, je le fais. Mais c'est vrai qu'il y a tout un côté *fan service* et un côté de contenu qui à la base a été créé pour des hommes qui tout à coup est utilisé par des femmes, en même temps pour s'approprier peut-être ce contenu. Donc ça c'est... en un sens c'est assez libérateur, dans le sens où même si le personnage peut être sexy, parce qu'à la base les hommes trouvent que c'est sexy. Et tout d'un coup une femme dit: « je la trouve super badass et stylée, donc je vais m'habiller comme elle parce que j'aime ces caractéristiques là et je me sens à l'aise de représenter ça ». C'est un peu ce qui m'est arrivé avec le cosplay sexy de *Street Fighter*, où je sais pas si c'est nécessaire qu'elle ait un mega string et les fesses à l'air, mais en l'occurrence je me sentais juste super *badass*.

L'expérience d'Isild montre que le fait de pouvoir s'appuyer sur des personnages fictifs qui représentent pour elle des caractères *badass*, lui permet de se sentir à l'aise en tant que femme. Le partage d'images sur Internet a donc cet avantage, pour les utilisateur.rice.s de réseaux sociaux, d'être une sorte de bac à sable où iels peuvent essayer de construire des choses avec leur image, au risque cependant de recevoir parfois des remarques blessantes, qui peuvent parfois même s'avérer traumatisantes. Il est donc important pour ceux-ci de formuler des stratégies pour se protéger de ces commentaires malintentionnés et utilisations néfastes.

La première stratégie des cosplayers est de créer, sur les plateformes de réseaux sociaux, un compte dédié uniquement au contenu lié à leur pratique de cosplay et, ainsi, de ne pas mélanger des éléments de leur vie privée à leur activité. C'est le cas de toutes les cosplayers interviewé.e.s pour ce mémoire : sur Instagram par exemple, soit iels créent à la fois un compte privé et un compte dédié au cosplay, soit iels créent uniquement un compte dédié au cosplay : « J'ai une page c'est vraiment pour ça, je mets rien de ma vie privée dessus, parce que pour moi le cosplay, c'est un de mes secteurs de vie et je fais pas le mélange avec le reste de ma vie » (Fujiko).

Le partage que les cosplayers font de leur image sur les réseaux sociaux est, dans une certaine mesure, informé et contrôlé. Leurs interactions en ligne ne sont donc pas complètement spontanées et aléatoires. Les expériences qu'iels, ou leurs connaissances, ont vécues sont prises comme des pistes à suivre ou ne pas suivre. Stylouz explique ainsi la manière dont il gère cette tension entre sa vie privée et la dimension publique des réseaux sociaux :

[Jean] Est-ce que du coup tu protèges ton identité entre guillemets privée et tu mets plus en avant Stylouz Cosplay, qui serait une identité de cosplay sur les réseaux.

[Stylouz] Oui totalement, Stylouz, pour moi, c'est plus un personnage, donc je garde mes valeurs et la personne que je suis quand je parle avec les gens. Mais, pour moi c'est quelque chose qui un jour disparaîtra et puis, à côté, j'aurai une totale emprise sur ma vie et qui je suis. Je n'ai pas envie que ça perdure forcément. [...] Rien que pour protéger son entourage et tout...

moi je suis un mec et des fois je reçois des messages... je me dis : « les gens sont un petit peu bizarres ». Donc je n'ose pas imaginer les gens qui ont des millions d'abonnés, ils sont vite harcelés. Enfin bref, ça peut prendre des ampleurs qui sont assez importantes, donc j'essaye vraiment d'avoir une maîtrise de ce que je poste et des contenus et puis aussi de ce que je dis. Enfin bref, il faut faire vraiment attention aujourd'hui avec les réseaux sociaux, c'est vite retourné contre l'expéditeur.

Cette fine limite entre ce qui est « privé », et donc intime, et ce qui peut être publié dans l'espace « semi-public » (Ertzschied 2013, 41) des réseaux-sociaux, a été formulée sous le concept d' « extimité » par Serge Tisseron (2011). L'extimité serait ainsi : « le processus par lequel des fragments du soi intime sont proposés au regard d'autrui afin d'être validés. » (Ibid. 84). Selon l'auteur : « On a besoin d'intimité pour construire les fondations de l'estime de soi, mais la construction complète de celle-ci passe ensuite par le désir d'extimité. La manifestation du désir d'extimité est ainsi étroitement tributaire de la satisfaction du désir d'intimité: c'est parce qu'on sait pouvoir se cacher qu'on désire dévoiler certaines parties privilégiées de soi. » (Ibid. 85). On reconnaît ici que l'extimité correspond assez bien à la manière dont les cosplayers interagissent avec les réseaux sociaux sur deux plans : premièrement, en créant des comptes sociaux « publics », où le moins possibles d'éléments de leur vie intime doit transparaître ; et, deuxièmement, en cosplayant – le masque et le costume offrant une protection extérieure à des éléments de leur apparence physique qui peuvent être du registre de l'intime.

Le partage de photo et de vidéos auquel les cosplayers s'adonnent sur les réseaux sociaux peut donc être un processus « biographisant » venant d'un désir d'extimité. Cela permet à la fois d'affirmer son statut de cosplayer au sein de cette communauté et de s'affirmer en tant qu'individu dans la société. En utilisant les réseaux sociaux comme médiums de distribution de leurs productions audio-visuelles, ceux-ci peuvent donc se livrer à un réel travail d'identification qui s'applique autant au niveau de leur statut de cosplayers que de leurs identités en dehors du cosplay. Ceci implique que le travail fourni en ligne pour le partage de photos et vidéos sur les réseaux sociaux se situe aussi dans les activités hors-ligne des cosplayers. Ce que j'ai nommé partage-biographique dans ce chapitre est donc un usage supplémentaire des médiums de photos et vidéos associé aux plateformes de réseaux-sociaux.

c) Partage-créatif

Le troisième et dernier usage du partage de contenu numérique que j'ai pu identifier est d'ordre artistique et créatif. Comme nous l'avons vu, la pratique du cosplay en tant que *fan art*, est par

essence créative et artistique. C'est un travail de création amateur qui peut parfois s'approcher ou même dépasser le travail de professionnels (maquilleurs, costumiers, *prop makers* etc). Jenkins, parle à ce sujet de « création populaire » :

Il arrive que des amateurs créent des choses remarquables, et certains pourront grâce à cela être recrutés dans le monde de l'art ou du divertissement professionnel. Beaucoup de choses seront d'assez bonne qualité pour susciter l'intérêt d'un public modeste, pour donner à quelqu'un d'autre envie de créer, pour fournir un contenu nouveau qui, quand il aura été poli en passant de main en main, pourra prendre une valeur de plus en plus grande. C'est ainsi que fonctionne la création populaire, et la convergence des publics constitue une accélération et une extension de ces processus à l'âge numérique. (2013, 171)

Cette « convergence » des publics, amenée entre autres par les réseaux sociaux, offre aux cosplayers des plateformes où ceux-ci peuvent présenter le résultat de leur travail créatif autant avec un public spécialisé, qu'extérieur à la pratique. Ainsi, les réseaux sociaux, comme Instagram, facilitent l'échange d'œuvres créatives. En effet, les cosplayers, en postant des photos, partagent à la fois le travail créatif qu'ils ont fourni sur un costume, sur un maquillage, ou sur la confection d'accessoires, que la qualité artistique de la photo elle-même. Pour Isild, par exemple, le compte qu'elle entretient sur Instagram est justement un lieu particulier où elle peut exprimer sa créativité : « Donc je vois plutôt ça comme mon alter-ego créateur. Ma présence en ligne qui fait des créations de costumes et du cosplay. »

La photographie et la vidéo, comme médiums d'expression, ouvrent, en outre, de nouveaux espaces et de nouvelles temporalités à la pratique du cosplay, qui jusque-là était généralement limitée au contexte des conventions. Les cosplayers ont ainsi de nouvelles occasions de porter leurs costumes et de se retrouver notamment lors de séances photo en groupe. Lors du confinement dû au Covid-19, les iels ont aussi pu continuer de pratiquer le cosplay à travers la photographie, malgré l'annulation de toutes les conventions. Pour certain.e.s d'entre elleux, qui ont un emploi du temps chargé, la photographie et la vidéo apportent plus de flexibilité, comme l'explique ici la cosplayeuse Kadirine :

[Kadirine] Par exemple, comment dire, moi j'ai toujours adoré, comme je t'ai dit, la vidéo, donc pour moi Tik Tok, c'est un truc en plus pour faire des vidéos plus courtes et moins prise de tête, pour vraiment... pour s'éclater en fait. Pour moi c'était vraiment la base, je n'avais pas forcément envie d'avoir des tas de *followers*, c'était juste pour faire mes vidéos et pour passer le temps. Et surtout pour faire des vidéos avec des amis, parce qu'on peut faire des duos ou des trucs comme ça. Durant le confinement, vu que j'aimais beaucoup Tik Tok, j'ai aussi influencé quelques amies à venir sur Tik Tok et aujourd'hui, par exemple, j'ai une amie, à qui j'ai demandé de venir sur Tik Tok qui a maintenant plus de 10'000 personnes qui la suivent [...] Mais c'est vrai que par rapport à elle moi c'est vraiment occasionnellement quand j'ai le temps et l'énergie parce que comme je l'ai dit, avec un enfant ce n'est pas la même chose. Maintenant

elle a un an ma petite et je veux dire, c'est différent. Typiquement, si je veux faire des vidéos je dois attendre qu'elle aille se coucher et je fais mes vidéos le soir.

On constate donc également que pour Kadirine les vidéos de cosplay qu'elle réalise pour Tik Tok sont un moyen plus léger de pratiquer le cosplay alors qu'elle a d'autres priorités comme son travail et sa vie de famille. La vidéo est ici pratiquée comme une activité de loisir, facile à pratiquer, et qui prend relativement peu de temps par rapport au dispositif plus lourd d'une convention se tenant sur plusieurs jours.

Instagram est un autre bon exemple de plateforme où la créativité des cosplayers peut s'exprimer. Actuellement, c'est la plateforme la plus populaire dans le milieu du cosplay parce que sa fonctionnalité principale est justement axée sur le partage de photos et de vidéos, en offrant des outils d'effets et de retouches faciles et accessibles par tous ainsi qu'une interface qui place les photos et les vidéos en son centre. Les cosplayers se sont vite emparés d'Instagram pour partager les *photos shoots*, les WIPs, et toutes autres photos et vidéos liées à la pratique du cosplay. L'utilisation d'Instagram est donc intimement liée à ces médiums et, en ce sens : « Often, the craft of Instagram is used to conclude an engagement with some other craft. The moment you finished baking a cake, putting on your accessories or sprucing up your pet, you take the photograph » (Miller 2016, 7). Comme le remarque Miller – qui a mené une recherche ethnologique sur l'utilisation de la photo et de la vidéo par des adolescent.e.s sur certaines plateformes de réseaux-sociaux – l'utilisation d'Instagram est souvent associée à des activités créatrices et le cosplay ne déroge donc pas à cette règle. Pour Miller, l'usage de cette plateforme dépasserait donc la fonction mémorative que j'ai souligné au chapitre précédent : « [...] perhaps what is really being thereby framed is not so much the photograph as everyday experience. Reversing our normal view, we are not just taking photographs to possess images, but rather to legitimate a different way of seeing the world within the frame of 'what would make a good photograph for Instagram'. » (Ibid. 8). Ainsi l'usage du médium photographique aurait glissé, à travers l'utilisation de plateformes comme Instagram, vers une utilisation permettant de légitimer des expériences individuelles de manière créative.

Cette manière de procéder, en réfléchissant d'abord au résultat qui sera posté sur la photo, a eu, selon Stylouz, un réel impact sur sa pratique du cosplay :

[Jean] Donc des fois tu penses au résultat photo même quand t'as que l'idée du projet en tête ?

[Stylouz] J'y pense toujours parce qu'un costume c'est tout le temps... on va dire que je suis semi-pro en quelque sorte. Parce que je gagne de l'argent mais je n'en vis pas. Parce que j'ai un boulot à temps plein et que je n'ai pas envie d'en vivre. Mais je sais quand même qu'une

communauté ça s'entretient, et, du coup je sais que le fait de passer sur un costume... quand je ne poste pas régulièrement, la communauté, voilà, elle s'abonne, elle se désabonne, donc on a une forme de pression par rapport à ça. Donc je sais que c'est des projets persos qui vont m'apporter aucun business en quelque sorte, mais qui vont m'apporter à moi de la satisfaction. [...] Après je sais que ce projet va bien fonctionner, les gens vont aimer, ou pas... donc ça c'est quelque chose qu'on est un peu conscients parce que derrière on sait que ça nous rapporte de la visibilité ou pas quoi. [...]

La pratique de cosplay de Stylouz a donc été radicalement modifiée par les attentes de sa « communauté ». Cette dernière est effectivement dirigée par le nombre de *likes* qu'un *post* recevra. Ce phénomène peut s'avérer être décourageant pour certain.e.s cosplayers qui auraient moins de facilité à utiliser ces réseaux. On peut donc considérer que l'arrivée des réseaux sociaux a exercé une réelle influence sur la manière dont le cosplay est pratiqué et sur les normes esthétiques que les créations doivent respecter pour être susceptibles d'être bien reçues par le public des réseaux sociaux. Ainsi, on peut constater que l'activité créatrice est dépendante, à la fois du médium qui est utilisé pour la rendre visible à un public, que du public lui-même.

Selon moi, cet avantage « partage-crétif » se cristallise véritablement dans la photo dite de « WIP ». La pratique, très répandue chez les cosplayers, de poster régulièrement des WIPs de leurs costumes consiste à prendre des photos de certains détails d'un costume en phase de construction. Ces photos sont souvent partagées sur la fonctionnalité « story » d'Instagram, c'est-à-dire un espace associé aux comptes des utilisateur.ice.s où les photos et vidéos ne sont visibles que 24h puis supprimées. On voit par exemple sur une *story* qu'Enelden a posté sur son compte un détail de couture d'un de ses costumes (ill. 7) ou sur le compte de l'Ami-Rôle, des pièces d'armures en cours de fabrication (ill. 8). Cette fonctionnalité est en effet utilisée pour les photos plus « informelles » qui, aux yeux des cosplayers, méritent une attention moins grande.

Les photos et vidéos de WIP consistent donc à découper le travail en phases de créations où chaque élément du costume, du maquillage, des accessoires etc, est présenté comme le résultat d'un effort créatif. Pour Enelden, les photos de WIP sont également un moyen de se faire encourager pour son travail :

[Jean] Tu partages des *Work in Progress* ?

[Enelden] Ouais, je partage très souvent ça en story, je bosse sur quelque chose, je prends une petite photo, j'envoie, et ensuite je retourne bosser un peu. Et juste d'avoir ensuite des gens qui me répondent en disant : « Ah! ça rend super bien, tu vas être bien dans ce cosplay, j'ai hâte de voir tout ça. » Ou même juste parfois un simple emoji. Eh ! Un petit emoji avec les yeux en cœur. Ça ne veut pas vraiment dire grand-chose, mais ça veut tout dire.

On constate qu'il est important pour Enelden que le travail qu'elle fournit soit reconnu par ses pairs. De cette manière les cosplayers communiquent leurs capacités techniques, leur créativité, leurs goûts, ainsi que des informations didactiques pour d'autres cosplayers. Selon Miller, cette pratique du « craft », qui est étroitement liée à la photographie sur Instagram, témoignerait d'une démocratisation des pratiques artistiques :

With respect to earlier theorizing of the nature and role of photography, social-media photography clearly represents the final stage in the process of democratization: the link with art is no longer exclusive [...] but through the mass crafting of Instagram. [...] Social-media photography is as a mass media an aspect of the 'everyday', which renders it closer to communication [...], though each new phase creates new forms of conventions around image creation [...]. Instagram directly equates the craft of photography with the ubiquity of everyday crafting, as in putting on make-up or baking cakes. It contributes towards the resolution of one of the core contradictions of an egalitarian society. How, when we are all equal, can we ensure that everyday and everybody includes something a little bit special and distinct? (2016, 13-14)

Ainsi, la pratique créative de la photo ou de la vidéo ne serait aujourd'hui plus limitée à une élite contrôlant les moyens de production et un accès privilégié à la diffusion de leurs œuvres. Selon cette hypothèse, le partage-créatif par les réseaux-sociaux permettrait donc peut-être de remettre en cause les institutions qui se sont formées autour du goût, comme développées par Bourdieu (2020) et dans les mondes de l'art, comme soulevées par Becker (2015).

La notion de « fierté » est en outre très importante dans la dimension du partage-créatif de la photographie :

[Jean] ça me permet de transitionner sur la question des photos justement, des photo shootings. Pour toi [...] quel type d'utilités elles peuvent avoir les photos dans le cosplay.

[Tanysa] [...] Mais sinon aussi le partage, parce qu'il ne faut pas rêver, quand t'as fait un truc et que t'es assez fière de ton truc c'est cool de pouvoir le partager aussi pour montrer aux autres pour voir comment ils trouvent etc. Mais non j'aime bien. C'est surtout pour le partage [...]

La fierté d'avoir réalisé un costume, de A à Z est donc une des motivations qui pousse les cosplayers comme Tanysa à poster des photos sur Internet. Jenkins remarquait le même phénomène dans son analyse de « Fan Music Videos » :

[...] the creation, exhibition, and exchange of videos creates the conditions for a communal artform, one contrasting with the commercial culture from which it is derived in its refusal to make a profit and its desire to share its products with others who will value them. Fan videos are a source of pride not only to the artists who created them but to the fandom from which they originated, standing as a tangible demonstration of the value derived from network television, these videos can satisfy fan desires in ways their commercial counterparts all too often fail to do, because they focus on those aspects of the narrative that the community wants to explore. » (1992, 249)

De la même manière, les photographies de cosplay sont une source de fierté pour les cosplayers et la communauté du cosplay, et cela légitime ainsi toutes les heures de travail fournies pour réaliser un cosplay. De plus, en postant des WIPs, iels rendent tout le processus créatif de la production artistique « (semi-)public » et créent ainsi de l'engouement autour de leur travail, ce qui finit par produire ce sentiment de « communal artform » suggéré par Jenkins. Ainsi cette idée d'un « partage-créatif » pratiqué sur les réseaux comme Instagram, aurait comme avantage de démocratiser l'accès à la reconnaissance pour un travail créatif, tout en n'ayant plus besoin de passer par les institutions traditionnelles qui donnent ordinairement de la valeur aux productions artistiques. Par ce partage-créatif, les cosplayers accèdent librement à la gratification offerte par l'accomplissement de créations artistiques qui était autrefois plutôt réservé à la figure de l'artiste.

La photo-partage est donc le deuxième usage associé à la création d'images que j'ai identifié chez les cosplayers romand.e.s. Il semblerait que cette dynamique de photo-partage représente trois dynamiques principales pour ceux-ci : une forme de socialisation, un processus de biographisation et une démocratisation de la créativité. Il est donc très intéressant de voir que le partage de photos et de vidéos sur les réseaux sociaux s'inscrit dans ces trois logiques qui constituent, chacune de leur côté, des moyens de s'affirmer dans le monde social, de créer des interactions avec d'autres individus selon un centre d'intérêt partagé ou encore de s'exprimer librement. Les moyens d'expressions que sont la photo et la vidéo sont donc des outils qui permettent aux cosplayers de partager une expérience du monde, qu'elle soit d'ordre social, biographique, ou encore créatif. La section suivante s'intéresse pour finir à un dernier usage de la photographie que l'on peut observer chez les cosplayers ; la photographie comme seuil vers les univers fictifs qui constituent l'imaginaire collectif de la pratique du cosplay.

3.3 Photo-liminoïde : La photographie et la vidéo comme seuils vers des univers fictifs.

« *One works at the liminal, one plays with the liminoid.* » (V. Turner 1974, 86)

« Je veux dire Harry Potter tu ne vas pas le mettre à la piscine, tu vois ce que je veux dire... Harry Potter tu le mets dans un château. » (l'Ami-Rôle)

Dans ce chapitre, je considère la photo et la vidéo de cosplay comme des pratiques rituelles qui permettent aux cosplayers d'entrer dans une phase liminoïde où ils ne sont plus vraiment eux-mêmes mais pas non plus complètement les personnages qu'ils représentent, où ils ne sont plus tout à fait dans le monde « réel » mais pas non plus totalement dans le monde « fictif » d'où proviennent ces personnages. Pour analyser ce phénomène, j'ai développé le concept de « photo-liminoïde » qui associe les médiums de la photo et de la vidéo à la deuxième phase des rites de passage formulée par Van Gennep en 1909 (2016) puis Turner (1974) .

La première condition pour que cette analyse soit possible est que la photo et la vidéo de cosplay soient considérés en tant que rites de passages, afin que l'on puisse, par la suite, y déceler la phase « liminoïde ». Le « rite » est une notion qui a été sujette à controverse dans la discipline de l'anthropologie tant il était difficile d'en donner une définition qui puisse répondre à toutes les différentes formes de rites rencontrées dans l'activité humaine. Van Gennep démarque une définition assez large de toutes les activités qu'il considère comme étant des « rites de passages » :

[...] la vie individuelle consiste en une succession d'étapes dont les fins et commencements forment des ensembles de même ordre : naissance, puberté sociale, mariage, paternité, progression de classe, spécialisation d'occupation, mort. Et à chacun de ces ensembles se rapportent des cérémonies dont l'objet est identique : faire passer l'individu d'une situation déterminée à une autre situation tout aussi déterminée. (2016, 12).

Le « rite de passage » implique donc une « cérémonie », un « rite » ; ainsi qu'un déplacement, qu'il soit physique ou mental, d'une situation à une autre. De plus, ces changements, pour Van Gennep, semblent dans une certaine mesure plutôt se rapporter à des changements existentiels.

La photographie peut-elle alors être considérée comme un rite de passage ? Pierre Bourdieu remarquait le lien étroit qui existait entre les rituels domestiques et la pratique photographique. Pour lui, la photo était devenue un « rite du culte domestique dans lequel la famille est à la fois sujet et objet » (Bourdieu 1965). Sylvain Maresca constate à son tour que la photographie en est venue à régulièrement accompagner les « rites de passages », à l'image du service militaire, lors duquel les jeunes hommes sont souvent « valorisés en image » (Maresca 2004, 4) à travers des photos de groupe ou des portraits. La photographie serait alors devenue un rite que l'on effectue presque inmanquablement lors des rites de passage. On a par exemple vu apparaître

le métier de « photographe de mariage », et il est rare qu'on ne retrouve pas une séance photo au programme d'un mariage.

Nous pouvons donc admettre, dans ce sens, que les « photo shootings » auxquels les cosplayers s'adonnent peuvent être considéré comme des « cérémonies » qui ont pour but de faire passer le/la cosplayer de sa situation d'individu à la situation de personnage ainsi que de la situation de personne à la situation d'image.

La deuxième condition préalable, nécessaire au développement du concept « photo-liminoïde », est que la photo soit associée à cette deuxième phase des rites de passage, le « liminaire », et ensuite, à la version de Turner, le « liminoïde ». Nour Dados a fait ce rapprochement dans un article où elle analyse des photographies trouvées dans une brocante. Elle y développe alors l'idée que la photographie peut être vue comme un seuil (« *threshold* ») qui permettrait d'aller d'un lieu à un autre (2010, 8). Elle propose cette définition du seuil :

In one sense, the threshold of liminality is the point at which certain elements become visible and can be perceived. Its 'inbetweenness' may not be as important as it first appears since the liminal zone is not necessarily a location 'between' two entities, but rather, the place from which certain elements become visible. Yet perception marks only one of the three aspects of the threshold. The threshold is also a passage between two spaces, like a doorway, or a stairwell. This passage is of a reversible order in the sense that one can cross back and forth between the two spaces. The threshold also indicates another type of passage, one which does not reflect the to-and-fro of the first. This passage is closer to the breakthrough, the dawn of a new era or the precipice between life and death. It is not reversible. » (Ibid. 3)

Le terme de « *breakthrough* » rappelle en effet la définition du rite de passage de Van Gennep, qui implique le passage d'une situation déterminée à une autre situation déterminée. En effet, pour Dados, la lecture d'une photographie se ferait en deux temps, d'un côté, le moment de la prise de la photo et, de l'autre, le moment où l'on y lit une expérience subjective qui va évoquer des souvenirs ou provoquer des émotions ; en d'autres mots, le *studium* et le *punctum* de Roland Barthes (1980) . En effet, la photo a la possibilité de nous faire voir ces deux moments simultanément, cependant : « If we accept the analogy of the photograph as a passageway, we are nonetheless faced with its appearance as a one-way threshold. It seems that viewing the photograph can lead out onto the moment of its capture, but not vice-versa » (Dados 2010, 8). La photographie permettrait donc le passage d'un monde à un autre mais sans retour en arrière, tout comme le rite de passage selon Van Gennep où « l'individu » en sort « modifié puisqu'il a derrière lui plusieurs étapes et qu'il a franchi plusieurs frontières » (2016, 12). Et la photo, comme médium, deviendrait donc un espace liminaire qui se situe dans cet entre-deux qui permet à la fois de voir le monde d'avant et celui d'après.

Pour les cosplayers la photo, à travers la mise-en-scène, permet également de les faire passer de leur univers quotidien à l'univers des personnages qu'ils cosplayent : « Une photo bien faite, c'est plus du tout la scène, c'est telle autre planète, c'est tel univers fantastique, on perd l'idée qu'on est même sur terre » (Enelden). On reconnaît donc, dans ce cas, cette dimension liminaire de la photographie. Il suffit maintenant d'appliquer plutôt le terme de Turner, « liminoïde » – qui, comme nous l'avons déjà expliqué semble mieux correspondre aux activités de loisir, telles que la photographie de cosplay – pour obtenir le phénomène « photo-liminoïde ». Si nous acceptons que la production de photos et vidéos de cosplay pouvait être considérée comme un rite de passage et que le résultat vidéo ou photo pouvait représenter des « seuils » liminaires, nous pouvons dès lors commencer à analyser concrètement celles-ci comme des phénomènes photo-liminoïdes.

Pour le concours vidéo de Japan Impact, la cosplayeuse Isild a soumis une vidéo intitulée « A Wind of Hope » (Highelvetia 2021) et dont le sous-titre : « A Lord of The Rings short film » indique sa filiation à la célèbre trilogie de Tolkien (1972), en tant que *fan film*⁴⁰. Dans cette vidéo, Isild incarne le personnage d'Éowyn, un personnage féminin secondaire du roman qui, à un moment dans le récit, se déguise en homme pour combattre l'armée de Sauron lors de la Guerre de l'Anneau. Dans la vidéo on peut voir Isild habillée dans une reproduction des vêtements qu'Éowyn porte dans l'adaptation filmique du *Seigneur des Anneaux* (Jackson 2001), confectionnés par la cosplayeuse. Le personnage d'Éowyn marche dans un décor de forêt enneigé puis monte à cheval pour à la fin se saisir d'une épée et d'un bouclier et courir en direction de silhouettes que l'on comprend être des ennemis contre qui elle doit combattre. Le récit s'arrête en suspens, ne laissant pas voir aux spectateur.rice.s la bataille ou son dénouement. Concernant le lieu de tournage, Isild m'explique que :

[...] c'était un peu un casse-tête de trouver un lieu où tourner à l'intérieur, surtout qui soit en accord avec le film, et avec l'univers à la base. Mais forcément, j'aurais vraiment pas pu tourner chez moi en mettant quelques objets pour faire genre quoi. Ça ne fait pas sens, dans le sens où on a la chance de pouvoir participer, où on veut... alors que d'habitude on est confinés à une scène, ce qui est vachement difficile au niveau réalisme, donc ouais, c'était important que ça ressemble le plus possible à l'univers originel quoi.

L'importance qu'Isild accorde au décor, pour qu'il ressemble à ceux du film de Peter Jackson, montre ici l'attention portée aux éléments d'attraction que nous avons évoqué plus haut. La notion « d'univers » est par ailleurs extrêmement importante dans le cosplay. Le terme

⁴⁰ La rediffusion de la compétition de vidéos est accessible à l'adresse suivante.
<https://www.youtube.com/watch?v=OLIKVw8Ibs4>. *A Wind of Hope* débute à 0:41:39.

« univers » sert à indiquer tout élément qui fait partie de l'environnement d'où provient un personnage, qu'il provienne d'un jeu-vidéo, d'un manga, d'un dessin animé etc. On parle volontiers de « l'univers du *Seigneur des Anneaux* » de « l'univers *Witcher* » ou même de « l'univers *Daft Punk* » pour parler autant d'une identité visuelle, que des produits dérivés, ou encore de la musique caractéristique d'une franchise. Dans un sens, les cosplayers sont comme des « nomades » qui voyagent d'un univers à un autre, les visitant et les revisitant quand bon leur semble.

Jenkins remarque à ce sujet que les producteurs de médias d'aujourd'hui ont cette intention de créer des univers participatifs et immersifs : « Le *storytelling* est devenu, de plus en plus, l'art de construire un monde – car les artistes créent des environnements convaincants qui ne peuvent être pleinement explorés ou épuisés dans une seule œuvre ou même un seul média. L'univers est plus grand que le film, plus grand même que la franchise – car les spéculations et les élaborations des fans étirent ce monde dans une multitude de directions. » (2013, 135). C'est par exemple le cas du *Seigneur des Anneaux* (Tolkien 1972) qui a été adapté du roman initial en films, en dessins animés ou en jeux-vidéo, qui apportent tous des éléments nouveaux au contenu du monde qui y est représenté : personnages, histoires de personnages, récits secondaires, éléments de décor etc. L'univers du *Seigneur de Anneaux* est donc particulièrement riche. Comme le montre l'exemple de *A Wind of Hope*, un des objectifs des vidéos et photos de cosplay est donc de reproduire ces univers en imitation directe (ou parfois de manière détournée afin de produire un effet d'ironie). Pour l'Ami-Rôle, la fidélité à l'univers d'origine est une des principales règles à respecter lors des *photo shootings* :

[Jean] Qu'est-ce qui est important pour qu'une photo de coplay soit bien réussie?

[l'Ami-Rôle] Alors il faut qu'elle soit dans le cadre du personnage. Alors ce que je te disais, ce qui était raté pour moi à l'ECG c'est qu'on nous a mis sur un fond rose, alors Ganondorf, sur un fond rose ça le fait pas. Par contre Ganondorf sur un fond de ruines ça correspond au jeu de *Zelda*. C'est chez lui quoi, c'est son domaine, bah c'est juste génial quoi, c'est ça qu'il faut. C'est juste que le fond représente un peu un personnage. Je veux dire Harry Potter tu vas pas le mettre à la piscine, tu vois ce que je veux dire... Harry Potter tu le mets dans un château. C'est ce qu'on a fait, on a fait des photos de châteaux, on a vraiment des trucs où on a pu s'amuser avec la cheminée quand il balance la poudre magique. Et là le photographe, dans la cheminée elle y est cette photo, il a fait un effet de poudre magique verte. C'est ça la vraie photo qui est appréciée, tu vois ce que je veux dire ?

Les photos et les vidéos de cosplay sont donc, pour les cosplayers, l'occasion d'être plongé dans ces « univers » fictifs le temps d'une séance photo ou d'un tournage. Ces « univers » sont accessibles aux cosplayers sous la forme d'images. Les images de films, de séries, de mangas, de jeux-vidéos etc. Ce sont presque toujours des lieux fictifs, des mondes imaginés par les

auteur.e.s de ces productions. Belting remarque que, depuis que l'image est facilement accessible et productible, notamment grâce aux médiums photo et vidéo, la notion de « lieu » a subi une modification : « [...] Il y a tant de lieux qui n'existent pour nous qu'en images, [...] il y a d'innombrables lieux que nous ne connaissons qu'en images, de sorte qu'ils ont acquis pour nous une présence d'une autre sorte. Ainsi voit-on se décaler la relation entre image et lieu. Plutôt que d'aller voir des images dans des lieux déterminés, nous préférons aujourd'hui visiter des lieux en image » (2004, 84). C'est exactement ce qu'il se passe lorsque les cosplayers se déplacent dans un décor de photo shooting ou de tournage. Iels tentent de reconnaître ces lieux qu'ils ont vu sous la forme d'images dans des lieux physiques de leur environnement direct. Un exemple flagrant est un *shooting* auquel la cosplayeuse Chihiro a participé :

Là un des derniers *shootings* que j'ai fait c'était Daenerys de *Game Of Thrones*, on est allés au château de Tourbillon à Sion. [...] Et on a pu faire les photos, [...] On a demandé l'autorisation au château, du coup il y a le guide touristique qui est venu, qui dit : « c'est génial ce que vous faites, c'est incroyable, il faut que je vous montre ça et ça ». Et il nous a ouvert des pièces qui sont interdites au public normalement.

Chihiro a donc fait un déplacement physique dans un lieu réel afin de retrouver un décor semblable à celui de *Game of Thrones* (Van Patten et al. 2011) qu'elle ne connaît qu'en images. Lorsque Chihiro va au château de Tourbillon, elle n'y va pas que pour l'intérêt historique (comme « lieu de mémoire ») ou touristique du lieu, elle y va pour retrouver un « *lieu dans sa mémoire* » pour reprendre la formule de Belting (2004, 85).

Les images de la série *Game of Thrones* ont réellement été filmées dans des décors naturels « réels » et il est donc possible, pour ces cosplayers, d'en trouver une version relativement « similaire » dans l'espace géographique où iels vivent. L'archétype du « château » en est un exemple parmi d'autres. Cependant, que se passe-t-il lorsque ces lieux de référence sont des espaces « virtuels » tels que les univers de jeux-vidéo ou d'animes ? Que se passe-t-il si, par exemple, un.e cosplayer veut produire une vidéo dans l'univers des jeux-vidéo *Zelda* ou *Cyberpunk 2077* qui n'ont pas été filmés en décor naturel ? Pour définir ce genre de lieux loin de l'espace « réel » où nous vivons, Belting utilise le terme « d'hétérotopie » qu'il reprend de Foucault (2004, 89). Les hétérotopies seraient : « des espaces différents, des lieux autres, qui entretiennent une relation antithétique ou alternative à l'espace où nous vivons » (idem). On reconnaît que cette définition correspond de manière pertinente à la ville dystopique du jeu *Cyberpunk 2077* qui est construite à la manière d'une version alternative de mégapole comme

Tokyo ou New York⁴¹. Par la photographie et la vidéo, les cosplayers tentent également d'accéder à ces hétérotopies, à travers l'utilisation d'effets spéciaux numériques ou en créant des décors en images de synthèses, comme l'a fait la photographe Meishira pour la photo du rat Twitch (ill. 1). Ces tentatives pour accéder aux hétérotopies, rappellent un phénomène soulevé par Susan Sontag :

A photograph is both a pseudo-presence and a token of absence. Like wood fire in a room, photographs – especially those of people, of distant landscapes and faraway cities, of the vanished past – are incitements to reverie. [...] all such talismanic uses of photographs express a feeling both sentimental and implicitly magical: they are attempts to contact or lay claim to another reality. (2008, 16)

On peut reconnaître, dans la pratique de la photo de cosplay, une utilisation « talismanique » des médiums visuels par les cosplayers qui, grâce à celle-ci, tentent de contacter les réalités fictives et distantes des hétérotopies. L'utilisation du mot « *magical* » par Sontag ne semble donc pas anodin, si on le relie aux cérémonies des rites de passages de Van Gennep, puisque celles-ci permettraient justement de décrire des phénomènes magico-religieux. La photographie de cosplay serait-elle alors un nouveau rite où l'on peut reconnaître une forme de « magie » contemporaine ? Cette volonté d'être transposé dans un univers fictif et dans le rôle d'un personnage fictif, ne se rapprocherait-elle pas d'un rite de passage entre deux réalités où l'individu qui : « passe de l'un à l'autre se trouve ainsi matériellement et magico-religieusement, pendant un temps plus ou moins long, dans une situation spéciale: il flotte entre deux mondes » (Van Gennep 2016, 31). Dans le temps et l'espace que procurent les médiums de la photo et de la vidéo, les cosplayers se retrouvent en effet dans un moment de flottement, ils ne sont ni vraiment dans le monde « réel » et ni vraiment celui de la « fiction ». Ils sont donc dans cette marge ou sur ce seuil photo-liminoïde.

La différence qu'il existe finalement entre le phénomène photo-liminoïde que nous avons développé jusqu'ici et les rites de passages magico-religieux présentés par Van Gennep est une question de contexte social. Turner marque cette distinction entre les phénomènes liminaux qui seraient du registre du « fonctionnel » alors que les phénomènes liminoïdes seraient du registre du « loisir » (1974, 83). En effet, Turner explique que : « In tribal societies, liminality is often functional, in the sense of being a special duty or performance *required* in the course of work or activity; its very reversals and inversions tend to compensate for rigidities or unfairnesses of normative structure » (idem). Alors que dans les sociétés postindustrielles, où la notion de

⁴¹ Notons que les utopies et les dystopies sont deux exemples célèbres d'hétérotopies.

loisir est opposée à celle de travail, elle offrirait « opportunity for a multiplicity of optional, liminoid genres of literature, drama, and sport, which are not conceived of as "antistructure" to normative structure where 'antistructure is an auxiliary function of the larger structure' ». Le cosplay n'est en effectivement pas un devoir spécial de la société, les cosplayers ne performant pas la photo et la vidéo de cosplay pour répondre à un besoin de la société qui incomberait à leur statut social. Plutôt iels jouent avec cette notion du liminoïde comme pratique de loisir : « One works at the liminal, one plays with the liminoid » insiste Turner (Ibid. 86) . Ainsi, comme le terme de « cos-play » l'indique, l'engagement des cosplayers avec le liminoïde se rapporterait plus à un « jeu » qu'à un « devoir » social.

Dans ce jeu, Turner reconnaît un état qui peut être recherché par les individus lorsqu'ils se retrouvent dans une phase liminoïde, induite par une activité de loisir, qu'il formule sous le terme de « *flow experience* » (Ibid. 84). Le « *flow* » (flux) est un terme emprunté au psychologue Mihali Csikszentmihalyi qui définit, chez l'individu, un moment de contrôle total de ses actions, sans intervention de sa conscience (idem). C'est par exemple ce que peuvent vivre les athlètes à des moments où leur activité sportive s'intensifie et que tous leurs mouvements deviennent instinctifs et intuitifs.

Turner remarque notamment six « particularités » (« *distinctive features* ») de cette expérience, l'une d'elle étant une perte de l'ego : « The 'self' which is normally the 'broker' between one person's actions and another's, simply becomes irrelevant » (Ibid. 88). Ce phénomène peut rappeler l'expérience des cosplayers qui, lors des tournages et des *photo shootings*, cherchent à se mettre dans la peau des personnages et donc de perdre leur « soi » un instant : « Je suis beaucoup plus fière et j'ai beaucoup plus envie de montrer et de revoir des photos ou des vidéos que mes performances sur scène quoi. Et j'arrive tout autant à me mettre quand même dans la peau du personnage » (Isild). Pour certain.e.s cosplayers c'est plutôt la performance sur scène, lors des concours, qui permet de « s'évader » : « C'est là que je m'évade en fait. Le moment où je mets un pied sur scène je suis le personnage, je fais mon truc et puis voilà » (Fujiko). En devenant le personnage et en perdant leur « ego », les cosplayers entreraient donc possiblement dans un « flow state », un moment de « merging action and awareness » rendu possible par un : « *centering of attention on a limited stimulus field* » (V. Turner 1974, 87). Il apparaîtrait en effet que le moment de la prise de photo, et le moment de la performance scénique, sont tous deux des moments où l'incarnation du personnage doit être la plus totale :

[Jean] Et là par exemple... on va dire plus généralement, les personnages que tu incarnes, quand tu les incarnes, tu prends leurs mimiques, tu prends leur voix? Jusqu'à quel niveau la performance elle a lieu ?

[Isild] Tout dépend la situation, en fait, typiquement, pour les shootings photo, je suis un peu dans le personnage mais je parle toujours au photographe ou aux personnes qui sont autour normalement et tout à coup, il y a la photo, je deviens un personnage pour la photo et ensuite j'arrête. Dans les conventions c'est un peu pareil, dans le sens où je suis avec mes potes et des autres gens, je parle normalement, j'explique tout voilà, par contre pour les concours, bah j'essaie d'être le plus personnage possible. Donc vraiment avec les mimiques, avec tout ce que je peux pour que ça ressemble le plus possible.

Bien que mon intention ne soit pas de faire une analyse psychologique du *flow state* dans l'activité du cosplay, ce qui serait par ailleurs une étude très intéressante à mener, le concept de « flow state » semble être une piste intéressante à suivre pour analyser le phénomène photoliminoïde que l'on peut retrouver dans le cosplay.

Le dernier point que je souhaite aborder concernant la « photo-liminoïdité » des productions médiatiques du cosplay est en rapport avec une hypothèse de Hans Belting. Ce dernier pose la question du rapport entre l'image et la mort (2004, 183). Il remarque en effet, qu'il suffirait : « que nous remontions assez haut dans l'histoire de la production des images pour qu'elles nous acheminent aussitôt vers cette grande absence qu'est la mort. La contradiction entre absence et présence, que nous continuons aujourd'hui encore d'observer au contact des images, plonge ses racines dans l'expérience de la mort d'autrui » (idem). En faisant ce rapprochement, Belting soulève donc que le rapport que nous entretenons avec les images est tributaire de celui que nous entretenons avec la mort. Celles-ci deviendraient des moyens de rendre présent une absence : « L'image s'offre à notre regard à la façon dont les morts se présentent à nous : dans l'absence » (idem). En effet, ce que l'on regarde sur une photographie, par exemple, c'est ce qui n'est pas là, cela a existé (on retrouve le *ça a été* de Barthes) à l'instant de la prise de la photographie mais ça n'existe déjà plus quand on regarde la photo.

Ce qui m'intéresse dans cette idée ce n'est pas tellement la question de la mort, mais plutôt celle de l'absence. À travers celle-ci j'aimerais interroger la pratique de la photo de cosplay en tant que moyen de représenter une absence. En effet, les cosplayers, en mettant en scène des personnages de fiction dans des univers hétérotopiques, représentent des images de choses, d'événements, de personnages qui ne sont pas là. Ceux-ci ne sont pas là parce que ce sont des éléments de fiction, issus du domaine de l'imaginaire, et on ne peut donc pas les rencontrer dans notre environnement physique.

Or, pour Belting, produire une image d'un mort permettrait donc de pallier l'absence que sa mort a créé. L'image devient alors : « un *corps symbolique*, par l'entremise duquel le défunt est resocialisé, tandis que son *corps mortel* se dissout dans le néant » (Ibid. 185). On pourrait donc admettre que les cosplayers, en produisant des images de personnages de fiction – à la fois par la photographie et la vidéo qu'en les incarnant lors des conventions – font un travail pour (re-)socialiser ces personnages. Ces derniers, habituellement absents, sont alors introduits dans l'environnement social des cosplayers. Ces personnages et ces univers ont désormais une présence physique, tangible, puisqu'ils sont projetés dans un décor « réel » constitué de l'environnement physique et connu dans lequel iels évoluent. On remarquera d'ailleurs que l'utilisation du terme « incarner » par les cosplayers rappelle le principe d'incarnation que Belting retrouve dans plusieurs rites funéraires antiques, comme ceux de l'Ancien Empire égyptien, où l'on construisait des nécropoles, des villes funéraires, pour les défunts (2004, 205). Les nécropoles sont des lieux où ceux-ci pouvaient continuer à vivre sous la forme d'images et, pour Belting : « l'incarnation en image est un des *topoi* de l'approche anthropologique, parce qu'on peut y reconnaître la tentative d'abolir les limites de l'espace et du temps auxquelles le corps vivant est enchaîné. Il semble donc que même dans le monde virtuel contemporain les images restent liées au corps, de sorte qu'il est toujours légitime d'en parler comme d'un *lieu vivant des images* » (Ibid.117). D'une manière similaire, les cosplayers, en reproduisant des lieux liminoïdes au travers de la photo et de la vidéo, font vivre leurs personnages de fiction sous la forme d'images :

[Enelden] Les photos sont très importantes. Et, aussi, les photos sont une étape supplémentaire vraiment pour voir le personnage. Une amie photographe, qui est en train de me rendre des photos de *shoots* qu'on a fait... mais je vois les photos et je suis juste en mode : l'image est incroyable. Comment ça c'est moi là-dedans ? Non ! Ce cosplay est incroyable, ce personnage est incroyable je n'arrive pas à *tilter* que c'est moi-même mais très bien ! Si tu le dis ! [Rires] Oui je me rappelle avoir fait le shoot, c'est pas grave. Mais c'est vraiment encore plus de montrer le personnage dans un environnement qui colle au personnage. Que ça soit en ayant trouvé l'endroit dans la vraie vie. Ou en le refaisant via Photoshop, en incrustant le fond vert et tout, c'est vraiment donner ce *boost* supplémentaire au personnage. Qu'on a même pas forcément en convention sur scène. Sur scène on peut avoir un écran, des bouts de décors et tout, ça reste une scène. Une photo bien faite, c'est plus du tout la scène, c'est telle autre planète, c'est tel univers fantastique, on perd l'idée qu'on est même sur terre.

Même si les cosplayers n'utilisent pas l'image pour incarner la mort, iels l'utiliseraient ainsi peut-être pour résoudre l'absence des mondes fictifs et imaginaires dans le monde physique et social. Le moment photo-liminoïde serait donc une phase importante de l'activité de photo de cosplay, qui permettrait aux cosplayers, d'une part de rendre présent ce qui est absent et, d'autre part, de voyager physiquement dans les univers hétérotopiques de l'imaginaire.

Nous avons donc identifié, à travers ce concept, un troisième et dernier usage des productions visuelles dans le milieu du cosplay. Nous avons pu voir que ces usages variés enrichissent la pratique du cosplay autant que l'expérience de vie des cosplayers qui la pratiquent ; que ce soit à un niveau mémoriel, de partage ou de phénomène rituel. Les dynamiques transmédiales du cosplay se retrouvent donc également dans la production d'images et, du point de vue anthropologique, il est fascinant de repérer les processus sociaux et individuels que celles-ci entraînent.

CONCLUSION

À la fin de cette recherche, Twitch est toujours perché sur son tuyau alors qu'Enelden a repris ses activités en fabriquant un nouveau costume qu'elle a pour l'instant tenu à garder secret. Si l'on regarde la photo de Twitch le rat, on peut voir à la fois l'image du savoir-faire en cosplay d'Enelden, comme du savoir-faire en photographie de Meishira, et à la fois la photo d'un rat anthropomorphe dans un décor souterrain fictif. Sans savoir qu'une cosplayeuse se cache sous la fourrure de Twitch, cependant, il serait difficile d'y déceler autre chose que la représentation d'un univers de science-fiction. La photographie de cosplay a cette capacité, qu'ont toutes les photos et vidéos, de nous faire voir deux lieux et deux temporalités, elle est un seuil entre deux dimensions : la dimension du jeu-vidéo League of Legends et la dimension physique et sociale de la situation matérielle qui a donné naissance à la photographie. La particularité de la photo de cosplay, toutefois, c'est qu'elle essaie le plus possible de faire oublier l'une de ces deux dimensions pour qu'il n'apparaisse plus que la dimension alternative. Même s'il semble vain de vouloir effacer la situation d'origine de la photo, le jeu qui constitue cette tentative reste satisfaisant et plaisant pour les cosplayers. C'est bien toute l'essence de la pratique, jouer avec un costume et donc jouer avec les images ; jouer avec la fiction et donc jouer avec la réalité.

Les univers transmédiatiques du cosplay sont un réseau d'espaces, matériels et immatériels où les cosplayers se naviguent au quotidien. Peut-être inconsciemment, peut-être consciemment, ils vont y chercher des lieux d'apprentissage, de partage, de créativité, de divertissement et d'expériences formatrices. Sur leur route ils produisent des images qui deviennent des artefacts et des talismans ; des objets « magiques » qui, brouillent les limites entre le vécu et la fiction et qui leur permettent d'accéder à des réalités alternatives, à des utopies ou à des dystopies. En employant la matérialité de leur corps ils s'engagent physiquement dans l'immatérialité de l'imaginaire. En incarnant des images dans des images, ils jouent avec la notion de représentation, ils transforment les humains en images et les images en humains.

Pourquoi, alors, s'intéresser aux images que les cosplayers produisent ? Quel « régime de connaissance » (Laplantine 2012, 309) pouvons-nous produire à partir de celles-ci ? La question est large et c'est bien toute l'ambition récente de l'anthropologie visuelle que d'y répondre. En 2018, Morton annonçait que : « The future of the anthropology of photography

is therefore likely to be the anthropology both of smartphones or whatever ubiquitous technology that replaces them and of the types of images their users create and the social relations in which such images and activities are implicated » (2018, 12). Cela démontre bien que ces questions sont récentes et qu'il reste encore un savoir épistémologique à formuler dans ce domaine. Cette recherche a pu, je l'espère, apporter quelques éléments de réponse. Tout du moins elle a pu démontrer, qu'en s'intéressant à la culture visuelle d'un groupe, on pouvait y déceler certaines dynamiques et processus chères à l'anthropologie telles que la performativité et l'identification/altérisation, la représentation, ou les rituels et le liminoïde. Les images produites par les cosplayers nous renseignent par exemple sur la manière dont iels appréhendent l'univers transmédiatique qui les entoure. Celles-ci peuvent être, en outre, une façon de rendre présent dans le monde physique une absence, en représentant des monde alternatifs, imaginés, intangibles. Elles sont un moyen de se socialiser et aussi de socialiser des images mentales et un imaginaire collectif. Elles sont finalement des moyens d'expression qui valorisent des activités créatrices visuelles en les rendant plus accessibles. Se prendre en photo, réaliser des vidéos, organiser des *photo shootings* ou des tournages, retoucher les images, en partager le résultat sur Internet, et finalement les commenter et échanger à leur sujet sont toutes des activités qui permettent aux cosplayers de donner du sens à leur environnement social et mental.



III. 2) La cosplayeuse Enelden en *Twitch*, « rat de Zaun ». Photographie et montage par Meishira.

Capture d'écran prise sur Instagram le 10.09.21.

Bibliographie

- Adler, Annette, Anuj Gujar, Beverly Harrison, Kenton O'Hara, et Abigail Sellen. 1998. « A Diary Study of Work-Related Reading: Design Implications for Digital Reading Devices. » In , 241-48. <https://doi.org/10.1145/274644.274679>.
- Azuma, Hiroki. 2008. *Génération Otaku : les enfants de la post-modernité*. Haute tension. Paris: Hachette Littératures.
- Bainbridge, J. G., et C. J. Norris. 2013. « Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture ». *Intersections: Gender, History and Culture in The Asian Context*, n° 32: 1-11.
- Barthes, Roland. 1980. *La chambre claire, Note sur la photographie*. Gallimard/Le Seuil. Collection « les cahiers du cinéma ». Paris: Gallimard.
- Bateson, Gregory. 1942. *Balinese Character a Photographic Analysis*. Special Publications of the New York Academy of Sciences Vol. 2. New York: The New York Academy of Sciences.
- Baudrillard, Jean. 1985. *Simulacres et simulation*. Débats. Paris: Ed. Galilée. http://data.rero.ch/01-0784089/html?view=GE_V1.
- Becker, Howard S. 1981. *Exploring Society Photographically*. Evanston: Mary and Leigh Block Gallery.
- . 2007. « Les photographies disent-elles la vérité ? » *Ethnologie française* Vol. 37 (1): 33-42.
- . 2015. *Les mondes de l'art*. Champs. Paris: Flammarion.
- Belting, Hans. 2004. *Pour une anthropologie des images*. Le temps des images. Paris: Gallimard.
- Bourdaa, Mélanie. 2015. « Les fans studies en question : perspectives et enjeux ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 7 (juillet). <https://journals.openedition.org/rfsic/1644>.
- Bourdieu, Pierre. 1965. « Un art moyen: essai sur les usages sociaux de la photographie ». *Le Sens Commun*, Éditions de Minuit, .
- . 2020. *La distinction critique sociale du jugement*. Le sens commun. Paris: Editions de Minuit.
- Broussard, Jonathan. 2009. « (Ad)Dressing Masculinity: Male Cosplay Performance at Fan Cons ». *Southern Anthropologist*, Southern Anthropological Society, 34: 13.
- Brubaker, Rogers, et Frederick Cooper. 2000. « Beyond "Identity" ». *Theory and Society* 29 (1): 1-47. <https://doi.org/10.1023/A:1007068714468>.

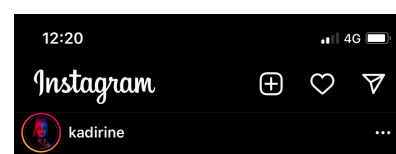
- Cardon, Dominique. 2008. « Le design de la visibilité: Un essai de cartographie du web 2.0 ». *Réseaux* n° 152 (6): 93. <https://doi.org/10.3917/res.152.0093>.
- Chen, Jin-Shiow. 2007. « A Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Animé/manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan ». *Visual Arts Research* 33 (1): 14-24.
- Clifford, James, et George E. Marcus, éd. 1986. *Writing Culture, The poetics and Politics of Ethnography*. University of California Press. School of American Research Advanced Seminar. Berkeley.
- Conord, Sylvaine. 2007. « Usages et fonctions de la photographie ». *Ethnologie française* Vol. 37 (1): 11-22.
- Dados, Nour. 2010. « Liminal transformations: folding the surface of the photograph ». *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, n° #7 (avril). <https://journals.openedition.org/cm/447>.
- « Définition cosplay ». 2018. Association Cosplayers De France. 11 avril 2018. <http://cosplayersdefrance.com/2018/04/11/le-cosplay-quest-ce-que-cest/>.
- Dizerbo, Anne. 2016. « Facebook , Snapchat : instances de biographisation partagée ». *Le sujet dans la cité Actuels* N° 5 (1): 129. <https://doi.org/10.3917/lsdlc.hs05.0129>.
- Domsch, Sebastian. 2014. « Staging Icons, Performing Storyworlds – From Mystery Play to Cosplay ». *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 9 (1): 125-29. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0006>.
- Dubey, Gérard. 2013. « Toucher le virtuel : une nouvelle anthropologie ». *SociologieS*, février. <https://doi.org/10.4000/sociologies.4294>.
- Edwards, Elizabeth. 1992. *Anthropology and Photography, 1860-1920*. Édité par Elizabeth Edwards. New Haven [etc: Yale University Press.
- Ertzschied, Olivier. 2013. *Qu'est-ce que l'identité numérique ? : enjeux, outils, méthodologies*. Encyclopédie numérique. Marseille: OpenEdition press.
- frankze, aline shakti, Anna Bechmann, Michael Zimmer, Charles Ess, et The association of Internet researchers. 2020. « Internet Research: Ethical Guidelines 3.0 ».
- Fron, Janine, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford, et Celia Pearce. 2007. « Women in Games 19th-21st April 2007 University of Wales, Newport », 19.
- Gaffiot, Félix. 2001. « Carneus, a, um ». In *Le Gaffiot de Poche, dictionnaire latin-français*, édité par Pierre Flobert, Hachette. Paris.
- Gn, Joel. 2011. « Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay ». *Continuum* 25 (4): 583-93. <https://doi.org/10.1080/10304312.2011.582937>.
- Hale, Matthew. 2014. « Cosplay: Intertextuality, Public Texts, and the Body Fantastic ». *Western Folklore* 73 (1): 5-37.

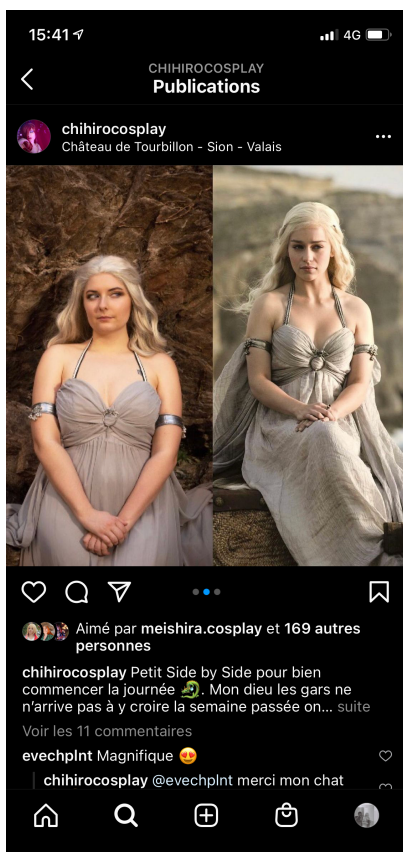
- Highelvetia. 2021. *A wind of hope – A Lord of the Rings short film*.
https://www.youtube.com/watch?v=hqGGXyR_res.
- Hine, Christine. 2015. *Ethnography for the Internet : Embedded, Embodied and Everyday*.
 London: Bloomsbury Academic.
- Jackson, Peter. 2001. *Lord Of The Rings*. Wingnut Films.
- « Japan Impact ». s. d. Consulté le 2 février 2021. <https://japan-impact.ch/fr/formulaire-dinscription-pour-le-concours-de-cosplay-groupe-et-la-clara-cows-cosplay-cup/>.
- Jenkins, Henry. 1992. « Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture ». *Studies in Culture and Communication*. New York, N.Y. [etc: Routledge.
- . 2013. *La culture de la convergence des médias au transmédia*. Médiacultures. Paris: AColin.
- Joseph, Camille, et Anaïs Mauuarin. 2018. « Introduction. L’anthropologie face à ses images ». *Gradhiva. Revue d’anthropologie et d’histoire des arts*, n° 27 (mai): 4-29.
- Kristeva, Julia. 1967. *La Révolution du langage poétique*. Paris: Seuil.
- Lamerichs, Nicolle. 2010. « Stranger than fiction: Fan identity in cosplay ». *Transformative Works and Cultures* 7 (septembre). <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>.
- . 2014. « Cosplay: Material and Transmedial Culture in Play ». *DiGRA: Defragging Game Studies*, août. https://www.academia.edu/4516399/Cosplay_Material_and_Transmedial_Culture_in_Play.
- . 2018a. « Embodied Characters: The Affective Process of Cosplay ». In *Productive Fandom*, 199-230. *Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv65svxz.14>.
- . 2018b. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Transmedia. Amsterdam: University Press,. <https://doi.org/10.1515/9789048528318>.
- Laplantine, François. 2012. « Anthropologie et numérique ». *Journal des anthropologues. Association française des anthropologues*, n° 128-129 (octobre): 301-23. <https://doi.org/10.4000/jda.5955>.
- Larousse, Éditions. s. d. « Définitions : incarnation - Dictionnaire de français Larousse ». Consulté le 9 septembre 2021a. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/incarnation/42208>.
- . s. d. « Définitions : inter-: Dictionnaire de français Larousse ». Consulté le 30 juillet 2021b. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/inter-/43593>.
- . s. d. « Définitions : trans-: Dictionnaire de français Larousse ». Consulté le 30 juillet 2021c. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/trans-/79047>.

- Larsen, Håkon. 2005. « Some Reflections on the Relationship between Photography and Tourism ». *Sosiologisk Årbok*, 17.
- Levy, Pierre. 1995. *Qu'est-ce que le virtuel ?* Sciences et société. La Découverte. Paris: Ed. La Découverte. http://data.rero.ch/01-2117855/html?view=GE_V1.
- Lunning, Frenchy. 2013. *Mechademia 5: Fanthropologies*. U of Minnesota Press.
- Maresca, Sylvain. 2004. « L'introduction de la photographie dans la vie quotidienne ». *Études photographiques*, n° 15 (novembre): 61-77.
- Miller, Daniel. 2003. *The Internet: An Ethnographic Approach*. London ; Routledge.
- . 2016. « Photography in the Age of Snapchat (Published December 2015) ». Édité par Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland. *Anthropology & Photography, Anthropology & Photography*, Vol. 1. <http://www.therai.org.uk/images/stories/photography/AnthandPhotoVol2.pdf>.
- Morton, Christopher. 2018. « Photography, Anthropology Of ». In *The International Encyclopedia of Anthropology*, 1-14. American Cancer Society. <https://doi.org/10.1002/9781118924396.wbiea1621>.
- Müller, Jürgen. 2000. « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision ». *Cinemas : revue d'études cinématographiques / Cinemas: Journal of Film Studies* 10 (2-3): 105-34. <https://doi.org/10.7202/024818ar>.
- O'Reilly, Tim. 2010. « What is Web 2.0? » In *Online Communication and Collaboration: A Reader*. Routledge.
- Pinney, Christopher. 1992. « The Parallel Histories of Anthropology and Photography ». In *Anthropology and Photography*, édité par Elizabeth Edwards. London: Yales University Press & The Royal Anthropological institute.
- . 1997. *Camera Indica the Social Life of Indian Photographs*. Chicago: The Univ. of Chicago Press.
- Rahman, Osmud, Liu Wing-Sun, et Brittany Hei-man Cheung. 2012. « “Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity ». *Fashion Theory* 16 (3): 317-41. <https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>.
- Rauch, Eron, et Christopher Bolton. 2010. « A Cosplay Photography Sampler ». In *Mechademia 5: Second Arc*, 176-90. Fanthropologies.
- Rivière, Carole Anne. 2006. « Téléphone mobile et photographie : les nouvelles formes de sociabilités visuelles au quotidien ». *Sociétés* 91 (1): 119. <https://doi.org/10.3917/soc.091.0119>.
- Sanders, Julie. 2006. *Adaptation and Appropriation*. The New Critical Idiom. London ; Routledge.

- Scherer, Joanna C. 1992. « The Photographic Document: Photograph as Primary Data in Anthropological Enquiry ». In *Anthropology & Photography, 1860-1920*, Yale University Press. New Haven & London: The Royal Anthropological Institute.
- Seetharaman, Georgia Wells, Jeff Horwitz and Deepa. 2021. « Facebook Knows Instagram Is Toxic for Teen Girls, Company Documents Show ». *Wall Street Journal*, 14 septembre 2021, sect. Tech. <https://www.wsj.com/articles/facebook-knows-instagram-is-toxic-for-teen-girls-company-documents-show-11631620739>.
- Shin, Layoung. 2018. « Queer Eye for K-Pop Fandom: Popular Culture, Cross-Gender Performance, and Queer Desire in South Korean Cosplay of K-Pop Stars ». *Korea Journal* 58 (4): 87-113. <https://doi.org/10.25024/KJ.2018.58.4.87>.
- Silvio, Teri. 2010. « Animation: The New Performance? » *Journal of Linguistic Anthropology* 20 (2): 422-38. <https://doi.org/10.1111/j.1548-1395.2010.01078.x>.
- Sontag, Susan. 2008. *On Photography*. [Reiss.]. Penguin Modern Classics. Londres: Penguin.
- Taylor, T.L. 2003. « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming ». *Convergence* 9 (1): 21-46. <https://doi.org/10.1177/135485650300900103>.
- Tisseron, Serge. 2011. « Intimité et extimité ». *Communications* n° 88 (1): 83-91.
- Tolkien, John Ronald Reuel. 1972. « Le seigneur des anneaux ». Paris: C.Bourgeois.
- Turner, Fred. 2005. « Where the Counterculture Met the New Economy: The WELL and the Origins of Virtual Community ». *Technology and Culture* 46 (3): 485-512. <https://doi.org/10.1353/tech.2005.0154>.
- Turner, Victor. 1974. « Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology ». *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies* 60 (3). <https://scholarship.rice.edu/handle/1911/63159>.
- « Twitch, Semeur de peste - League of Legends ». s. d. Consulté le 17 septembre 2021. <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/champions/twitch/>.
- Van Gennep, Arnold. 2016. *Les Rites de Passage*. A. et J. Picard. Paris.
- Van Patten, Timothy, Daniel Minahan, Brian Kirk, Alan Taylor, David Nutter, David Petrarca, et Michelle MacLaren. 2011. *Game of Thrones (série)*. HBO.
- Vi-Dan Tran. 2020. *Cyberpunk 2077 - Phoenix Program (Johnny Silverhand Fan Film)*. <https://www.youtube.com/watch?v=JJdtkKNQKJ4&t=223s>.
- Wenger, Étienne. 2005. *Communities of Practice Learning, Meaning, and Identity*. 13th ed. Learning in Doing : Social, Cognitive, and Computational Perspectives. Cambridge: University Press.
- Zuboff, Shoshana, et Jonathan Chaliar. 2019. « Le capitalisme de la surveillance: Un nouveau clergé ». *Esprit* Mai (5): 63. <https://doi.org/10.3917/espri.1905.0063>.

Illustrations



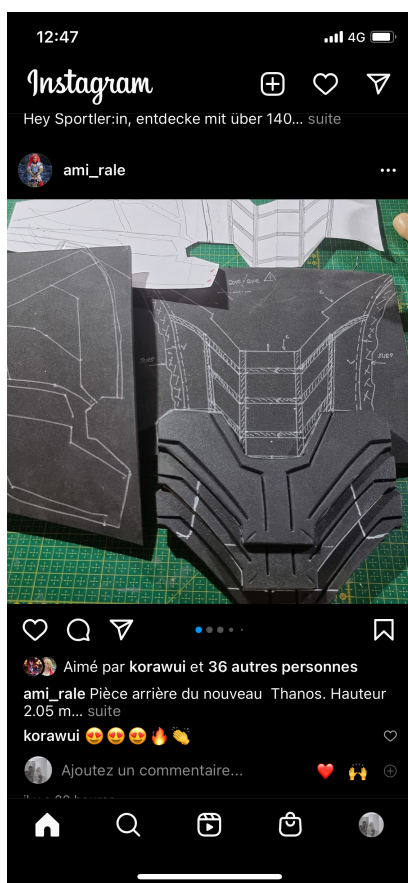
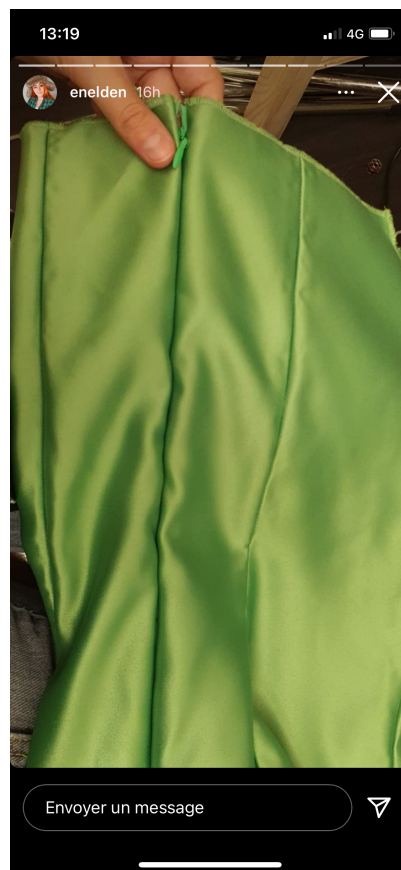


III. 6) Montage « side by side » de la cosplayeuse Chihiro incarnant Daeneris de la série *Game of Thrones*
Photo par Naomie Bromley

Capture d'écran prise sur Instagram le

III. 7) Détail de couture, photo de Work In Progress (WIP) sur une story de la cosplayeuse Enelden

Capture d'écran prise sur Instagram le 09.09.21



III. 9) Les « 1000 visages » du cosplayeur Stylouz

Capture d'écran prise sur Instagram le 10.09.21

III. 8) Détail de pièces du costume de Thanos, photo de *Work In Progress* (WIP) du cosplayeur L'Ami-Rôle

Capture d'écran prise sur Instagram le 09.08.21



Annexes

Annexe 1 : Règlement du concours vidéo de Japan Impact 2021.
Téléchargé le 5.02.21 sur le site de Japan Impact : <https://japan-impact.ch/fr/cosplay-2021/>.

RÈGLEMENT ET INFORMATIONS CONCOURS COSPLAY VIDÉO DE JAPAN IMPACT 20 ET 21 FÉVRIER 2021

1. DATE LIMITE DES INSCRIPTIONS

a. Les inscriptions au concours cosplay spécial vidéo de Japan Impact 2021 ouvriront le 1er février et se clôtureront le 7 février à 23h59.

La plateforme d'inscription sera transmise ultérieurement.

En cas de faible taux de participation, l'association se réservera le droit de :

1. Prolonger le délais d'inscription.
2. De jumeler projet solo et groupe le même jour.

2. PROJET VIDÉO INDIVIDUEL

a. Le projet vidéo individuel implique une participation et une implication seules. Vous pourrez, bien évidemment vous faire aider de façon hors caméra, lors de la réalisation de votre projet.

3. PROJET VIDÉO GROUPE

a. Vous devez désigner un chef de groupe qui s'occupera des inscriptions ainsi que du transfert d'informations (WIP, fichiers divers,...).

4. CONFIRMATION DE PRÉ-INSCRIPTION

a. Une fois les dates closes, nous procéderons au traitement des projets vidéos et vous serez informé de leurs statuts.

5. LIMITES D'ÂGE

a. L'exposition des vidéos, par le biais d'un live stream, oblige tous participants visibles dans les vidéos d'être âgés de 18 ans révolu à la date du concours. Aucune dérogation ne pourra être demandée ou accordée.

6. NOMBRE LIMITE DE PARTICIPANTS

a. Le nombre de participants pour les projets de groupe ne devra pas excéder le nombre maximal autorisé par le Conseil Fédéral (helpers inclus).

Annexe 2 : première page du règlement du concours vidéo du World Cosplay Video Championship 2021

Téléchargé le 21.04.21 sur le site web du World Cosplay Summit:
https://www.worldcosplaysummit.jp/images/championship/pdf/WCS2021_rule_final_EN.pdf

WORLD COSPLAY VIDEO CHAMPIONSHIP
Judging and Competition Rules

■ Basic concept

1. This shall be a competition of cosplay prowess in the spirit of the World Cosplay Summit, in which aspects such as the reproduction of the costumes of the characters are evaluated.
2. Even in such cases in which performances include a high amount of original elements and reformulation from a subjective perspective, performances shall demonstrate respect for the original work, without departing from its original setting or disdaining it by means of an inconsiderate interpretation.
3. The project shall be based on creative inspiration, and the judgment of the characters and the video entries should reflect high production values.

■ Judging criteria

1. Points are awarded according to the following three criteria related to the production of the main elements that express the character (costumes, hand props, etc.):

1) Level of precision in the costumes (30 points)

The costumes are evaluated by comparing the actual costumes with the design of the costumes in the original work. If the actual costumes are completely identical to the costumes in the original work, the full 30 points are awarded. If completely different, the lowest score of 0 points is given. In addition, in cases where there is an unknown part in a costume that appears in the original work, as long as the costume for judging is true to the spirit of the character and the atmosphere of the original work, design construction and choice of color are left up to the discretion of cosplayers, and differences between it and the image submitted of the costume in the original work will not affect scoring. (ie: In black and white manga, it is not possible to know the correct color of costumes)

2) Costume Quality (10 points)

The costumes are evaluated according to multiple factors, such as how well the costume is combined, how well it suits the contestant, how beautifully it is designed/sewn, etc.

3) Technique (10 points)

Evaluation of costume-making skills.

Costumes that have been made by utilizing a variety of challenging techniques are scored more highly than those using a few basic skills. These criteria look more at the level of quality rather than the number of techniques employed.

If any special techniques such as transformation or other mechanisms are used, the concepts will be evaluated here.

2. Video Judging (100 points)

Points are awarded for the produced video footage according to the following three criteria:

1) Conception (45 points)

Déclaration sur l'honneur*

Par la présente, j'affirme avoir pris connaissance des documents d'information et de prévention du plagiat émis par l'Université de Neuchâtel et m'être renseigné-e correctement sur les techniques de citation.

J'atteste par ailleurs que le travail rendu est le fruit de ma réflexion personnelle et a été rédigé de manière autonome.

Je certifie que toute formulation, idée, recherche, raisonnement, analyse ou autre création empruntée à un tiers est correctement et consciencieusement mentionnée comme telle, de manière claire et transparente, de sorte que la source en soit immédiatement reconnaissable, dans le respect des droits d'auteur et des techniques de citations.

Je suis conscient-e que le fait de ne pas citer une source ou de ne pas la citer clairement, correctement et complètement est constitutif de plagiat.

Je prends note que le plagiat est considéré comme une faute grave au sein de l'Université. J'ai pris connaissance des risques de sanctions administratives et disciplinaires encourues en cas de plagiat (pouvant aller jusqu'au renvoi de l'université).

Je suis informé-e qu'en cas de plagiat, le dossier sera automatiquement transmis au rectorat.

Au vu de ce qui précède, je déclare sur l'honneur ne pas avoir eu recours au plagiat ou à toute autre forme de fraude.

Nom : Bacchetta

Prénom : Jean

Cursus : MA Anthropologie

Faculté d'inscription : FLSH

Lieu et date : 29.09.21

Signature :



Ce formulaire doit être dûment rempli par tout étudiant ou toute étudiante rédigeant un travail substantiel (notamment un mémoire de bachelor ou de master) ou une thèse de doctorat. Il doit accompagner chaque travail remis au professeur ou à la professeure.

*Formulaire largement inspiré de la Directive de la direction 0.3 bis, intitulée Formulaire Code de déontologie en matière d'emprunts, de citations et d'exploitation de sources diverses, de l'Université de Lausanne, du 23 avril 2007 et adapté aux besoins de l'Université de Neuchâtel.

Résumé

Dans cette recherche, je m'intéresse aux processus transmédiateurs présents dans la culture du cosplay. Cette pratique, qui consiste à fabriquer, puis porter, des costumes de personnages issus d'œuvres de fiction, se situe à l'intersection de plusieurs espaces médiatiques autant matériels qu'immatériels. À travers une recherche de terrain ethnographique, menée avec des cosplayers, et des photographes de cosplay, j'explore la manière dont ils consomment, s'approprient et produisent des images pour les partager sur Internet. Je mêle des observations menées pendant un an sur les plateformes de réseaux sociaux, ainsi que lors d'un concours de vidéos de cosplay, à des entretiens qualitatifs avec des cosplayers. La photo et la vidéo de cosplay ont pris de l'ampleur dans le milieu du cosplay ces dernières années, notamment grâce aux possibilités de partage rapide de données qu'offrent les réseaux sociaux. Ma recherche tente donc de comprendre les dynamiques de représentation en œuvre dans cette pratique ludique et visuelle.

J'analyse, dans un premier temps, le cosplay en tant que pratique transmédia, c'est-à-dire se déroulant dans plusieurs sites médiatiques et à travers plusieurs médiums d'expression. En interrogeant le principe émiq « d'incarnation » je propose une analyse anthropologique de la manière dont les cosplayers s'engagent corporellement avec les médias. Plus loin je m'intéresse aux vidéos et photos de cosplay que produisent les cosplayers pour tenter de comprendre, d'une part les dynamiques de productions et de consommation d'images, de l'autre, les différents usages qui y sont associés. J'expose finalement trois usages principaux associés à ces médiums que j'ai pu observer : Un usage mémoriel : la photo ou la vidéo comme souvenir ; un usage social : la photo ou la vidéo pour le partage et, finalement ; un usage « rituel » : la photo en tant que phénomène « liminoïde », c'est-à-dire la photo comme seuil vers des univers fictifs.