

Bodies in Action Films and TV Series in the Digital Era

EMMA-RIRRA21

Paul Valéry Montpellier 3 University

March 6-7, 2025

The idea for this conference arose from the renewed attention paid to the profilmic body in US-American audiovisual action productions since the mid-2010s, at a time when the transition to all-digital production favored the hegemony of other adventure genres centered on the prowess of virtual bodies. In the 1990s, action movies were largely characterized by the centrality of the physical body in motion, confronted with extraordinary constraints, and carried out by actors who performed the majority of their own stunts. This type of stunt cinema has never really left the screen, if the longevity of franchises such as *Mission Impossible* (1996-), *Fast and Furious* (2001-) and the James Bond films starring Daniel Craig (2007-2021) are anything to go by. But the industrial environment dominated by digital technologies from the late 2000s onwards has encouraged the emergence of a spectacular cinema based on digital bodies, notably in superhero movies after *Iron Man* (2008) and science fiction after *Avatar* (2009). The growing success of the John Wick franchise (2014; 2017; 2019; 2023), however, has transformed the landscape of contemporary action cinema, inspiring a series of productions reviving the physical dimension of the classic action film, such as *Atomic Blonde* (2017), *Anna* (2019), *The Old Guard* (2020), *Extraction* (2020; 2023), *Nobody* (2021) or *Bullet Train* (2023). This trend can also be seen in action series such as *Arrow* (The CW, 2012-2020), *Banshee* (HBO, 2013-2016), *Daredevil* (Netflix, 2015-2018), *Into the Badlands* (AMC, 2015-2019), *Hawkeye* (Marvel, 2021), *Echo* (Marvel, 2023) or *The Brothers Sun* (Netflix, 2023).

This inflexion in audiovisual action productions corresponds to the fact that a number of stunt coordinators became directors (David Leitch, Chad Stahelski, Sam Hargrave), but it is also linked with the creation of specialized production companies (AGBO, 87Eleven), the emergence or return of stars of the genre, known for their ability to do their own stunts (Keanu Reeves, Charlize Theron, Tom Cruise, Vin Diesel), and promotional strategies and reception discourses emphasizing the physical dimension of acting performances. It also corresponds to a moment in the industry's history in the mid-2010s, when critics increasingly deplored the excesses of the digital spectacular, when the promotion of big productions like *Mad Max: Fury Road* (2015) or *Star Wars The Force Awakens* (2015) emphasized their profilmic anchor and the importance of their physical effects, and when digital spectacular cinema itself started incorporating the classic action film (*Captain America: Civil War*, *Logan*, *Captain Marvel*, *Black Widow*, or *Shang-Chi*).

The fact that the spectacular aspects of films like *Atomic Blonde* or the John Wick franchise rely on the stunts of their lead performer does not mean that digital technologies play no part in them. On the contrary, these films depend entirely on digital imagery for their aesthetics and the staging of their action sequences. The hegemony of the digital spectacular in audiovisual action productions at large now favors an ontological and phenomenological hybridization of the action body rather than an opposition between profilmic and digital (Ayers). The main characteristic of the contemporary action body would thus be its ability to articulate profilmic materiality and digital photorealism. The recent incorporation of the classic action film in spectacular digital cinema is certainly a part of this logic of hybridization. But it may also reflect the reaffirmation of the materiality of the profilmic body as the main principle of action on screen.

Existing research on the action film has already analyzed the profilmic body in action, whether in terms of its socio-political significance (Jeffords' articulation of physical action with the body politic), aesthetic significance (Tasker's idea of the body in action as cinematic spectacle) or spectatorial experience (King's idea of spectacular action as transcending the boundaries of physical experience, or Purse's focus on the resilience of the body in the face of all kinds of constraints). Faced with the advent of digital bodies on screen, research on action movies initially favored the profilmic body as the only effective dimension of the action body on screen (Purse 2007), before considering that the contemporary action body offered the image of a successful hybridization between profilmic and digital (Ayers). While the digital body is always at least partially the product of images of physical bodies (notably in motion capture), the profilmic body is itself an aggregate of composite images resulting from various operations (shot selection, framing, editing) that produce the illusion of continuous action. The return of classic action cinema forms centered on stunts in an industrial context of spectacular digital hegemony, however, invites us to revisit the question of the physicality of action and what it implies in terms of audiovisual spectacle, realism and, more broadly, in terms of the conceptions of cinema and audiovisual fiction. The consequences of this articulation of physical stunts with digital technologies on the questions of race, gender, age, and other political structures typically naturalized in on-screen bodies also need examination.

While productions such as the John Wick franchise and its avatars revive the principles of the golden age of the action film and build referential bridges with the history of action cinema, they also represent a new aesthetic turning point that deserves to be analyzed. Built on the hypertrophied bodies of actors projecting an image of power in the 1980s, the action film evolved towards exploring the resilience of more vulnerable bodies after *Die Hard* (1988). *The Matrix* (1999) represented a new turning point in the physical performance of the actoral body and the articulation between digital and profilmic, and *The Bourne Identity* (2002) along with its sequels imposed a more unstable, jerky aesthetic. With its wide-angle, long-shot action scenes combined with sophisticated cinematography (see Coulthard and Steenberg), the John Wick franchise played a major role in establishing a new aesthetic in action cinema that continues to percolate throughout the industry. This neoclassical dynamic, combining a return to the golden age with innovation, raises questions about the development of the genre and the redefinition of the spectacular in cinema. It also reminds us that the action body is produced by a multitude of aesthetic and technical factors that remain to be clarified.

We welcome proposals that explore aesthetic, generic, technical, economic, ideological, or political aspects surrounding the body in US-American action films and TV series as well as issues of production and reception. The conference will focus on contemporary series and films, but papers examining their connections with the history of the genre are also welcome.

Proposals in English or French, of 300 words minimum and accompanied by a bibliography and biography, should be sent to claire.cornillon@unimes.fr and herve.mayer@univ-montp3.fr by **June 1, 2024**.

Le corps dans les films et les séries d'action étatsuniens à l'ère du numérique

Colloque EMMA-RIRRA21

Université Paul Valéry Montpellier 3

6-7 mars 2025

L'idée de ce colloque part du constat d'une attention renouvelée portée au corps profilmique dans les productions audiovisuelles d'action étatsuniennes depuis le milieu des années 2010, à un moment où le passage de la production au tout numérique a favorisé l'hégémonie d'autres genres d'aventure centrés sur les prouesses de corps virtuels. Le film d'action, dans les années 1990, était largement marqué par la centralité du corps physique en mouvement confronté à des contraintes extraordinaires, portée par des acteur.ices qui assuraient la majorité de leurs cascades. Ce type de cinéma de cascade n'a jamais véritablement quitté les écrans, à en croire la longévité de franchises qui en sont les héritières comme *Mission Impossible* (1996-), *Fast and Furious* (2001-) ou les James Bond portés par Daniel Craig (2007-2021). Mais l'environnement industriel dominé par les technologies numériques à partir de la fin des années 2000 a favorisé l'émergence d'un cinéma spectaculaire incarné dans des corps numériques notamment dans le film de superhéros après *Iron Man* (2008) et la science-fiction après *Avatar* (2009). Le succès grandissant de la franchise *John Wick* (2014 ; 2017 ; 2019 ; 2023) a cependant transformé le paysage du cinéma d'action contemporain, inspirant une série de productions renouant avec les coordonnées physiques du film d'action classique telles qu'*Atomic Blonde* (2017), *Anna* (2019), *The Old Guard* (2020), *Extraction* (2020 ; 2023), *Nobody* (2021) ou *Bullet Train* (2023). Cette influence est également visible dans des productions sérielles d'action telle que *Arrow* (The CW, 2012-2020), *Banshee* (HBO, 2013-2016), *Daredevil* (Netflix, 2015-2018), *Into the Badlands* (AMC, 2015-2019), *Hawkeye* (Marvel, 2021), *Echo* (Marvel, 2023) ou *The Brothers Sun* (Netflix, 2023).

Cette inflexion des productions audiovisuelles d'action correspond au passage d'un certain nombre de coordinateur.ices de cascades à la réalisation (David Leicht, Chad Stahelski, Sam Hargrave), à la création de sociétés de production spécialisées (AGBO, 87Eleven), à l'émergence ou au retour de stars du genre célèbres pour assurer leurs cascades (Keanu Reeves, Charlize Theron, Tom Cruise, Vin Diesel), et à des stratégies de promotion et des discours de réception insistant sur la dimension physique des performances actorales. Elle correspond également à un moment dans l'histoire de l'industrie au milieu des années 2010 où la critique déplore de plus en plus les excès du numérique spectaculaire, où la promotion de grosses productions comme *Mad Max: Fury Road* (2015) ou *Star Wars The Force Awakens* (2015) commence à mettre l'accent sur leur ancrage profilmique et l'importance de leurs effets physiques, et où le cinéma numérique spectaculaire entame lui-même un rapprochement avec le film d'action classique (*Captain America: Civil War*, *Logan*, *Captain Marvel*, *Black Widow*, ou *Shang-Chi*).

Que le spectacle de films comme *Atomic Blonde* ou la franchise *John Wick* repose sur les cascades de leur acteur.ice principal.e ne signifie pas que le numérique n'y joue aucun rôle. Bien au contraire, ces films dépendent entièrement de l'imagerie numérique dans leur esthétique et même dans la mise-en-scène de leurs séquences d'action. L'hégémonie du numérique spectaculaire dans les productions audiovisuelles d'action au sens large favorise désormais une hybridation ontologique et phénoménologique du corps d'action plutôt qu'une opposition entre profilmique et numérique (Ayers). La caractéristique principale du corps d'action contemporain serait ainsi sa capacité à articuler matérialité profilmique et photoréalisme numérique. Le rapprochement récent du cinéma numérique spectaculaire avec le film d'action participe très certainement de cette logique d'hybridation. Mais il reflète peut-être aussi la réaffirmation de la matérialité du corps profilmique comme principe privilégié de l'action à l'écran.

Les travaux de référence sur le film d'action s'étaient déjà largement penchés sur le corps profilmique en action, que ce soit dans ses significations socio-politiques (son articulation avec le corps politique chez Jeffords) et esthétiques (le corps en action comme spectacle

cinématographique chez Tasker) ou en termes d'expérience spectatorielle (le dépassement des frontières de l'expérience physique chez King ou la résilience du corps confronté à toutes sortes de contraintes chez Purse). Face à l'avènement de corps numériques à l'écran, la recherche sur le film d'action a d'abord privilégié le corps profilmique comme seule dimension efficace du corps d'action à l'écran (Purse 2007) avant de considérer que le corps d'action contemporain proposait l'image d'une hybridation réussie entre profilmique et numérique (Ayers). Un des intérêts de cette dernière position est d'éclairer les limites épistémologiques de l'opposition entre incarnation profilmique et numérique : si le corps numérique est toujours le produit au moins partiel d'images de corps physiques (notamment capture de mouvement), le corps profilmique est lui-même un agrégat d'images composites résultant de diverses opérations (sélection de prises de vue, cadrage, montage) qui produisent l'illusion d'une action continue. Le retour de formes du cinéma d'action classique centré sur la cascade dans un contexte industriel d'hégémonie du numérique spectaculaire invite cependant à reposer la question de l'incarnation de l'action et de ce qu'elle implique en termes de spectacle audiovisuel, de réalisme et plus largement de conception du cinéma et de la fiction audiovisuelle. Les conséquences de cette articulation de cascades physiques avec les technologies numériques sur les questions de race, de genre, d'âge et sur d'autres structures politiques typiquement naturalisées dans les corps à l'écran méritent également d'être réexaminées.

Si des productions comme la franchise *John Wick* et ses avatars renouent avec les principes de l'âge d'or du film d'action et construisent des ponts référentiels avec l'histoire du cinéma d'action, elles constituent également un nouveau tournant esthétique qui mérite d'être analysé. Construit sur les corps hypertrophiés d'acteurs projetant une image de puissance dans les années 1980, le film d'action a évolué vers l'exploration de la résilience de corps plus vulnérables après *Die Hard* (1988). *Matrix* (1999) a représenté un nouveau tournant dans la performance physique du corps actoral et l'articulation entre numérique et profilmique et *The Bourne Identity* (2002) et ses suites ont imposé une esthétique plus instable et saccadée. Avec ses scènes d'action filmées en grands angles et plans longs combinées à un travail sophistiqué sur la prise de vue (voir Coulthard et Steenberg), *John Wick* a largement contribué à asseoir une formule esthétique dans le cinéma d'action qui ne cesse de percoler dans toute l'industrie. Cette dynamique néoclassique combinant retour vers l'âge d'or et innovation soulève des questions de développement du genre et de redéfinition du spectaculaire au cinéma. Elle rappelle également que le corps d'action est produit par une multitude de facteurs esthétiques qui restent à éclairer.

Les propositions pourront notamment explorer les enjeux esthétiques, génériques, techniques, économiques, idéologiques, politiques, de production ou de réception des incarnations de l'action dans les séries et le cinéma étatsuniens. Le colloque porte sur les séries et le cinéma contemporains mais des communications mettant en perspective leur lien avec l'histoire du genre sont les bienvenues.

Les propositions en anglais ou en français, de 300 mots minimum et accompagnées d'une bibliographie et d'une biographie, sont à envoyer à claire.cornillon@unimes.fr et herve.mayer@univ-montp3.fr avant le 1^{er} juin 2024.

Comité d'organisation / organization committee

Claire Cornillon (Université de Nîmes, RIRRA 21), Hervé Mayer (Université Paul Valéry Montpellier 3, EMMA)

Comité scientifique/ scientific committee

Drew Ayers (Eastern Washington University), Lisa Coulthard (University of British Columbia), Amandine D’Azevedo (UPVM3), Marianne Kac-Vergne (Université de Picardie Jules Verne), Mathias Kusnierz (Université Paris Diderot), Monica Michlin (UPVM3), Lisa Purse (University of Reading), David Roche (UPVM3), Lindsay Steenberg (Oxford Brookes University), Yvonne Tasker (University of Leeds)

Bibliographie/bibliography

- Ayers, Drew. “Bleeding Synthetic Blood: Flesh And Simulated Space In *300*.” In *Special Effects: New Histories/Theories/Contexts*, edited by Dan North, Bob Rehak, and Michael S. Duffy, 101–113. London: BFI/Palgrave. 2015.
- Ayers, Drew. “The Composite Body: Action Stars and Embodiment in the Digital Age.” In *A Companion to the Action Film*, edited by James Kendrick. Hoboken, NJ: Wiley Blackwell, 2019. 165-186.
- Ayers, Drew. *Spectacular Posthumanism: The Digital Vernacular of Visual Effects*. London: Bloomsbury Publishing, 2019.
- Bolduc-Cloutier, Hubert. "Musique et immersion spectatorielle dans les scènes de poursuite des films d’action du cinéma hollywoodien contemporain." *Revue musicale OICRM*, volume 5, number 2, 2018, p. 48–78. <https://doi.org/10.7202/1054147ar>
- Chung, Hye Jean. “The Reanimation Of The Digital (Un)Dead, Or How To Regenerate Bodies In Digital Cinema.” *Visual Studies* 30 (1): 54–67. 2015.
- Coulthard, Lisa and Lindsay Steenberg. “Red Circle of Revenge : Anatomy of the Fight Sequence in John Wick.” In *the World of John Wick: One Year’s Work at the Continental Hotel*, edited by Caitlin G. Watt and Stephen Watt, Indiana University Press, 2022, pp. 41-62.
- Delcroix, Olivier. *Le cinéma d’action américain*. Paris : Hoëbeke, 2017.
- Flynn, Susan. *The Body Onscreen in the Digital Age: Essays on Voyeurism, Violence and Power*. Jefferson, NC: McFarland, 2021.
- Gallagher, Mark. *Action Figures: Men, Action Films, and Contemporary Adventure Narratives*. New York: Palgrave MacMillan, 2006.
- Hamus-Vallée, Réjane. *Les effets spéciaux*. Paris : Éditions des Cahiers du cinéma, 2004.
- Holmund, Chris, Lisa Purse and Yvonne Tasker. *Action Cinema since 2000*. London: Bloomsbury, 2024.
- Jeffords, Susan. *Hard Bodies : Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1993.
- Jones, Nick. *Hollywood Action Films and Spatial Theory*. New York: Routledge, 2015.
- Kac-Vergne, Marianne. « Une hypermasculinité vulnérable : le paradoxe du héros blanc face à la crise des autorités et à la trahison des élites ». *Le cinéma des années Reagan. Un modèle hollywoodien ?* Éd. Frédéric Gimello-Mesplomb. Paris : Nouveau Monde, 2007, p. 213-223.
- Kendrick, James (editor). *A Companion to the Action Film*. Hoboken, NJ: Wiley Blackwell, 2019.
- King, Geoff. *Spectacular Narratives : Hollywood in the Age of the Blockbuster*. London ; New York : I.B. Tauris, 2000.

- Kusnierz Mathias, « Le regard impossible », *Transatlantica* [En ligne], 1 | 2018, mis en ligne le 01 septembre 2019, consulté le 10 février 2024. URL : <http://journals.openedition.org/transatlantica/11812> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/transatlantica.11812>
- Lichtenfeld, Eric. *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle and the American Action Movie*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2007.
- Middlemost Renée and Gerrard Steven. *Gender and Action Films 1980-2000: Beauty in Motion*. Royaume-Uni, Emerald Publishing Limited, 2022.
- Moine, Raphaëlle. *Les femmes d'action au cinéma*. France, A. Colin, 2010.
- North, Dan. 2008. *Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. London: Wallflower Press.
- O'Brien, Harvey. *Action Movies: The Cinema of Striking Back*. London: Wallflower, 2012.
- Purse, Lisa. "Digital Heroes in Contemporary Hollywood: Exertion, Identification, and the Virtual Action Body." *Film Criticism* 32 (1): 5–25. 2007
- Purse, Lisa. *Contemporary Action Cinema*. Edinburgh University Press, 2011.
- Purse, Lisa. *Digital Imaging in Popular Cinema*. Edinburgh University Press, 2013.
- Soberon, Lennart. "The Ultimate Ride: A Comparative Narrative Analysis of Action Sequences in 1980s and Contemporary Hollywood Action Cinema." *Journal of Film and Video*, 2021, Vol.73 (1), p.18-32.
- Tasker, Yvonne. *Spectacular Bodies : Gender, Genre, And The Action Cinema*. London: Routledge, 1993.
- Tasker, Yvonne. *The Hollywood Action and Adventure Film*. Oxford: Wiley Blackwell, 2015.