

ENS LOUIS-LUMIÈRE

La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

MÉMOIRE DE MASTER

SPÉCIALITÉ CINÉMA, PROMOTION 2019 – 2022

SOUTENANCE DE JUILLET 2022

LE CINÉMA FACE À UN MONDE CONNECTÉ

Clément COLLIAUX

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : *FUITE*.

Directrice de mémoire : Giusy PISANO (enseignante, chercheuse)

Directrice de mémoire extérieure : Éléonore WEBER (réalisatrice)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

ENS LOUIS-LUMIÈRE

La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

MÉMOIRE DE MASTER

SPÉCIALITÉ CINÉMA, PROMOTION 2019 – 2022

SOUTENANCE DE JUILLET 2022

LE CINÉMA FACE À UN MONDE CONNECTÉ

Clément COLLIAUX

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : ***FUITE***.

Directrice de mémoire : Giusy PISANO (enseignante, chercheuse)

Directrice de mémoire extérieure : Éléonore WEBER (réalisatrice)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

Remerciements

Pour la partie théorique de ce mémoire, je voudrais remercier :

Giusy Pisano, pour sa disponibilité à toute épreuve et avoir soutenu mon sujet depuis le départ.

Éléonore Weber pour de riches conversations.

Florent Fajole pour l'accès aux ressources littéraires.

Mathieu Combe et Jules Cottier, interlocuteurs par excellence, pour de nombreuses discussions préparatoires.

Jean-Baptiste Thoret pour ses mots inspirants, *time is luck*.

Pour la partie pratique, un grand merci à :

Thibault Ribéreau-Gayon d'ARRI France,

Gilles Ginestet de Fujifilm France,

Anaïs Kieffert et Olivier Quennesson de Next Shot,

Patrick De Ranter de The Steadimakers.

Loïc Matos, co-réalisateur et comparse devant l'éternel.

Tous les membres de notre équipe technique dévouée, en particulier à l'image Stanislas Engammare, Lorette Dureau et Tom Demargne, ainsi que Thibault Alcouffe pour la préparation machinerie.

Antoine Marteau pour ses conseils.

Charles Chabert pour ses retours affûtés sur le montage.

Julia Chahbazian, Pierre Chevrin, Marie-Pierre Izard, Véronique Lorin et Laurent Stehlin pour l'accompagnement à l'école.

Note : pour la consultation de ce mémoire avec toutes ses illustrations ou le visionnage de sa partie pratique *Fuite*, n'hésitez pas à me contacter à clementcoliaux@gmail.com.

Résumé

À l'heure où le monde contemporain se complexifie en une vaste étendue de réseaux informatiques et de flux numériques, peu de films semblent tenter de le représenter sous ce jour, de le rendre compréhensible à un niveau sensoriel par les outils du cinéma. Nous étudierons les moyens esthétiques et techniques capables de donner corps à ce monde connecté virtuel à travers les œuvres récentes de trois cinéastes américains, Michael Mann, Kathryn Bigelow et Adam McKay, et certains de leurs films en particulier : *Hacker* (Mann, 2015), *Zero Dark Thirty* (Bigelow, 2012) et *Vice* (McKay, 2018), qui par leur mise en scène dépeignent ces grilles interconnectées invisibles, et illustrent la place de l'individu au milieu de ces flux incessants de données et d'images.

Liste des mots-clés :

Monde connecté, numérique, réseau, grille, flux d'images Michael Mann, Kathryn Bigelow, Adam McKay, postmodernisme, contemporain, surveillance.

Abstract

While the contemporary world continually becomes more complex, with a wide array of electronic networks and digital streams coursing through it, only very few movies seem to attempt representing that aspect, making it understandable on a sensitive level through cinematic tools. We set to study the aesthetic and technical means that bring to life this connected virtual world in the recent work of three American directors, Michael Mann, Kathryn Bigelow and Adam McKay, and one of their films in particular : *Hacker* (Mann, 2015), *Zero Dark Thirty* (Bigelow, 2012) and *Vice* (McKay, 2018), whose *mise en scène* depict these invisible interconnected grids and illustrate where individual bodies stand in this turmoil of never-ending data and image streams.

Keywords :

Connected world, digital, network, grid, image streams, Michael Mann, Kathryn Bigelow, Adam McKay, postmodernism, contemporary, surveillance.

Table des matières

INTRODUCTION.....	6
PARTIE I / PRIS DANS LA TOILE.....	10
CHAPITRE 1 / MATÉRIALISER LE RÉSEAU.....	11
Réticules.....	11
Interface.....	13
Modèles & incarnations.....	15
Grille(s).....	18
Horizon perdu.....	23
CHAPITRE 2 / JEUX D'ÉCHELLES.....	26
Perte de repères.....	26
Approche tactique.....	29
Contes de la grille.....	33
Densité & dilatation.....	35
PARTIE II / INFORMATIONS & IMAGES.....	38
CHAPITRE 1 / QUÊTE EFFRÉNÉE.....	39
« Bits & pieces ».....	39
Accélération.....	42
Spectres.....	47
Tout en son pouvoir.....	50
Angles morts.....	53
CHAPITRES 2 / DÉMATÉRIALISATIONS.....	57
Regard-machine.....	57
Images du réseau.....	60
Texture numérique.....	63
En quête de virtuel.....	68
Chimères.....	70
PARTIE III / ESTHÉTIQUE DU RÉSEAU.....	75
CHAPITRE 1 / IMAGE-« RUSH ».....	76
Contaminations – Prologue.....	76
Contaminations.....	78
Documents.....	82
Archives & supports.....	86
Statuts ambigus.....	90
Fragments.....	93
CHAPITRE 2 / « FLUX TOTAL ».....	97
Bande-image : Prologue.....	97
Bande-image.....	101
Flux parallèles.....	104
Le jeu du système (<i>desktop movies</i>).....	108
Effets de distanciation.....	111
Postmodernisme : Rêveries d'un monde connecté.....	114
CONCLUSION.....	119
FILMOGRAPHIE & CRÉDITS VISUELS.....	124
BIBLIOGRAPHIE & SITOGRAPHIE.....	127
NOTES SUR LES ILLUSTRATIONS.....	129

Introduction

« Le cinéma n'est plus un espace commun. »

« Pour moi, le monde est contenu dans les films. Le problème, aujourd'hui, c'est que quand le monde vient à vous – via l'ordinateur, Internet, etc. – ce désir, qui était d'aller à la découverte du monde par le biais des films n'existe plus du tout. »¹

Pour Jean-Baptiste Thoret, le cinéma a perdu sa qualité fédératrice de fenêtre collective à travers laquelle partager et comprendre le monde, une époque. Son hypothèse est qu'il perd pied face à notre ère récente de nouvelles images, à la capture ininterrompue et à la diffusion omniprésente, sur les réseaux sociaux et plateformes de vidéos en ligne. Le cinéma serait battu par les flux vidéo de l'ère numérique.

Nous pourrions formuler une hypothèse en extrapolant à partir de la précédente : le déclin du cinéma comme *espace commun* résulte peut-être également de son incapacité à générer – ou régénérer – ses formes pour en comprendre le fonctionnement, et représenter justement ces flux, ces réseaux.

Thoret poursuit :

« Je pense qu'on pourrait se dire que [le cinéma] sert à comprendre, plutôt qu'à découvrir. [...] Or, aujourd'hui, quels sont les cinéastes qui, par ce qu'ils montrent, par leur façon de filmer, tentent de comprendre le monde contemporain ? »

C'est cette question, lancée comme une adresse, qu'il m'intéresse de traiter dans ce mémoire. Si le mot « contemporain » appelle des enjeux aussi vastes que variés, c'est ici sous son aspect dématérialisé et numérique qu'il va nous intéresser. Le développement des réseaux informatiques s'est largement entériné ces dix, quinze dernières années, renforçant l'impression d'évoluer dans une toile technologique de tous les instants, pourtant insaisissable et invisible, que nous chercherons à cerner plus précisément. Ce système a atteint, comme l'écrit le théoricien Fredric Jameson, « cet inquiétant point de disjonction entre le corps humain et son environnement bâti² », symbole de « ce dilemme encore plus aigu qu'est l'incapacité pour nos esprits, du moins

1 THORET Jean-Baptiste in MARCADÉ Nicolas, « Entretien avec Jean-Baptiste Thoret », *Les Fiches du cinéma*, <https://www.fichesducinema.com/2014/04/entretien-avec-jean-baptiste-thoret/>, 1^{er} avril 2014.

2 JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la Logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-arts de Paris, 2007, p. 91, cette citation et la suivante.

pour le moment, à dresser une carte de l'immense réseau de communication mondial, multinational et décentré, dans lequel nous nous trouvons pris. » Ici résidera l'enjeu que nous allons adresser : comment faire *comprendre* ce monde à tendance virtuelle, régi par des transferts d'informations, d'images... en un mot, ce monde *connecté* ?

Nous brasserons ainsi plusieurs questions esthétiques, et la façon dont elles sont traitées par des outils spécifiques, et feront autant référence à des théoriciens comme Jameson qu'à des entretiens avec des chefs opérateurs dans des revues spécialisées. Il sera fréquemment question, bien que cela ne soit pas précisément notre sujet, des systèmes de surveillance, qui vont de pair avec notre problématique d'un univers quadrillé et en flux tendu.

C'est notamment l'un des éléments centraux de *Fuite*, la partie pratique qui accompagne ce mémoire, court-métrage de fiction inspiré des films de notre corpus et centré sur une course-poursuite entre deux personnages, et les différentes images qui les captent.

Corpus & sources

Essayer de caractériser ce monde connecté est à la fois un moyen d'identifier les films à inclure dans notre étude et d'y chercher certains éléments de mise en scène, qu'une occasion pour nous spectateurs et spectatrices de mieux comprendre ce monde contemporain qui nous entoure, ou de trouver des incarnations à l'écran des écrits qui se sont penchés sur la question. Comme sous-entendu précédemment, assez peu de films semblent s'être intéressés à ce sujet, aussi notre sélection sera assez réduite et nous aurons le loisir de plonger en profondeur dans notre corpus. Davantage que le cinéma expérimental ou documentaire, nous allons privilégier le cinéma de fiction contemporain (post-2010 pour l'essentiel), bien que nous ne nous interdisions pas d'aller puiser dans ces deux autres champs ou de convoquer des références ultérieures pour apporter un nouvel éclairage sur nos objets d'étude – en particulier dans les filmographies des cinéastes étudiés. Précisons ainsi que ces derniers ne sont pas des cas totalement isolés dans l'histoire du cinéma, et sont davantage des représentants particulièrement exemplaires et clairvoyants de tendances plus générales que nous expliquerons.

Comme le mentionne Jean-Baptiste Thoret dans l'article cité plus haut, le cinéma de Michael Mann est en prise directe avec son monde contemporain, renouvelant ses formes depuis les années 1980 pour en saisir l'essence, à la fois sublime et aliénante. Avec des films comme *Collateral* (2004) ou *Miami Vice* (2006), il amorce un mouvement passionnant dont *Hacker* (2015), premier pilier de notre corpus, constitue à ce jour l'aboutissement. Enquête aux quatre

coins du monde, *Blackhat* (en version originale) suit le pirate informatique Nicholas Hathaway (Chris Hemsworth), sorti de prison par le gouvernement pour venir en aide à une équipe conjointe sino-américaine tentant d'arrêter le hacker responsable de l'explosion d'une centrale nucléaire à Chai Wan et de la hausse brutale du cours du soja à la bourse de Wall Street.

Autre genre de « techno-thriller » et autre enquête de longue haleine, *Zero Dark Thirty* (2013) raconte la traque menée sur une dizaine d'année par le renseignement américain – et l'analyste Maya (Jessica Chastain) en particulier – pour retrouver et éliminer Oussama ben Laden, dans la foulée des attentats du 11 septembre 2001. Réalisé par Kathryn Bigelow, connue pour son cinéma d'action dans les années 1990 notamment, il constitue aussi une continuation thématique de *Démineurs* (*The Hurt Locker*, 2009), qui filmait une autre conséquence du World Trade Center (l'invasion et la guerre d'Irak dès 2003) et figurera aussi régulièrement dans notre étude.

Le troisième cinéaste principal de ce mémoire sera Adam McKay, et en particulier les films-dossiers qu'il réalise à partir de 2015 : *The Big Short*, film choral sur un groupe de financiers ayant vu venir et réussi à tirer parti des crises économiques de 2007 et 2008, et surtout *Vice* (2018) que nous étudierons en détail, biopic fleuve et caustique sur le vice-président de George W. Bush et puissant homme de l'ombre Dick Cheney.

Nous puiserons également dans le cinéma de l'anglais Tony Scott, et enfin dans le documentaire français *Il n'y aura plus de nuit* (2021), réalisé par Éléonore Weber.

Ce corpus de films sera accompagné d'une série d'ouvrages et de périodiques (en particulier l'*American Cinematographer* pour ses interviews de chefs opérateurs). Peu de travaux ont pour thème les cinéastes de notre étude, mais nous aurons la possibilité de puiser dans les récentes monographies de Jean-Baptiste Thoret sur Michael Mann (*Mirages du contemporain*, 2021) et de Jérôme D'Estais sur Kathryn Bigelow (*Passage de frontières fluctuantes*, 2020). En plus d'une flopée d'articles techniques en ligne, nous tenterons d'approfondir les enjeux de ce monde connecté par des ouvrages plus généraux, comme *Surveillance Cinema* (Catherine Zimmer, 2015), et des traités plus théoriques sur la société dans son ensemble, par Fredric Jameson ou Gilles Deleuze.

Structure de la recherche

Notre étude ne cessera de prendre du recul sur la matière des films étudiés, partant des motifs qu'ils figurent pour aboutir aux régimes d'images qu'ils mettent en œuvre.

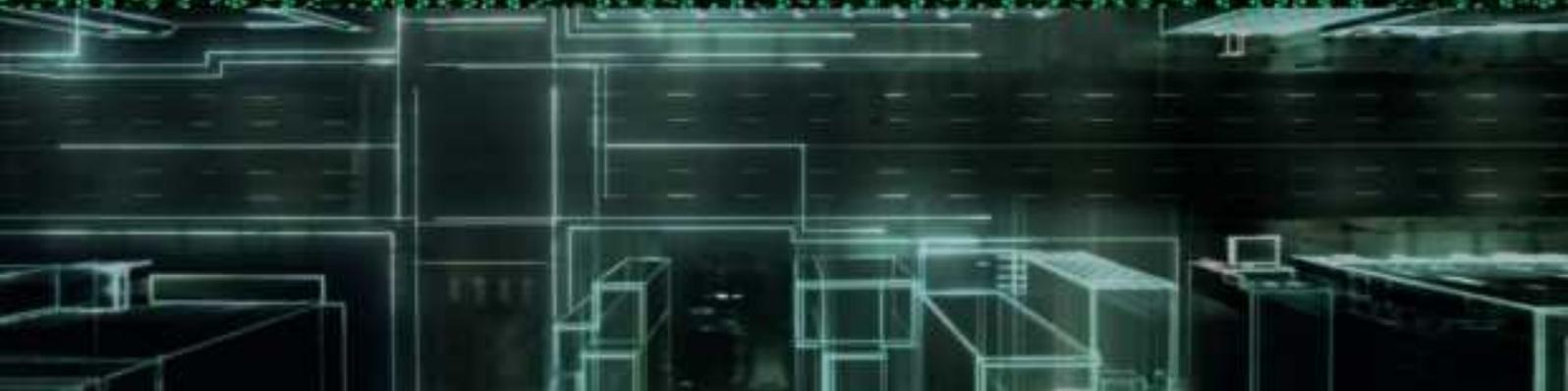
Tout d'abord, nous verrons comment ces œuvres délimitent leur cadre à travers la représentation du monde sous forme d'une grille virtuelle, quadrillant le réel et présidant à l'organisation même des films, aux niveaux spatiaux et temporels.

À ce nouvel agencement correspondront de nouveaux enjeux, profondément liés aux bouleversements du début du siècle, que nous explorerons ensuite, détaillant la condition des individus dans un circuit obsédé par le contrôle de l'information et des images.

Enfin, nous préciserons la nature même des plans mis en œuvre par les films de notre corpus, et la façon particulière dont ils se constituent comme fragments de flux d'images plus grands et intrinsèquement liés à la nature de notre monde contemporain connecté.

PARTIE I / Pris dans la toile

99086436930797686060468313980761342
38351813530769550224752832990597055
79618560696059116595358661922754644
30867440186956855763751575507394918
75896111094499515787498982843250403
37144993552343648392313078769885375
29697492908825045346595990910812354



Chapitre 1 / Matérialiser le réseau



Réticules

Hacker s'ouvre sur une sphère bleutée. Un globe plongé dans l'obscurité, à la texture filandreuse et plus ou moins dense, duquel semblent émerger des bribes de sons, de voix inintelligibles. Alors que la caméra se rapproche aux plans suivants et passée l'apparition du titre du film, la surface translucide laisse apparaître des grappes de tâches colorées, d'autres zones plus sombres, et la matière sonore électronique s'intensifie. On pénètre ensuite à la limite de cette couche évanescence, et les ombrages bleus se fondent en aurores boréales derrière l'horizon alors que l'on discerne davantage à la surface des villes vues depuis l'espace ; cette sphère bleue c'est notre planète, enserrée dans les réseaux qui la parcourent.

Ces premiers plans énigmatiques précèdent la première attaque informatique du film, celle du réacteur de refroidissement de la centrale nucléaire de Chai Wan qui mènera à son explosion. Ils posent d'emblée le premier enjeu dont seront épris les films tentant d'explorer le versant numériquement interconnecté de nos sociétés modernes. Comment définir ce concept, comment en transcrire la nature, à la fois concrète et facilement intangible ou vaporeuse, pour la rendre envisageable, sensible ? L'idée d'un « réseau » reste une notion multiple, constituée d'éléments invisibles, voire imperceptibles, et le cinéma va donc user de métaphores visuelles ou sonores pour permettre de mieux les cerner et appréhender leur nature.

En un sens, *Hacker* dévoile d'emblée un programme thématique qui irriguera les moindres détails du film : rendre sensible ce monde connecté. On retrouve ici un caractère particulier du cinéma de Mann, qui s'est intensifié depuis le début de la radicalisation de ses formes à partir de *Révélations* (*The Insider*, 1999) et poursuivi à travers les années 2000. Un cinéma précis, minutieux (Mann est un célèbre perfectionniste), qui synthétise observation de grande acuité sur le monde de son époque et visions romantiques pour en rendre l'impression au spectateur. Soit ce dont Jean-Baptiste Thoret parlait dans la citation d'introduction, « comprendre plutôt que découvrir »³.

Ici, Mann use des effets visuels pour superposer à notre représentation classique de la Terre, vue depuis l'espace ou par des photographies satellites, une matérialisation des flux qui transitent tout autour – amusant alors que le film s'ouvre par le logo bien connu d'Universal, qui crée d'emblée un effet d'écho avec la forme des premiers plans et permet d'autant plus rapidement de saisir ce qu'ils représentent. D'ores et déjà, Mann brouille les frontières exactes du réseau qu'il entend mettre en scène, comme il le fera durant le reste du film, en concevant une matière magmatique, incertaine, entre la bulle et le réseau de filins. « Une sorte d'exosquelette invisible au-dessus de la couche dans laquelle nous pensons que nos vies se déroulent sur la planète [...] constitué d'interconnexions et de données multiples⁴ », décrit le réalisateur. « Nous nageons au milieu de cette couche où tout est poreux, vulnérable, accessible. » Qu'est donc ce réseau que *Hacker* veut explorer ? C'est une atmosphère diffuse, une interconnexion généralisée du globe, décelable, mais impalpable, opaque *et* poreuse, omniprésente, mais concentrée dans des canaux plus ou moins parcourus, qui centralisent des bribes d'information.

Les éléments sonores, voix modifiées et bruitages synthétiques, forment une rumeur électronique qui n'est pas sans évoquer l'introduction de *Zero Dark Thirty*. Le film s'ouvre sur un écran noir, totalement silencieux. Un texte bleuté annonce : « 11 septembre 2001⁵ ». Puis du silence émergent des voix, filtrées comme à travers des téléphones, que l'on comprend vite comme des enregistrements émanant du chaos des attentats du World Trade Center, des extraits d'appels enregistrés entre de futures victimes et leurs proches. Le mixage englobant et l'attention redoublée par l'absence d'images donnent l'impression d'une bulle de fragments sonores. Plus

3 MARCADÉ Nicolas, « Entretien avec Jean-Baptiste Thoret », *Les Fiches du cinéma*, *op.cit.*.

4 Michael Mann in RYZIK Melena, « The Tech Changes, but Not the Crime », *The New York Times*, <https://www.nytimes.com/2014/12/28/movies/michael-mann-prepares-his-new-film-blackhat.html>, 26 décembre 2014 in THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, Paris, Flammarion, 2021, p. 322. Cette citation et les suivantes (traductions de l'auteur).

5 Sous sa forme originale : « *September 11, 2001* ».

tard dans le film, une analyste de la CIA parlera du « *white noise* » qu'a causé le 11 septembre, bruit d'intensité constante pour toutes fréquences où elles sont donc individuellement indistinctes, description qui correspondrait aussi aux émanations sonores de la sphère de *Hacker*. Si le réseau dans lequel nous allons plonger a sa correspondance visuelle, il a aussi son ambiance sonore.

Interface

L'enjeu de la représentation de l'univers informatique ne date évidemment pas de *Hacker* ou *Zero Dark Thirty*, qui sont les continuations de recherches antérieures pour faire exister l'écart entre la machine et le monde virtuel qu'elle abrite.



Quelques films ont donc essayé de jouer avec la nature chiffrée du codage informatique, qui repose sur des « bits », unités élémentaires pouvant prendre les valeurs 0 ou 1. En 1995, la séquence de générique de *Ghost In The Shell*⁶ de Mamoru Oshii intercale à la conception du corps d'un androïde des panneaux noirs sur lesquels défilent rapidement une série de nombres verts, comme les lignes de codes s'inscrivant dans le « cerveau » mécanique du robot. Un motif évidemment repris et accentué dans la série *Matrix*⁷, qui transforme les nombres en caractères divers (chiffres, lettres, caractères japonais...) et l'affichage ligne par ligne en un défilement de haut en bas, comme un rideau de pluie – analogie récurrente au cours des films, qui insiste sur le « torrent » d'informations qui compose la Matrice.

Ces simples écarts à une représentation stricte et frontale d'un ensemble de lignes de codes transmettent déjà le sentiment d'une machine de haute célérité, totalement cryptée pour le spectateur, comme une matière propre qui serait un premier exemple de « flux » numérique.

6 *Ghost In The Shell* (Mamoru Oshii, 1995). Sur l'illustration ci-dessus.

7 *The Matrix* (The Wachowskis, 1999), suivi de *The Matrix Reloaded* et *The Matrix Revolutions* (2003)

Matrix poussera même plus loin l'idée, alors que le personnage principal Néo (Keanu Reeves) acquiert de plus en plus de connaissances sur la facticité du monde qui l'entoure – en réalité une simulation informatique qui masque aux humains la réalité dystopique du monde extérieur. Néo parvient à la fin du premier film à visualiser directement le monde de la Matrice sous son apparence de code ruisselant, réalité mouvante en forme de flux permanent. L'interface, la limite entre les deux systèmes informatique / extérieur, en est donc d'autant plus poreuse, et le film métaphorise ainsi le caractère insaisissable de ce monde construit par flux.

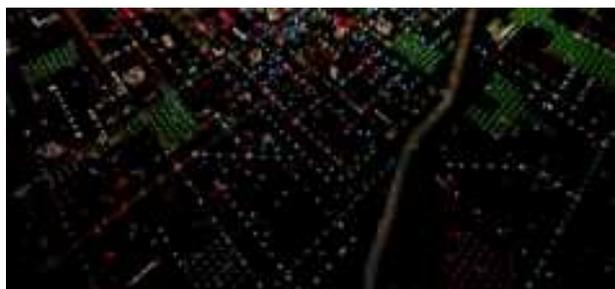


Peut-être l'une des premières tentatives de visualisation d'un monde informatique se trouve dans *Tron*⁸, sorti en 1982. Le programmeur Kevin Flynn (Jeff Bridges) tente de récupérer dans l'ordinateur de la société qui l'employait ENCOM des preuves de sa paternité sur plusieurs jeux qu'il a développés. Il s'insère ainsi dans une représentation du système informatique, par le biais d'un avatar de lui-même. Un monde en images de synthèses, fait de formes géométriques, de décors abstraits et de lumières néon, soit un univers physique proche du jeu vidéo, purement fantaisiste, à mi-chemin entre interprétation de la réalité d'un système informatique (différents programmes régis par un « Maître Contrôle ») et retranscription des enjeux des différents personnages sur le mode du récit d'aventures (empereur tyrannique, citadelle à pénétrer, jeux du cirque). En particulier, la « Grille », nom de cet espace virtuel, est souvent figurée par le motif de lignes de fuite ou de quadrillages lumineux, que l'on peut comprendre comme une figuration littérale des « lignes » de code. Le film joue d'ailleurs de correspondances multiples entre ce monde et la réalité extérieure dont il est donc le prolongement : lignes de fuites, bâtiments gris et cubiques qui évoquent l'apparence d'une puce électronique, réseaux de points lumineux... La suite tardive du film, *Tron : L'Héritage*⁹, conservera malgré son identité visuelle remaniée ce même motif, à nouveau en transition entre les espaces réels et virtuels. Dans la scène d'ouverture, la voix off de Flynn le décrit justement : « La grille. Un nouveau monde numérique.

8 *Tron* (Steven Lisberger, 1982).

9 *Tron Legacy* (Joseph Kosinski, 2011).

J'essayais de visualiser les myriades d'informations qui circulaient dans l'ordinateur. À quoi pouvaient-elles bien ressembler ? À des vaisseaux ? À des motos ? Et leurs circuits, à des autoroutes ? ». Un parallèle filé visuellement, avec des lignes bleues semblant émerger d'un circuit électronique, formant des dessins géométriques en plans puis en volumes, avant qu'apparaisse enfin en fondu dans leur prolongement une rue filmée en plongée totale.

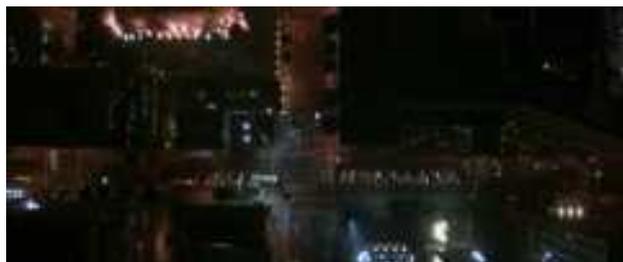


Modèles & incarnations

Cette idée d'une grille comme représentation transversale du monde informatique et du monde réel relève du même type de métaphores visuelles que celle des premiers plans de *Hacker*, et tend à exprimer par l'indistinction, le prolongement et la rime visuelle le lien d'indissociation et d'emprise entre circuits du réseau numérique et réalité matérielle. Le film cherche à « montrer les vastes soubassements et interconnexions du web en termes visuels. Le monde analogique comme il se rapporte à l'univers virtuel.¹⁰ » On pourrait parler d'un *modèle*, un motif visuel communiquant intuitivement l'impression d'un réseau interconnecté cartographiant tout, dont l'espace urbain ne serait qu'une excroissance ou une incarnation.¹¹

10 Le directeur de la photographie de la seconde équipe John Grillo in ROGERS Pauline, « Hacker Sackers », *ICG Magazine*, <https://www.icgmagazine.com/web/hacker-sackers/>, 5 janvier 2015 (traduction personnelle).

11 Illustrations suivantes : *Tron : L'héritage / Collateral*.



Michael Mann avait déjà commencé à dessiner cette « horizontalité infinie d'interconnexions, dont Los Angeles vue du ciel est devenue l'emblème¹² » dans *Collateral*, en filmant plusieurs fois en plongée totale le réseau urbain de la Cité des Anges. Le personnage principal, le chauffeur de taxi Max (Jamie Foxx), expert absolu dans les itinéraires routiers mais rêvant de quitter son travail pour fonder sa propre société, apparaît d'autant plus comme un rouage immuable d'un labyrinthe géométrique surplombant et cloisonné. Même motif que l'on peut retrouver à une autre échelle dans *Zero Dark Thirty*, où est mis en avant par un plan en plongée le grillage qui court tout autour des salles d'interrogatoires de la prison de Bagram, comme si ce réseau d'informations venait cartographier les détenus jusqu'à l'intérieur de leurs cellules. On peut aussi penser, dans un autre domaine, au jeu vidéo *Watch Dogs*¹³, où le joueur incarne un hacker capable d'interagir avec plusieurs éléments de son environnement (caméras, domotique, téléphone des passants), tous ces points apparaissant reliés à lui par des filins.

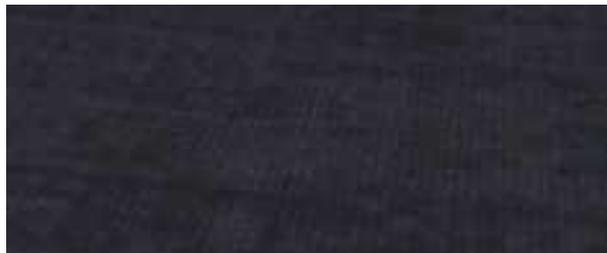


La séquence d'introduction de *Hacker*, passant de la vision de la sphère aux entrailles de l'ordinateur de la centrale nucléaire qui va être piratée, va donc allier à ce modèle de représentation du monde connecté son pendant concret et matériel. On découvre alors les différentes couches qui constituent l'ordinateur et ses circuits imprimés. Le travail toujours très documenté de Michael Mann lui permet de mêler la métaphore et la représentation exacte pour

12 AUBRON Hervé, « Zone quadrillée », *Cahiers du cinéma*, n°647, juillet-août 2009, p. 31.

13 *Watch Dogs*, Ubisoft Montréal, France, 2014.

faire comprendre au mieux ce qui se déroule dans la scène. Pour symboliser la propagation du virus envoyé par le hacker malveillant - le « *black hat* » du titre original -, Mann ajoute des tâches bleutées qui se déplacent dans sa reconstitution de l'intérieur de la machine. Il cherche le bon équilibre entre fidélité et métaphores visuelles pour *montrer*, au sens de faire comprendre et ressentir, les rouages de ce monde connecté.



En permanence, *Hacker* articule les flux d'informations numériques et leurs pendants ou leurs conséquences concrètes sur la réalité matérielle. C'est évidemment le cas dès cette séquence d'introduction, où après un passage dans l'invisible fait en images de synthèse, on nous présente la réalité brutale, presque sur le mode visuel du reportage, des conséquences désastreuses de l'explosion de la centrale sur les individus alentour. La version *director's cut* de *Hacker*, diffusée de façon assez confidentielle après la sortie du film¹⁴, restaure une envie originale de Mann qui était de placer en introduction la deuxième séquence de piratage du film à la bourse de New York et de décaler la séquence du réacteur nucléaire en son milieu. Dans cette version, la cyberattaque était suivie d'une scène coupée dans la version salle, où un cargo transportant du soja se voit interdire l'entrée du port de Rotterdam, car son assurance est désormais bien trop faible pour couvrir le nouveau montant de sa marchandise. Le mastodonte est empêché par le virus

14 La *director's cut* a été montrée à la Brooklyn Academy of Music en 2016, diffusée sur la chaîne FX en 2017 mais n'est aujourd'hui pas disponible en VOD. Elle déplace les séquences de piratage, et modifie l'ordre ou la longueur d'autres scènes plus mineures.

microscopique. Une incarnation physique impressionnante pour illustrer la conséquence de ce qui se déroule dans le monde virtuel, le piratage informatique des valeurs des capitaux.



On pourrait aussi ajouter plusieurs scènes se déroulant dans des serveurs informatiques, notamment quand l'équipe doit récupérer un disque dur dans la centrale nucléaire irradiée. Mann choisit d'ailleurs de mêler réseau informatique et danger des radiations, deux éléments invisibles à l'œil et aux conséquences potentiellement désastreuses sur les individus. Pour que les personnages puissent récupérer les données dont le support physique est irradié, ils utilisent une boîte en plomb munie de connectiques à l'intérieur et à l'extérieur, permettant d'enfermer le disque dur et d'en extraire ensuite les données. Objet extrêmement spécifique, qui témoigne de la précision des recherches de Mann quant aux formes physiques du monde connecté.



Grille(s)

Cette recherche d'incarnations concrètes va aussi passer dans la première séquence de *Hacker* par une recherche d'organicité dans la représentation des éléments informatiques. Les points bleus symbolisant le virus s'infiltrant dans l'ordinateur de la centrale sont accompagnés d'une multitude de sons chuchotants, convoquant l'image d'un essaim de criquets. D'autant plus notable dans la version originale de la séquence que l'on retrouve dans la *director's cut*, où elle

concerne le piratage du cours du soja. Ce virus (qui d'ailleurs en anglais s'appelle un « *rat*¹⁵ ») semblable à un déferlement d'insectes apparaît donc presque comme une version virtuelle, numérique, d'une véritable attaque de criquets sur une plantation agricole, qui pousserait ainsi à la raréfaction de la ressource et, comme ici à l'issue du piratage, à l'accroissement de son coût. L'image commune de destruction des récoltes nous fait ainsi mieux saisir ce qui se joue au niveau informatique.

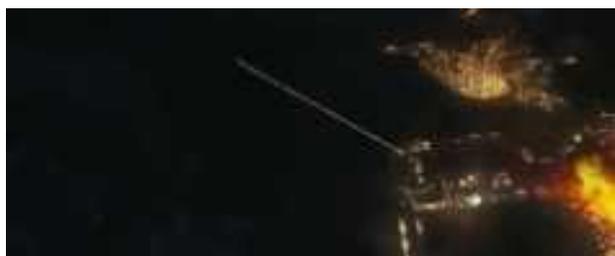


Plus tôt dans la séquence, on retrouve le motif de la grille dans les villes illuminées en pleine nuit et vues du ciel. À travers la couche translucide de l'atmosphère, la bulle créée par les flux, leur rendu visuel, série de points lumineux formant des liens entre des zones plus concentrées, est à mi-chemin entre une méduse luminescente ou une pieuvre tachetée, et un réseau de neurones. La cartographie de cette grille connectée prend donc la forme d'un organisme vivant, une créature immense, tentaculaire et insondable, une matière grise fantastique en interaction permanente. Un moyen de faire de cette grille plus que le simple quadrillage qui émaillait *Tron*.



15 Pour « *Remote Access Tool* », un « Outil d'Accès à Distance » qui permet ici au *black hat* de prendre le contrôle du réacteur.

Comme dans ce dernier d'ailleurs, le film va multiplier les effets de rimes avec cette grille au cours du film. Les différents plans qui composent l'introduction ne cessent d'en reconduire le motif : la sphère filandreuse bleutée devient la pieuvre pointillée des lumières de nuit, puis plus précisément le tracé des routes éclairées, et ensuite la myriade de projecteurs qui maintiennent la centrale illuminée. Le plan suivant sur un tableau de commande du réacteur commence d'ailleurs justement sur des boutons bleus brillants. Et évidemment même couleur pour l'« essaim » dans la suite de la séquence.

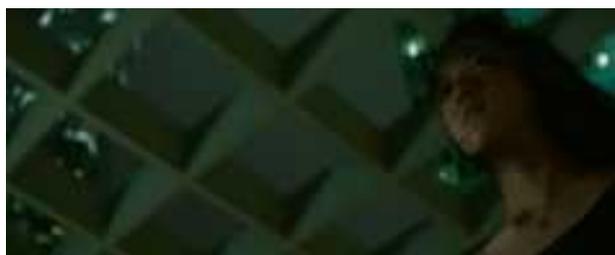
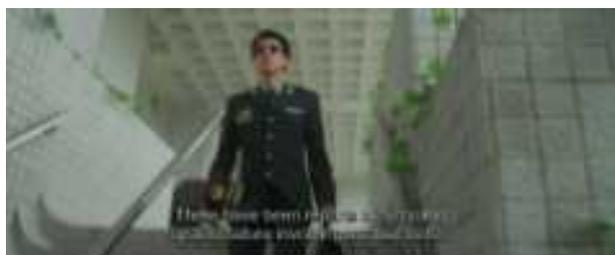


Plus littéralement, le film fait régulièrement apparaître des quadrillages dans les plans. Juste après cette séquence d'introduction, le capitaine Chen Dawai (Wang Lee-hom) est dépêché au gouvernement suite à l'annonce de l'explosion de Chai Wan. Sur le chemin de son rendez-vous avec ses supérieurs, il est filmé sortant d'un bâtiment recouvert de carrelage blanc, créant partout un réseau de lignes, et surplombé par un plafond reprenant le même motif. Même cadrage plus tard dans le film avec Chen Lien (Tang Wei), sœur de Dawai qu'il mêle rapidement à l'enquête. Le motif surplombant revient à un moment de crise, où Lien est évincée du groupe pour sa protection contre ses protestations, et juste avant la mort de son frère. Elle marche dans une rue de Hong Kong, et la caméra se déplace pour accentuer la contre-plongée alors qu'elle passe sous une construction en formes de grille. Une géométrie que nous avons tenté de retrouver dans *Fuite*¹⁶, notre court-métrage de partie pratique de mémoire, en tirant parti de l'architecture d'un passage près de Bercy.

Les autorités américaines ne dépareillent pas de leur homologue chinois ; alors que vers le milieu du film Nicolas Hathaway a utilisé sans leur autorisation un logiciel de la NSA, le supérieur du FBI Pollack (John Ortiz) ordonne son rapatriement et son retour en prison. Il est alors filmé devant un store vénitien qui se superpose à une batterie de fenêtre dans la profondeur, formant

16 Photogramme en bas à droite dans les illustrations ci-dessous.

avec ces lignes horizontales et verticales un quadrillage¹⁷ qui accompagne justement ce moment où les espoirs de liberté d'Hathaway sont contrecarrés.



Ces motifs entêtants rappellent le cinéma paranoïaque des années 1970, avec en tête *Les Trois jours du Condor*¹⁸ de Sydney Pollack, *Conversation secrète*¹⁹ de Francis Ford Coppola et *À cause d'un assassinat*²⁰ d'Alan J. Pakula, qui présentait déjà des personnages aux prises à une géométrisation du réel qui les entoure. Dans le film de Pakula notamment, le journaliste Joe Frady (Warren Beatty) tente de remonter la piste d'une organisation mystérieuse liée à plusieurs assassinats politiques. A mesure que le film avance, va se refermer sur lui un univers visuel de plus en plus abstrait, où sa silhouette se perd dans des dédales de lignes dignes de l'ouverture de *La Mort aux trousses*²¹, comme la manifestation visuelle d'un réseau caché qui manigancerait contre lui. Ce lien avec le cinéma du complot est loin d'être anodin, ce dernier pouvant se comprendre comme un ancêtre des films mettant en scène notre monde contemporain interconnecté, embryonnaire, mais déjà prégnant dans les années 1970. Comme l'écrit Catherine Zimmer, reprenant la pensée de Fredric Jameson dans *Surveillance Cinema*, « le complot, dans ce cas, n'est pas tant l'univers politique des années 1970, mais une fonction allégorique servant à

17 Le film souligne précisément cet élément de composition en coupant à cet axe de caméra frontal alors que les répliques précédentes de Pollack étaient filmées selon un axe oblique qui mettait moins en valeur les lignes perpendiculaires

18 *Three Days of the Condor* (Sydney Pollack, 1975).

19 *The Conversation* (Francis Ford Coppola, 1974).

20 *The Parallax View* (Alan J. Pakula, 1974), dont son tirés les quatre photogrammes ci-dessous.

21 *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959).

cartographier la *forme* du global²² », « une expression de ce que [Jameson] appelait la « totalité » [...] : tout est apparenté, interdépendant, mutuellement informant ». Un héritage du rapport constant à une grille omniprésente, qui court jusque dans les nombreuses grilles entrelacées (motifs visuels, réseaux informatiques, flux multiples) du cinéma de Mann, comme la géométrie routière des plans en plongées zénithales de *Collateral*.



Si *Hacker* ne présente pas de *top shots* de la grille de circulation – hormis les plans d’ouverture –, on retrouve tout de même le motif de la grille lumineuse dans les éclairages de la ville, souvent présents sous la forme de bokeh colorés dans le fond des cadres, ce que l’on peut aussi observer dans *Fuite*. Dans *Hacker*, ces taches floues sont d’autant plus visibles que le film est tourné avec des lentilles anamorphiques (les Hawk V-Lite 1.3x Anamorphic Primes), procédé qui tend à allonger la forme des bokeh situés dans la profondeur, et notable sachant que Mann l’avait délaissé pour des lentilles sphériques après *Heat* (1995). Une démarche que l’on pouvait mettre sur le compte d’une recherche d’authenticité, de moindre stylisation de l’image (l’anamorphique est apprécié notamment pour son cachet « *vintage* »), d’accès plus direct au réel. Ici, l’utilisation des Hawk permet, comme dans *Tron*, de filer l’emprise de la grille du réseau des premiers plans sur le monde réel. Mann fait exister, à toutes ses échelles, le « devenir interface du monde contemporain²³ ».²⁴

22 ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, New York, New York University Press, coll. « Postmillennial Pop », 2015 p. 117, cette citation et la suivante (traduction personnelle, l’autrice met en italique).

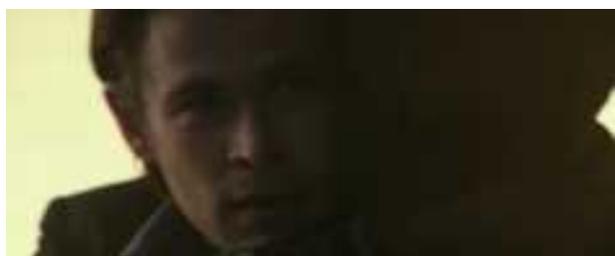
23 THORET Jean-Baptiste, *op cit.*, p. 229.

24 Illustrations suivantes : *Hacker* / *Fuite*.



Horizon perdu

C'est le cas en particulier durant la scène où Hathaway sort de prison pour rejoindre l'équipe. Par opposition à l'intérieur monochrome et tamisé, le premier plan large à l'extérieur semble d'abord très lumineux, redoublé par l'accolade entre Hathaway et Dawai en quasi-silhouettes sur fond clair. Mais ce sentiment de retrouver le monde extérieur est de courte durée, et le plan suivant présente le tarmac bétonné d'un aéroport, où la douceur dorée de la lumière du soleil a disparu au profit d'un ciel bleu-gris. Une ligne jaune peinte au sol pourrait permettre de se projeter vers l'immensité du décor, mais elle se coupe au milieu du cadre, comme arrêtée par le choix d'une longue focale qui tasse les perspectives, à l'inverse de l'effet profondeur qu'aurait donné un grand angle.



Après un autre plan en longue focale, la scène passe au ralenti, l'ambiance sonore disparaît, et Hathaway semble s'absenter du temps présent pour jeter un regard vers l'horizon devant lui. C'est une récurrence majeure du cinéma de Mann, que Jean-Baptiste Thoret appelle « plan océanique » ou « pulsion littoraliste²⁵ », qui montre régulièrement des personnages quittant un instant le rythme de l'action pour se plonger dans la vision d'un océan (*Heat*, *Révélation*, *Miami Vice*) ou d'une plaine (*Public Enemies*²⁶) débordant du cadre, comme un retour aux vestiges naturels d'un idéal disparu. Une des marques de la mélancolie romantique de Mann, qui

²⁵ *Ibid.*, p. 336.

²⁶ *Public Enemies* (Michael Mann, 2009), ci-dessous en haut à droite, à côté de *Miami Vice* et au-dessus de *Hacker*.

n'a jamais été aussi amère que dans *Hacker* : ici pas de littoral inspirant, on retrouve la construction d'un plan océanique, mais auquel se substitue la vision terne du tarmac, dépassant du cadre malgré un léger dézoom. On retrouve ensuite notre ligne de peinture jaune, alors que la caméra s'accroche à la nuque d'Hathaway, qui s'évanouit dans l'immensité de béton qui se tient désormais jusqu'à l'horizon.



Cette « ligne de fuite » nous ramène au lexique utilisé par Gilles Deleuze notamment dans son « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle »²⁷, dont la séquence entière constitue une parfaite incarnation. Le philosophe y décrit le passage des sociétés disciplinaires traditionnelles, basées sur des lieux d'enfermements, à de nouvelles sociétés dites de contrôle, plus englobantes et pernicieuses. Si Hathaway sort de prison, lieu disciplinaire par excellence, c'est pour lui aussi entrer dans « des sociétés de contrôle, qui fonctionnent non plus par enfermement, mais par contrôle continu et communication instantanée²⁸ ». Mann ne s'y trompe pas, faisant rimer un cadre d'Hathaway en cellule avec celui en miroir où il contemple cet horizon faussement ouvert ; s'il est sorti du pénitencier, il est loin d'avoir retrouvé sa liberté, « comme si la prison qui ouvre le film servait à masquer le fait que c'est le monde entier qui est devenu une prison²⁹. » Hathaway découvre que pendant sa détention, le reste du monde s'est remodelé en société

27 DELEUZE Gilles in *L'autre journal*, n°1, mai 1990 in *Pourparlers 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2003, p. 240-247.

28 *Ibid.*, p. 236.

29 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 323.

interconnectée de surveillance, et qu'il est désormais sujet d'un « contrôle à l'air libre, qui remplace[nt] les vieilles disciplines opérant dans la durée d'un système clos³⁰ », un « système immanent qui ne cesse de repousser ses propres limites » et « semble se définir moins par ses contradictions que par ses lignes de fuite³¹ ». Soit ici, une façon de transformer l'espace en immense territoire relié, sans aucun angle mort, un réseau de contrôle à l'échelle infinie.



30 DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990, op. cit.*, p. 241.

31 *Ibid.*, p. 232.

Chapitre 2 / Jeux d'échelles



Perte de repères

Le grand mouvement descendant, le changement d'échelle vertigineux, constitue le cœur de l'introduction de *Hacker*. De la Terre, filmée de façon métaphorique depuis l'espace, on plonge à l'échelle d'un pays, du bras de terre où est située la centrale, à l'intérieur de celle-ci pour quelques plans, puis dans un ordinateur, à travers des couches de composants électroniques de plus en plus petits. Si l'on comprend encore les rapports de grandeurs au début de la séquence, nos repères disparaissent une fois au cœur du système, alors que l'environnement devient de plus en plus abstrait. À tel point que le film joue, au moment d'une coupe, à tromper nos perceptions : après que le virus a pénétré le circuit, il déclenche l'allumage d'une diode lumineuse, d'abord filmée en gros plan. Le mouvement de caméra qui y monte lentement donne l'impression d'un élément titanesque, mais, au plan suivant, la diode semble minuscule, perdue dans un large plan sombre.



Le réseau informatique, que nous voyions enserrer la planète dans les premiers plans, se ramifie ainsi jusque dans l'infiniment petit. Au milieu de ces extrêmes, l'échelle humaine se trouve réduite à une poignée de plans où les corps des ingénieurs sont fragmentés, les visages maintenus dans le flou, avant que l'on découvre finalement les conséquences désastreuses de l'attaque. Michael Mann, dès cette introduction, représente un réseau à l'ampleur insondable, presque lovecraftienne³², tendu entre les abstractions macroscopiques des premiers plans et microscopiques des entrailles de la machine. Il condense ainsi l'impact phénoménal et dérisoire du pouvoir de l'information numérique sur l'individu, monitorant notre monde à des échelles inhumaines et omniprésentes. Dans *Hacker*, Mann nous montre un réseau tentaculaire qui abolit nos référentiels spatiaux.



Cette dynamique de coprésence du macro et du micro, de l'ensemble et du détail, du large et du serré contigus se reflète dans la mise en scène de Mann au sein du film, et même de sa filmographie. S'il a toujours composé son découpage d'un certain nombre de gros plans, ceux-ci étaient, jusqu'à *Heat*, filmés sauf exceptions avec des focales relativement longues. À partir de *Révélation*, qui raconte notamment l'intrusion dans la vie privée de Jeffrey Wigand (Russell Crowe) de l'influence néfaste de la grande entreprise de tabac dont il dénonce les exactions³³,

32 H. P. Lovecraft (1890-1937) est un auteur américain notamment connu pour ses récits fantastiques dont *L'Appel de Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, 1928) dans lesquels des créatures à l'ampleur et l'horreur démentielles ourdissent dans les profondeurs du monde et rendent fous les humains qui essaient ne serait-ce que de les imaginer.

33 *Révélation* retrace l'histoire vraie de Jeffrey Wigand, ex-vice-président de la société productrice de cigarettes Brown & Williamson, devenu lanceur d'alerte auprès du journaliste d'investigation Lowell Bergman (Al

Mann va multiplier les plans très proches des visages, ou des fragments de visages (œil, oreille en amorce), tournés avec des focales courtes. À valeur de cadre égale, l'impression de proximité avec le personnage est démultipliée, comme si Mann pénétrait l'espace intime de ses héros mis à mal par le système contre lequel ils luttent. Une tendance qui se confirmera dans tous ses films suivants, créant, avec l'usage de caméras numériques aux images plus précises et plus « cliniques », un sentiment décuplé à la fois de connexion et d'intrusion. On pourrait presque dire qu'alors que ses films gagnent en ampleur – à l'exception du récit très resserré de *Collateral* –, Mann approche de plus en plus près ses personnages : *Révélation* raconte un scandale sanitaire, judiciaire et médiatique, *Ali* (2001) la vie du célèbre boxeur de 1964 à 1974 et à travers elle les luttes politiques de la société américaine de l'époque, *Miami Vice* une enquête sur un trafic de drogue étendue entre plusieurs pays (États-Unis, Haïti, Colombie, Cuba) comme le sera celle de *Hacker*, *Public Enemies* suit dans les années 1930 le bandit John Dillinger pendant plusieurs mois et à travers plusieurs états.³⁴



Mann cherche donc, comme dans l'introduction de *Hacker*, à conjuguer deux échelles simultanées de l'événement intime, et de l'histoire et du monde dont il est condition. Une façon transversale d'aborder la mise en scène, que l'on retrouve ici dans le découpage. On pourrait le schématiser en deux types de plans : d'une part, ceux que nous décrivions précédemment, entre gros plans et plans taille, en focales plutôt courtes, et tournés en caméra portée ; de l'autre, des plans plus larges, en focales plus longues, captant l'action depuis une plus grande distance. Soit un brassage permanent du dedans et du dehors, éclatant la frontière supposée entre espaces intimes et extérieurs, pour épouser la dynamique de ces réseaux, défiant nos repères spatiaux et pénétrant nos sphères privées. Une idée au cœur des dispositifs de surveillance, qui ont toujours

Pacino), dénonçant les mensonges des grandes firmes du tabac sur la réelle dangerosité et le caractère addictif des substances qu'ils emploient.

34 Illustrations suivantes : *Collateral* / *Hacker*.

cherché à « capturer un individu et à fonctionner comme une partie du système plus large dans lequel cet individu peut être positionné³⁵. »

C'est d'ailleurs par conjugaison de ces échelles que les protagonistes finiront par découvrir l'objectif réel du pirate, se rendant dans la vallée du Perak en Malaisie. Lien et Hathaway ont découvert que, grâce aux recettes du piratage du cours du soja, le *black hat* a acheté plusieurs images satellites de la zone. Investiguant donc les environs, ils découvrent sous la surface les pompes d'un barrage hydraulique, retenant l'eau entrant dans la vallée. Hathaway comprend alors le plan du pirate : attaquer les pompes, et noyer la vallée et les mines d'étain qu'elle contient pour faire exploser le prix de la ressource. Le piratage du soja servait simplement à obtenir les fonds pour les photos satellites de la zone, et celui de la centrale à s'entraîner sur une pompe semblable à celle du barrage. C'est ainsi l'exploration des entrailles de la Terre, en même temps que son observation géographique via clichés satellites, point de vue le plus éloigné possible, qui permet la déduction de l'objectif réel de l'antagoniste.



Approche tactique

La présence d'images satellites et ces jeux d'échelle visant à englober autant qu'à isoler nous renvoient à une iconographie de la géographie tactique, voire militaire. La faculté à prendre de la distance et à accéder simultanément au moindre détail rappelle les recherches effectuées sur les drones de reconnaissance ou les hélicoptères de combat, survolant parfois à des kilomètres, sans se faire voir, en scrutant tout. Jean-Baptiste Thoret compare d'ailleurs le mouvement des

35 ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema, op. cit.*, p. 116 (traduction personnelle).

premiers plans de *Hacker* à un « prédateur [fondant] sur sa proie³⁶ », évoquant un champ lexical du rapace fréquemment utilisé pour nommer les modèles d'hélicoptères (« *Black Hawk* », « *Seahawk* ») ou de drones (« *Grey Eagle* », « *Global Hawk* »)³⁷.

On pense ainsi aux images collectées par Éléonore Weber pour son documentaire *Il n'y aura plus de nuit*, illustrations parfaites de cette ubiquité. En particulier sur le terrain des opérations au Moyen-Orient (les contextes de prises d'images sont multiples, mais relèvent en grande partie des guerres en Afghanistan et en Irak), les nouvelles technologies en matière d'objectifs ont permis d'équiper les appareils de visée maniés par les copilotes (également artilleurs) de zooms à l'étendue gigantesque, qui en un clic décuplent ou resserrent incroyablement leur champ de vision pour gagner en précision ou en recul. La conséquence est une révision de toute la logique d'affrontement, qui d'un face-à-face homme contre homme se mue en une asymétrie entre regardeurs invisibles et cibles épiées. Cet aller-retour incessant, comme si des images satellites étaient étirées jusqu'à l'échelle d'un individu, alimente à la fois les capacités tactiques des hélicoptères et le sentiment de distanciation par rapport aux ennemis visés, alternativement minuscules silhouettes comme perdues dans un tableau de Jérôme Bosch et figures en gros plan indifférenciées par la perte de netteté qu'occasionne l'agrandissement. Cette esthétique du jeu d'échelles qui vient éliminer le point de vue humain, prégnante dans ces technologies de guerre, trouve donc son écho dans la mise en scène de *Hacker*, comme si dans les deux cas nous épousions un « regard-machine », le point de vue omniscient et inhumain du système de surveillance.



36 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 202.

37 La salle de contrôle principale du quartier général de la CIA dans *Zero Dark Thirty* s'appelle d'ailleurs « *Predator Bay* » .

Ce rapport à l'iconographie militaire nous amène à *Démineurs*, qui explore également le conflit entre États-Unis et Irak, motivé dans la foulée du 11 septembre 2001 notamment par la présence prétextée d'armes de destruction massives (ADM ou *WMD* en anglais) au Moyen-Orient. Si *Green Zone* (Paul Greengrass, 2010) abordera plus directement ce sujet précis, *Démineurs* empoigne ce climat de perte de repères et de guerre aveugle, plongeant dans le quotidien d'une équipe de déminage. En plus de la profusion d'images et du montage syncopé sur lequel nous reviendrons, le découpage du film comme celui de *Hacker* multiplie les points de vue, et jongle en permanence entre sphère intérieure de l'équipe ou du périmètre militaire et menaces extérieures, ou à l'inverse entre sécurisation de la zone autour de la bombe potentielle et plongée au plus proche du dispositif pour tenter de le désamorcer. On pourrait dire que le film réplique ainsi une logique explosive, brisant les limites entre les différents espaces. « Les frontières s'amenuisent, décuplant le sentiment de claustrophobie, d'intoxication spatiale propre au cinéma de Bigelow³⁸ », écrit Jérôme D'Estais. Cet aller-retour entre dedans et dehors est notamment permis par l'emploi par Bigelow et son chef opérateur Barry Ackroyd de deux modèles de caméras différents. Des Aaton XTR filment l'action de loin ou vers l'extérieur, et des Aaton A-Minima³⁹, caméra célèbre pour son gabarit compact, plongent au cœur de l'action et des minutieux déminages. Bigelow cherche ainsi à reproduire « la manière dont nous percevons effectivement la réalité, en regardant à la fois le microcosme et le macrocosme simultanément⁴⁰ », diluant à nouveau le point de vue humain dans une esthétique de surveillance, entre jeu de regards et intrusion au cœur de l'action.



Le filmage de Bigelow va d'ailleurs multiplier les zooms – figure que l'on peut également trouver dans *Hacker* –, autre façon d'articuler toujours le détail et l'ensemble. Le format 16mm

38 D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. Raccords, 2020 p. 83.

39 Ackroyd utilise aussi une caméra numérique Phantom HD pour les séquences au ralenti.

40 THOMSON Patricia, « Risk and Valor », *American Cinematographer*, vol. 90, n°7, p. 45 (traduction personnelle).

de *Démoneurs* permet l'usage d'objectifs compacts et à la plage de focales très étendue (Canon 8-64mm et 11-165mm), qui permettent dans le même plan à Ackroyd d'« attraper un plan rapproché épaule d'un personnage de l'autre côté de la rue, ou d'avoir un plan en grand angle⁴¹ », d'échelle beaucoup plus large. La fréquence de ces changements d'échelle s'allie donc à l'alternance de points de vue intérieurs / extérieurs pour rendre compte d'enjeux insaisissables, transversaux. Une version extrême de ces variations se trouve à la fin de *Mensonges d'État*⁴² de Ridley Scott, film d'espionnage principalement situé en Jordanie narrant les opérations d'agents de la CIA similaires à ceux de *Zero Dark Thirty*. Roger Ferris (Leonardo DiCaprio) finit par quitter le service, et son supérieur lève le suivi par drone qui le concernait. On accède alors à la vision du drone, dont l'objectif centré sur Ferris dézoome par paliers, avant de se transformer en image satellite, elle-même bientôt perdue parmi d'autres, présentées en split-screen. Une sorte de miroir à l'ouverture de *Hacker*, qui fait du cas Ferris un élément isolé pris dans une machine de surveillance bien plus vaste.



41 « Using an 11–165mm zoom, you could pick off a head-and-shoulders shot of someone across the street, or have a wide-angle shot. » : Barry Ackroyd dans THOMSON Patricia, « Risk and Valor », *American Cinematographer*, *op.cit.*, p. 47 (traduction personnelle).

42 *Body of Lies* (Ridley Scott, 2008).

Contes de la grille

Ces jeux de pertes de repères, ou de mise en scène au niveau du réseau, se retrouvent également dans la structure générale des films. L'intrigue de *Hacker*, dans la foulée de *Miami Vice*, ne cesse d'actualiser ses enjeux et d'évacuer ses pics dramatiques. L'enquête avance par découvertes successives et fausses pistes incessantes, les piratages se succèdent en expédiant souvent les scènes en quelques minutes : vers le milieu du film, Hathaway doit accéder à un logiciel de la NSA, sans leur autorisation, pour restaurer les données corrompues présentes sur un disque dur récupéré dans la centrale de Chai Wan. Ce qui devrait constituer une difficulté majeure – pirater l'organisme justement en charge de la sécurité informatique des États-Unis – s'avère réglé en quelques instants, exemple parmi d'autres de la vulnérabilité stupéfiante des diverses branches du réseau. « Le contrôle est à court terme et à rotation rapide, mais aussi continu et illimité »⁴³, écrivait Deleuze.

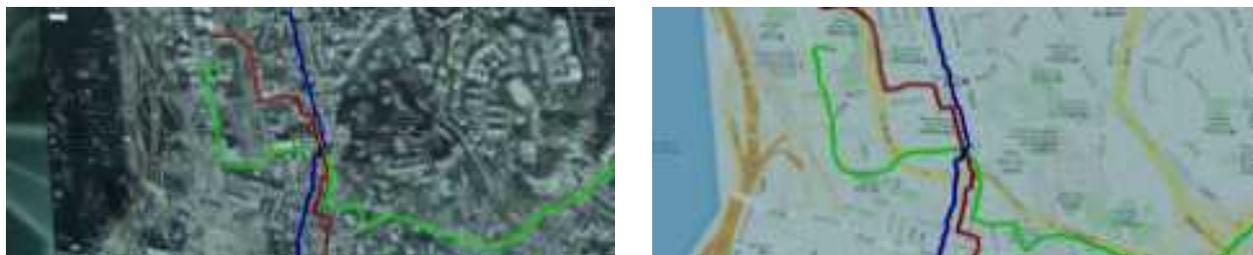
Géographiquement, le film suit la même dynamique expéditive, multipliant les déplacements et allers-retours, brouillant l'espace connu au gré des péripéties en un vaste « hyperespace postmoderne⁴⁴ » comme l'appelle Fredric Jameson. Comme si elle suivait la logique instantanée des transmissions numériques, l'action saute en un clic d'un pays ou d'un continent à l'autre. Chine, États-Unis, Malaisie, Indonésie sont reliés en une coupe, en limitant à quelques plans bref la phase du voyage, déplacements amorcés par des informations ou représentations informatiques des territoires réduits ainsi à des excroissances d'une même grille. On pense également à une scène où l'équipe surveille à Hong Kong trois individus s'étant enrichis significativement par la hausse soudaine du cours du soja. Les trois hommes n'ont aucun contact apparent, mais marchent régulièrement près du même square, sans jamais s'y croiser. Hathaway inspecte le parc, et, faisant preuve d'une sorte de sixième sens typiquement mannien⁴⁵, détecte à l'aide d'un téléphone une balise émettrice dissimulée dans les fourrés. Les trois hommes passaient près du parc pour capter son réseau et recevoir des instructions envoyées par l'homme de main Elias Kassar (Ritchie Koster). L'espace physique du lieu devient donc simple condition

43 DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990*, op. cit., p. 246.

44 L'hyperespace postmoderne a selon Jameson dépassé « les capacités du corps humain individuel à se situer lui-même, à organiser par la perception son environnement immédiat, et à déterminer cognitivement sa position dans un monde extérieur susceptible d'être cartographié. » : JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la Logique culturelle du capitalisme tardif*, op. cit., p. 91.

45 Chez Michael Mann, le professionnalisme confine souvent à l'instinct presque surnaturel. « *Le Sixième sens* » est d'ailleurs le titre français de son film *Manhunter* (1986), dans lequel un *profiler* du FBI étudie des tueurs en série au point de pouvoir se projeter dans leur état d'esprit.

géographique pour le réseau intangible qu'il abrite. Une idée illustrée visuellement par une carte sur un écran où sont tracées les trajectoires convergentes des suspects, d'abord affichée comme vue du ciel puis en son pendant « négatif » dévoilant le réseau de rues caché sous la surface.



« Dans les sociétés de contrôle, on n'en finit jamais avec rien⁴⁶ ». Le tuilage des péripéties de *Hacker*, dans la continuité de celui de *Miami Vice*, dit aussi l'impuissance des personnages face au *statu quo* du système contre lequel ils luttent (ici la toile informatique, et le capitaliste mondialisé dans le film de 2006). Les enjeux s'enchaînent et se défont à la suite sans parvenir à un réel sentiment de progression : entre le début et la fin, rien ou presque n'a changé. Si Hathaway parvient finalement à éliminer le *black hat*, il est passé de prisonnier à fugitif dans une prison à ciel ouvert, grille informatique toute puissante et toute vulnérable à la fois restée inchangée. Certes, le pirate Sadak (Yorick van Wageningen) est neutralisé, mais les failles qu'il a exploitées et les codes qu'il a utilisés restent à disposition du prochain hacker malveillant. Dans *Miami Vice*, qui présentait la même cascade d'enjeux dramatiques, la « conclusion » dérogeait également au sentiment de résolution qu'on pourrait lui attendre. Alors qu'il s'agit successivement d'arrêter un proxénète au tout début du film, de localiser ensuite une taupe dans une des agences gouvernementales, de faire tomber un baron de la drogue, et de vivre une idylle amoureuse pour Sonny (Colin Farrell), rien de cela n'est finalement accompli et la débauche d'énergie fournie par les personnages fait l'effet d'un coup d'épée dans l'eau.

Cet équilibre entre actualisation, mouvement incessant et stagnation globale donne *in fine* l'image d'un réseau se composant autant d'un quadrillage, sans échelle, omniprésent et immatériel, que d'une machine active qui veille à son autoconservation en se maintenant dans un mouvement perpétuel qui lui permet de tout assimiler, de tout neutraliser. « Le contrôle est une *modulation*, comme un moulage auto-déformant qui changerait continûment, d'un instant à l'autre, ou comme un tamis dont les mailles changeraient d'un point à un autre⁴⁷ », comme

46 DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990, op. cit.*, p. 243.

47 *Ibid.*, p. 242 (l'auteur met en italique).

l'exprime Gilles Deleuze. Thoret rapproche Mann de la philosophie d'Herbert Marcuse, dont on retrouverait ici l'idée d'une machine visant l'« unidimensionnel » : « un univers véritablement totalitaire dans lequel la société et la nature, l'esprit et le corps sont maintenus dans un état de mobilisation permanente pour la défense de cet univers⁴⁸ ».

On peut aussi penser à la maxime du *Guépard* de Luchino Visconti⁴⁹, qui n'a jamais été aussi vraie : « pour que tout reste comme avant, tout doit changer⁵⁰ ».

Densité & dilatation

La structure de *Zero Dark Thirty* s'adapte aussi au fonctionnement de la grille connectée. Couvrant la traque d'Oussama ben Laden par la CIA dans la foulée du 11 septembre jusqu'à son élimination en 2011, le film condense dix ans d'espionnage en deux heures trente-sept de métrage. C'est l'information, maître mot du film, qui va dicter sa répartition du temps. Il suit un découpage en chapitres en parallèle d'une structure en points de repère indiquant les changements de lieux ou les dates marquantes d'attentats terroristes. Ces marqueurs différenciés indiquent une répartition non linéaire du temps, qui va davantage suivre l'évolution des recherches de l'équipe de la CIA qu'une chronologie « à l'échelle ». Les quatre premiers chapitres couvrent les neuf années nécessaires à la localisation du refuge potentiel de Ben Laden à Abbottabad, et raccourcissent progressivement à mesure que l'on touche au but (environ vingt-six minutes pour le premier chapitre « *The Saoudi Group* », jusqu'à seulement dix pour le quatrième « *Human Error* »). Le film enclenche alors un moment plus long, les quelques cent-trente jours pour prouver que l'endroit surveillé est le bon⁵¹ et convaincre de motiver une intervention (« *Tradecraft* », chapitre de quarante minutes), avant l'attaque finale sur le fief (« *The Canaries* », vingt-sept minutes), filmée quasiment en temps réel une fois les soldats arrivés sur zone. Ces dilatations et contractions du temps, qui font donc presque équivaloir les durées de neuf ans et les quatre mois (et une nuit en particulier) suivants, suivent donc davantage la densité des informations présentes, ou peut-être même la vitesse des interconnexions qu'elles génèrent. Plus les liens peinent à s'établir, plus le film ralentit, alors qu'il s'accélère lorsque les éléments s'assemblent et permettent de relier des individus ou des lieux, comme jusqu'à la découverte de la maison d'Abbottabad.

48 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 215.

49 *Il Gattopardo* (Luchino Visconti, 1963), adapté du roman de Giuseppe Tomasi di Lampedusa.

50 En version originale : « *Se vogliamo che tutto rimanga come è, bisogna che tutto cambi.* »

51 Le nombre de jours d'attente avant de confirmer l'assaut est d'ailleurs écrit au marqueur par Maya qui se languit de l'intervention.



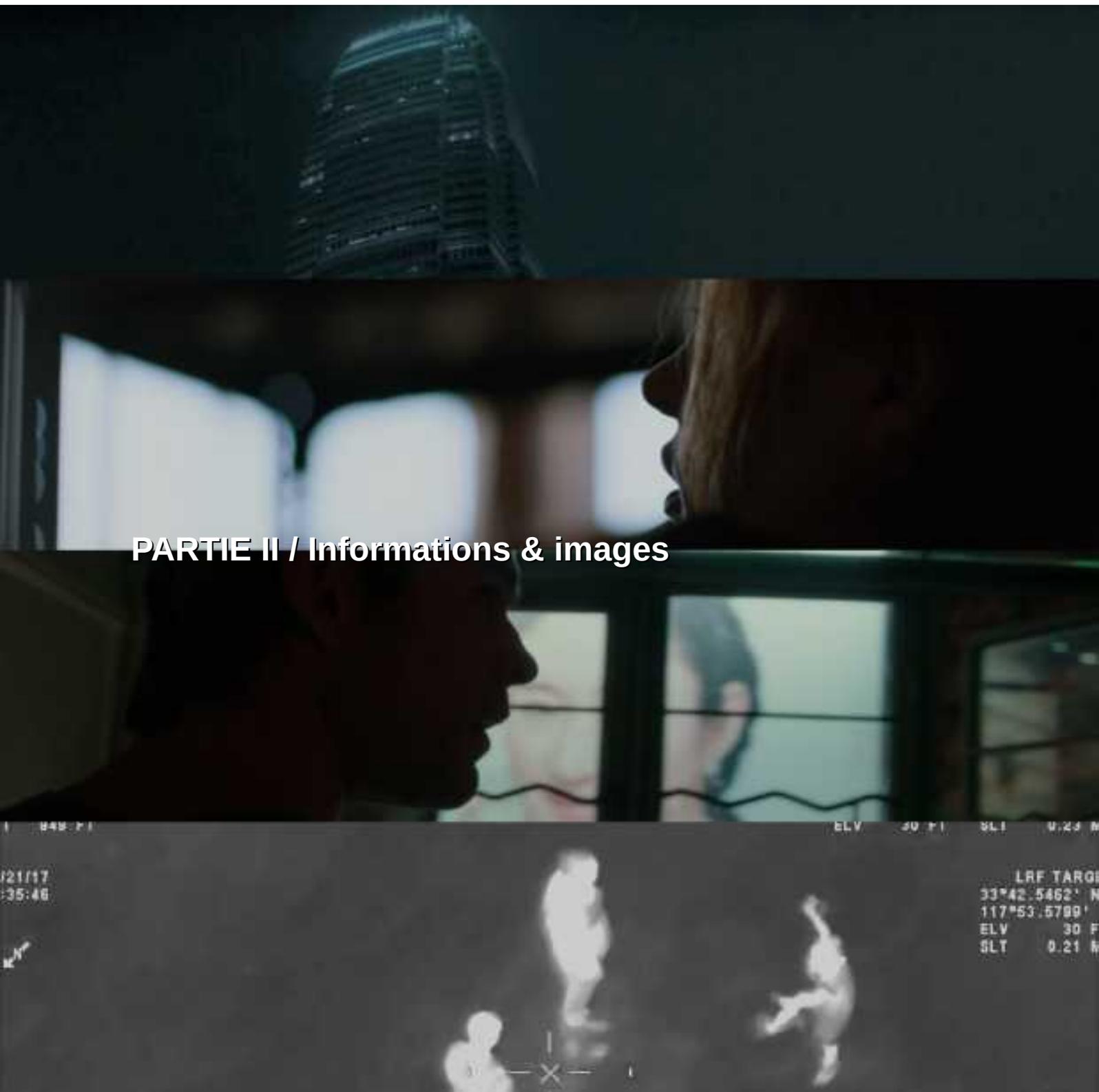
Si *Hacker* abolissait nos référentiels spatiaux au profit de ceux des réseaux interconnectés, *Zero Dark Thirty* fait de même avec les *référentiels temporels*. Seul compte le temps de la grille, dicté par ses impératifs d'information (voir partie II), et hormis les dates clés des attentats terroristes autour duquel cet impératif s'articule, le film distille extrêmement peu de marqueurs temporels (évolution des différents protagonistes, transformations des décors au fil des ans...). Le temps réel de *Neptune's Spear*, l'opération finale, est donc le seul temps à échelle « humaine », correspondant au seul moment où c'est l'action physique d'un groupe d'individu – les soldats – qui va permettre l'obtention de l'information finale – la présence de Ben Laden et son élimination.

Hacker présente également ces différences de rythme entre les péripéties prenant place sur la grille virtuelle et ceux se déroulant dans le monde « concret ». Si, comme nous l'avons vu, les enjeux du film sont régulièrement expédiés quand il s'agit de piratage, le film s'étire bien plus longuement lorsqu'il faut intervenir physiquement. Si pirater un logiciel de haute sécurité de la NSA prenait une minute, la scène où Lien et Hathaway doivent accéder à un serveur en circuit fermé à Jakarta dure plus du double de temps et contient plusieurs ellipses et étapes laborieuses (pousser un véhicule depuis un parking surplombant pour le faire s'écraser sur le bâtiment, puis profiter de la pagaille pour y entrer ensuite déguisé en agent d'entretien).

La dilatation du temps insiste ainsi sur la lenteur du processus physique face au processus virtuel, et donc pointe à son immédiateté incroyable. *Hacker* comme *Zero Dark Thirty* montrent d'ailleurs des explosions soudaines, inattendues, redoublant cette sensation d'un pouvoir arbitraire sur les êtres humains (la mort de Dawai dans l'explosion de sa voiture, et celle de plusieurs agents et soldats au camp Chapman). Mann utilise d'ailleurs un ralenti et Bigelow l'écho de la détonation résonnant aux alentours pour nous permettre de ressentir l'impact de ces événements si soudains, témoins du rythme nouveau de ce monde contemporain.



Le réseau du monde connecté va donc poser le cadre dans lequel vont se dérouler les films. La « grille » forme ainsi le tapis d'un univers à mi-chemin entre le réel et le cyberspace, ses motifs reconduits du micro au macrocosme illustrant une géographie déjà sous forme d'interface indistincte. Elle compose une nouvelle unité de l'action, inspirée des technologies de surveillance, à la fois serrée et large, qui va régir aussi bien l'espace – relié, interchangeable et finalement inconséquent – que le temps des films, qui se dilatent ou se contractent pour rester à son diapason. Le quadrillage bouscule les échelles, dispersant les personnages dans des systèmes cycliques et auto-alimentés et transformant le tempo et la nature de leurs péripéties. Ce monde définitivement relié va ainsi présider à un nouvel équilibre, une vitesse nouvelle avec laquelle rivaliser dans la quête d'informations et d'images.



PARTIE II / Informations & images

Chapitre 1 / Quête effrénée



« Bits & pieces »

À partir du début des années 2000, le cinéma d'action américain a connu une transformation en profondeur, en miroir des bouleversements politiques du pays. De nouveau, nous allons mentionner le 11 septembre 2001, événement qui a fondé, ou du moins accéléré le processus du passage à un état mondial de surveillance généralisée. Si les États-Unis réagissent à l'internationale (invasion de l'Afghanistan puis de l'Irak, création de centres de détention et de torture comme Guantánamo), de nombreuses mesures sécuritaires se mettent en place à l'intérieur même du territoire. Opération *Noble Eagle* (survol permanent de l'espace aérien par des avions de chasse), *Homeland Security Act* (création d'une vingtaine d'agences fédérales spécialisées dans les renseignements et incitation à leur obtention, notamment par transaction financière avec des organismes privés) et *USA PATRIOT Act* (autorisation d'espionnage, arrestation et détention sommaires de personnes suspectées d'avoir des activités ou informations relatives à des activités terroristes) sont autant de jalons vers un état de toute sécurité et de traçage de la population, qui seront notamment à l'origine de programmes informatiques de surveillance de masse comme *PRISM* ou *XKeyscore* dénoncés en 2013 par Edward Snowden. Soit une collecte systématique de toute trace et de toute information permettant de cartographier les activités physiques et informatiques des citoyens. Un moment clé donc dans l'histoire politique américaine et l'avancée du monde vers un état d'interconnexion et de surveillance permanent, qui sera logiquement au cœur de plusieurs des films de notre corpus, point de départ évident de *Zero Dark Thirty* et épicerie à partir duquel sera dépliée la figure de Dick Cheney, vice-président de l'administration Bush et figure centrale de *Vice*.

Bouleversement politique et traumatisme profond, le 11 septembre 2001 a également été un événement décisif pour le cinéma, pour lequel il va à la fois constituer un réservoir thématique et narratif et un vecteur de transformation formelle. Les célèbres images de la catastrophe, comme les images de la guerre du Golfe, de la guerre du Vietnam, ou de l'assassinat de John Fitzgerald Kennedy avant elles, ne vont cesser d'infuser dans les films à venir. Tournés notamment par les frères Naudet⁵² et des amateurs munis de caméscope, les matériaux enregistrés pendant le chaos de l'attaque vont avoir une grande influence sur la mise en scène d'un certain cinéma américain, que l'on qualifie de « *post-9/11* ». Au-delà des nombreux films adressant l'événement par métaphores (de *La Guerre des Mondes*⁵³ à *The Dark Knight*⁵⁴) ou par des récréations plus directes (*World Trade Center*⁵⁵, *Vol 93*⁵⁶), ils vont modifier en profondeur le cinéma d'action et d'espionnage. Le genre donnera naissance à une prolifération de « *techno-thrillers* », déployant tout un attirail technologique comme part intégrante de l'intrigue, envahie d'écran et de caméra de surveillance à travers lesquels les personnages ne semblent que des silhouettes fantomatiques (l'esthétique des drones utilisée par *Mensonge d'État*). Le montage se met au diapason de ce climat de surveillance et la multiplication des images qu'elle implique, redoublant de vélocité, et le chaos des images du 9/11 se transpose dans une mise en scène heurtée et dispendieuse.



La saga *Jason Bourne* fait emblème de ce nouveau cinéma d'action, en particulier à partir de l'arrivée de Paul Greengrass comme réalisateur (*La Mort dans la peau*⁵⁷, *La Vengeance dans la*

52 *New York : 11 septembre (9/11)*, James Hanlon, Gédéon & Jules Naudet, 2002), d'où vient le photogramme en tête de chapitre.

53 *War of the Worlds* (Steven Spielberg, 2005).

54 *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008).

55 *World Trade Center* (Oliver Stone, 2006).

56 *United 93* (Paul Greengrass, 2006).

57 *The Bourne Supremacy* (Paul Greengrass, 2004), dont est tiré le photogramme ci-dessus et ci-dessous à gauche.

*peau*⁵⁸ et plus tard *Jason Bourne*⁵⁹). Son style singeant volontiers le reportage de guerre infuse dans un rythme plus soutenu et une géographie éclatée. La caméra est souvent portée et toujours instable, multiplie les effets de recadrage - panoramiques violents et zooms – et changements de mise au point, et le montage syncopé crée un effet de chaos généralisé. Les images de caméras de surveillance (ou de drones dans des films analogues) deviennent constitutives de toutes les séquences d'action, créant un sentiment de « multiplicité spatiale⁶⁰ » inhérent à ce « *Surveillance Cinema* ». Le cinéma semble essayer, par le matraquage de plans et l'agrégation des différents points de vue, de capter un réel devenu insaisissable, trop rapide et complexe, frénétiquement scruté en longue focale. L'introduction de *La Mort dans la peau* est particulièrement éloquent, faisant déclaration d'intention pour la nouvelle mouture formelle de la franchise. Succession d'images tremblantes, accélérées ou ralenties, avec surimpressions, effets de filage et autres déformations visuelles, ce souvenir partiel cauchemardé par Jason Bourne n'est pas sans rappeler le travail au même moment de Tony Scott sur *Man on Fire*⁶¹. Les jeux de surimpressions, d'images subliminales et de déformations, diluent la notion de « plans » au profit d'une forme de magma d'informations. Même si ces films sont encore tournés en argentique – nous aborderons ces questions plus loin –, ils tendent à *virtualiser* l'unité de leurs plans.



Fragments, bribes résiduelles comme sorties d'une mémoire hantée, cette esthétique que l'on pourrait dire traumatique habite le cinéma *post-9/11*, et lui impose ses standards de rythme : « *bits & pieces* » comme le dit Bourne à propos de sa mémoire heurtée. Soit une accumulation frénétique d'informations et de vitesse, en dépit de la lisibilité, très loin par exemple de la caméra chorégraphiée et minutieuse d'un cinéaste comme John McTiernan⁶² dans les années 90. « Synthèse folle entre un filmage épileptique et un surdécoupage systématique, Greengrass

58 *The Bourne Ultimatum* (Paul Greengrass, 2007).

59 *Jason Bourne* (Paul Greengrass, 2016).

60 ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, op. cit., p. 140 (traduction personnelle).

61 *Man on Fire* (Tony Scott, 2004), dont est tiré le photogramme ci-dessus à droite.

62 Réalisateur entre autres de *Piège de cristal* (*Die Hard*, 1988) & *Une Journée en enfer* (*Die Hard with a Vengeance*, 1995), *Predator* (1987) et *À la poursuite d'Octobre Rouge* (*The Hunt for Red October*, 1990).

s'adosse à l'instabilité d'une Amérique fragilisée depuis le 11 septembre, en perte de repères et donc d'équilibre global⁶³. » En tension entre l'esthétique chaotique des *found footage*⁶⁴ du 9/11 et celle naissante d'une surveillance globale – l'idée d'une multiplication des points de vue -, c'est dans ce creuset que se situe le cinéma d'action-espionnage de l'époque, dont les films de Bigelow et Mann sont de lointains représentants.

Accélération

Démineurs reprend davantage cette esthétique fragmentée que *Zero Dark Thirty*, véloce mais bien plus lisible. Le film de 2009 semble directement issu des décombres des événements du 9/11, et s'inscrit pleinement dans ce système fragmentaire, tendance épileptique, qui perd les corps dans la profusion d'un montage jonglant entre les points de vue et, comme nous l'avons vu, entre les échelles. Le chef opérateur du film Barry Ackroyd a d'ailleurs travaillé sur plusieurs films de Paul Greengrass, dont *Vol 93* situé dans un des avions détournés du 11 septembre ou *Green Zone*, également centré sur des soldats américains durant la guerre d'Irak. La célérité du montage peut aussi se comprendre en regard de la citation du journaliste Chris Hedges qui ouvre le film : « L'énergie de la bataille est souvent une addiction puissante et létale, car la guerre est une drogue⁶⁵. » Le rythme épouse donc cette adrénaline qui gagne les soldats, et est dès l'introduction mise en opposition avec un moment de ralentissement fatal. Le soldat Thompson (Guy Pearce) est pris dans la déflagration d'un explosif, et Bigelow filme alors l'onde de choc au ralenti, décollant la rouille d'une carcasse de voiture et faisant vaciller Thompson qui meurt sur le coup. Ce contraste entre l'accélération de l'agitation précédant la détonation et le ralenti associe l'immobilité à la mort⁶⁶ ; l'adrénaline de la guerre place les soldats dans un état de tension et de frénésie permanentes, mais est aussi ce qui leur permet de survivre à cette expérience. La vitesse est donc devenue une pathologie obligatoire. Une idée filée par la mention des dates dans *Zero Dark Thirty* : alors que le film condense plusieurs années en une traque perpétuelle, les rares scènes où le temps s'arrête et où un moment précis est isolé et identifié à

63 THORET Jean-Baptiste, « Action » in CHEVALLIER Philippe, DE BAECQUE Antoine (dir.), *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris, Presse universitaires de France, coll. « Quadrige – Dicos poche », 2016, p. 8.

64 Littéralement « métrage trouvé », expression qui désignera les films ayant comme prémices que les images montrées au spectateur ont été tournées par les personnages du film puis retrouvées. Exemplairement, c'est le cas du *Projet Blair Witch* (Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, 1999) ou de *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) qui rejoue justement avec un monstre géant les attaques sur New York du 11 septembre.

65 En VO : « *The rush of battle is often a potent and lethal addiction, for war is a drug* ».

66 Le ralenti sera aussi utilisé plus tard dans le film, pour mettre l'emphase sur une douille de fusil tombant dans le sable, donc à nouveau au moment où s'« arrête » la vie d'un combattant.

l'écran correspondent aux multiples attentats terroristes, donc à la mort. Le film crée d'ailleurs un suspense hitchcockien autour d'une scène de repas apparemment banale entre Maya et sa collègue (Jennifer Ehle), un des rares moments hors de leur vie professionnelle et donc de leurs recherches infinies, en inscrivant la date en tête de séquence. On devine alors qu'un attentat va avoir lieu, et le souffle de l'explosion de l'hôtel Marriott balaye le restaurant quelques instants plus tard.



Zero Dark Thirty ralentit le rythme de montage par rapport à *Démineurs*, mais conserve cette caméra flottante, agile, que l'on retrouve également dans *Hacker* à un degré peut-être encore supérieur. Les chefs opérateurs des deux films, Greig Fraser et Stuart Dryburgh, parlent tous deux d'une approche « *run & gun*⁶⁷ », littéralement « courir & tirer », pour qualifier leur travail sur les films. Soit un tournage très mobile, en mouvement permanent, et un filmage qui capte – ou semble capter – les informations à la volée, souvent plusieurs caméras à la fois. Dryburgh a d'ailleurs eu recours à plusieurs modèles de caméra pour permettre certains déplacements plus vifs (des « *throw-around camera[s]* », des caméras pouvant être portées et maniées plus brusquement), ajoutant à ses caméras principales Arri Alexa XT des Red Scarlets et des plus petits appareils, permettant notamment de suivre la course des personnages dans une scène sous tension détaillée plus bas. Fraser pour *Zero Dark Thirty* a également opté pour des caméras de la

67 GOLDMAN Michael : « The World's Most Wanted Man », *American Cinematographer*, vol. 94, n°2, février 2013, p. 32 & « Hunting Down Hackers », *American Cinematographer*, vol. 96, n°2, février 2015, p. 18.

gamme Alexa (l'Alexa Plus, et l'Alexa M qui permet de détacher la tête du corps caméra pour plus de mobilité), en équipant les cadres ou leurs assistants et machinistes de sacs à dos chargés de batteries et de transmetteurs vidéo sans fil, pour que le dispositif de tournage soit le plus resserré et dynamique possible. Si nous n'avons pas eu à aller jusque-là, c'est vers ce genre de configuration que nous nous sommes dirigés pour *Fuite*, réduisant au maximum les retours vidéo (un seul pour le coréalisateur, tenu à la main comme dans le dispositif de *Zero Dark Thirty*) sans avoir de tente, avec des retours sans fil. C'est aussi le choix de ces deux chefs opérateurs qui nous a poussé à choisir l'Alexa (modèle Mini pour réduire le poids au maximum), avec sa sensibilité accrue (voir II-2).

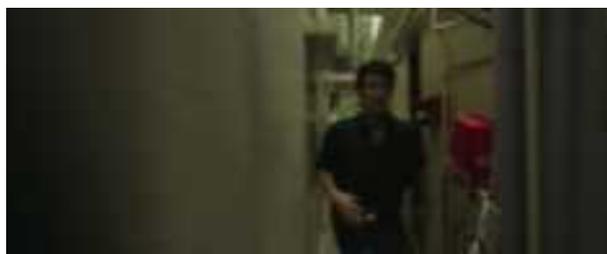
Le résultat dans *Zero Dark Thirty* et *Hacker* est assez frappant, toujours sur le vif et cherchant au même rythme que les personnages à retracer le fil fugace des informations qui leur échappent. En particulier dans une séquence de *Hacker*, la caméra mouvante de Mann atteint un nouveau degré d'agilité. Depuis au moins 1999, le cinéaste expérimente une caméra flottante, instable, évoluant pendant le plan, pour s'adapter à un réel insaisissable. Comme l'explique le chef opérateur Dante Spinotti, la majorité de *Révélation*s est tournée en caméra épaule, et les plans sur pied sont réalisés avec la caméra sur un sac mou pour maintenir « cette légère instabilité à l'image⁶⁸ ». Un travail qui sera au cœur de l'identité visuelle des films de Mann par la suite, notamment par une caméra « intérieure » (pour revenir aux descriptions faites dans la partie I-2), qui suit au plus près les déplacements des personnages. Parmi d'autres exemples, on peut aussi penser à la façon dont elle oscille pour suivre la voiture de Sonny et Ricardo dans une scène du début de *Miami Vice* ou s'agite au plus près des chevaux en pleine course dans le pilote de la série *Luck*⁶⁹ (David Milch, 2009).

Hacker poursuit dans cette lignée, avec un cadre souvent mobile et presque toujours tremblant, culminant dans une scène de poursuite au milieu du film. Sans réponse de l'équipe chargée de surveiller Elias Kassar, homme de main présumé du *black hat*, la troupe d'enquêteurs se précipite sur les lieux pour l'intercepter. Ils se faufilent au pas de course à travers le dédale de ruelles de Shekou, et la caméra les suit dans des travellings avant et arrière tremblants, mais qui réussissent à tenir le rythme des personnages. À plusieurs reprises, le cadre se permet même de

68 « "So much of *The Insider* was handheld," says Spinotti. When the camera was on a tripod, or a dolly, he says, it was always on a shot bag, or a sand bag, "so that the operator always had this slight instability to the image." » : EBIRI Bilge, « 20 Years Later, *The Insider* Is Michael Mann's Gratest Prophecy », *Vulture*, <https://www.vulture.com/2019/10/the-story-behind-the-insider-michael-manns-prophetic-film.html>, 30 octobre 2019.

69 Mann est producteur exécutif de la série et réalisateur de son épisode pilote.

les attendre avant de s'élaner à leur suite, comme s'accrochant à eux au passage. La caméra parcourt l'espace avec eux, entre dans les intérieurs, semble se déplacer sans limites. Ce sera également le cas dans *Fuite*, la caméra suivant le personnage principal entre des voitures dans un parking, ou entrant en trombe dans un couloir menant à un ascenseur.



Très alertes et volatiles, les caméras de *Zero Dark Thirty* et *Hacker* semblent épouser la dynamique des réseaux que les films mettent en scène. Se mouvant donc presque sans contraintes, elles traversent tous les espaces et reconduisent à une plus petite échelle le mouvement général des films sautant d'un pays à l'autre. Comme le faisait l'alternance des points de vue dans *Démineurs*, l'agilité du dispositif vient ainsi abattre les obstacles spatiaux traditionnels et briser les limites entre intérieur et extérieur. Dans *Hacker*, ce choix est aussi soutenu par la lumière : Mann et Dryburgh ont choisi le décor de la planque des personnages à Hong Kong spécifiquement pour la grande fenêtre qu'elle possédait et la possibilité de placer à l'extérieur une large enseigne lumineuse de telle façon qu'« à chaque fois qu'on voit la rue par la fenêtre, ce soit l'élément le plus lumineux de la scène⁷⁰ » et sa principale source d'éclairage. Comme si ce refuge était lui aussi relié, ou envahi, par ces lumières bleutées et autres néons qui rappellent la présence de cette grille connectée tentaculaire. Cette exploration des espaces fait fi du poids de la caméra, qui ne se pose jamais et parvient à suivre les personnages à toute vitesse, de façon presque fantomatique. Cette instabilité empêche par la même aux corps de s'ancrer, rien ne semble plus avoir de poids – on peut aussi penser dans *Hacker* à la façon dont le corps de Jessup (Holt McCallany) est balayé alors qu'il reçoit un tir mortel. Un premier élément de *spectralisation* du réel, une virtualisation du tangible opérée par un regard mobile et sans angle mort.

70 GOLDMAN Michael, « Hunting Down Hackers », *American Cinematographer*, *op. cit.*, p. 19 (traduction personnelle).



Hacker bénéficie tout de même de plusieurs moments qui s'extraient du flux général du mouvement. Quelques scènes sans dialogues ou presque, qui retranchent un peu des informations omniprésentes qui occupent la vie des personnages et sortent du mode de transmission général, des « vacuoles de non-communication⁷¹ ». Nous avons mentionné le regard « océanique » de Hathaway en sortie de prison, ralenti à l'appui, mais on peut aussi penser au jeu de regards entre Lien et lui dans un taxi, donc dans un élément déjà en mouvement, ou surtout à une scène autour du personnage de Carol Barrett (Viola Davis). Agent du FBI qui supervise l'enquête côté américain, il est mentionné qu'elle a perdu son mari lors des attaques du 11 septembre, tragédie que l'on devine fonder une partie de sa détermination à arrêter ce pirate terroriste. Barrett est abattue lors d'une fusillade en Chine, comme son collègue Jessup. Mann s'absente alors de l'échange de tirs et cadre le visage de Barrett en gros plan, puis sa dernière vision en contrechamp. Un gratte-ciel s'étire jusqu'au ciel sombre de la nuit, façon de figurer symboliquement que son esprit rejoint celui de son mari disparu dans un bâtiment analogue, mais aussi de rappeler à l'événement fondateur du système de surveillance et des arcades numériques explorées par le film. Mann convoque à travers cette tour chinoise celles du World Trade Center, comme le spectre omniprésent d'un drame fondateur dont on retrouve partout les conséquences.

71 « Peut-être la parole, la communication, sont-elles pourries. Elles sont entièrement pénétrées par l'argent : non par accident, mais par nature. Il faut un détournement de la parole. Créer a toujours été autre chose que communiquer. L'important, ce sera peut-être de créer des vacuoles de non-communication, des interrupteurs pour échapper au contrôle. » : DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990*, op. cit., p. 238.



Une exception dans le rythme global des films, dans la continuité donc du cinéma d'action *post-9/11*, qui traduit dans son dispositif l'urgence de protagonistes soucieux, comme les films qui les mettent en scène, de rester à l'heure d'un monde en mouvement perpétuel (ce tuilage des péripéties évoqué plutôt, comme un glissement ou un renouvellement constant), littéralement de « garder le rythme » pour ne pas sombrer. « Être, c'est être en retard. [...] Le présent ne dure pas⁷². » Plus de frontières, que du flux.

Spectres

Jamais l'espace, et la notion de territoire, n'aura paru aussi inconséquent, nébuleux, tant ces hommes qui parcourent la surface du globe semblent voués à un mouvement perpétuel, une sorte de nomadisme mélancolique qui affecte jusqu'à leur identité⁷³.

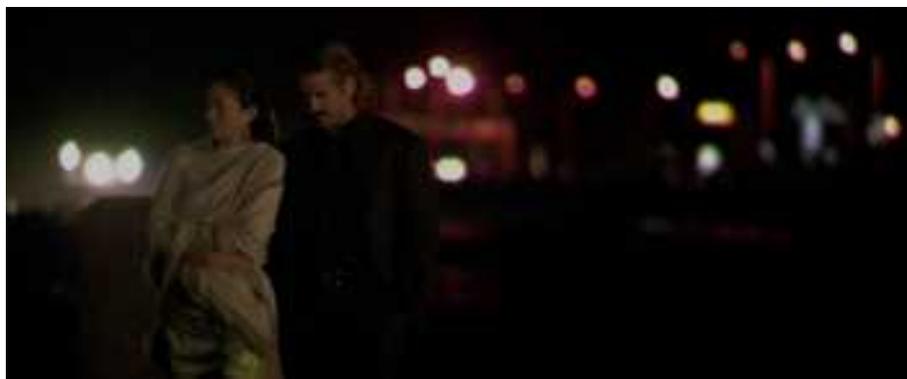
Ce flux, épousé par la caméra, participe à une désincarnation de protagonistes, qui deviennent des enveloppes réduites à leur seule fonction à l'intérieur du réseau. Si les héros de Michael Mann ont toujours été des professionnels avant tout, donnant souvent leur métier au titre du film (*Thief*⁷⁴, *Manhunter*, *The Insider* ou *Public Enemies* dans une moindre mesure), celui de *Hacker* est particulièrement réduit à son « programme ». Nicolas Hathaway est défini avant tout et presque seulement par ce qui fait de lui l'homme de la situation, appelé pour ses compétences plus que par son amitié avec Dawai, et à peine esquissé en tant que personnage. Tout juste avons-nous quelques bribes de son passé lors d'une discussion avec Chen, volontairement survolées, entendues par fragments sonores sur un montage d'autres images. Leur romance semble d'ailleurs expédiée, presque circonstancielle, comme un écho lointain de celle au cœur de *Miami*

72 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, *op. cit.*, p. 305-306.

73 *Ibid.*, p. 315.

74 En français *Le Solitaire* (Michael Mann, 1981).

Vice entre le policier infiltré Sonny et la trafiquante Isabella (Gong Li), qui avait également ce caractère urgent, l'idée qu'il faut vivre tout de suite une histoire dans un monde où le temps manque (« *Time is luck* », dit justement Isabella).



La comparaison avec *Miami Vice* permet d'ailleurs de saisir le rapport des personnages de *Hacker* au mouvement du monde qui les entoure. Le film de 2006, dans sa version « *director's cut* » pour le marché vidéo⁷⁵, s'ouvre sur un plan où la caméra émerge à peine de l'océan, découvrant à travers la limite de l'eau le ciel éclatant de la baie de Miami et les hors-bord qui la traversent. Tout le film se situe dans cet équilibre précaire, les personnages surnagent à peine dans le vortex de flux (d'informations, de capitaux, de marchandises, d'images) qu'ils explorent. Hathaway a une position similaire dans *Hacker*, tentant de surfer sur la vague de lignes de code qui donne le tempo au film, d'exister dans ce mouvement général incessant de la caméra et des enjeux narratifs sans s'y noyer. Une tension pour rester à l'heure d'un monde en constante actualisation, qui habite les personnages jusqu'au dernier plan du film. « Partout le *surf* a déjà remplacé les vieux *sports*⁷⁶. »

75 Mann fait effectivement partie de ces cinéastes dont nombre des films connaissent plusieurs montages. En plus de *Miami Vice* et *Hacker*, il existe des versions *director's cut* ou alternatives du *Solitaire*, *La Forteresse Noire* (*The Keep*, 1983), *Le Sixième Sens*, *Le Dernier des Mohicans* (*The Last of the Mohicans*, 1992) et *Ali*.

76 « L'homme des disciplines était un producteur discontinu d'énergie, mais l'homme du contrôle est plutôt ondulatoire, mis en orbite, sur faisceau continu. » : DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990*, *op. cit.*, p. 244, (l'auteur met en italique).



Zero Dark Thirty est mené par un personnage tout aussi fantomatique, mélange inventé pour le film de plusieurs agents de la CIA qui ont œuvré à la traque et la capture de Ben Laden. Ne reste de ce précipité d'êtres humains que « Maya », protagoniste mystérieuse sans autre trait de personnalité que sa détermination à accomplir sa mission. Une héroïne plus symbolique qu'incarnée : « Je crois que j'ai été épargnée pour pouvoir achever la mission⁷⁷ » dit-elle, déférant son existence propre à la cause presque providentielle de la revanche des États-Unis sur « l'Axe du Mal⁷⁸ ». Maya est justement introduite comme un agent cagoulé, dans le fond d'un hangar servant à la torture de prisonniers, pion anonyme de cette organisation en quête de renseignements, qui annonce le suppôt dévoué et prêt à tout pour arriver à ses fins qu'elle révèle par la suite. Elle est montrée sous plusieurs déguisements (perruque noire, voile) et fréquemment filmée dans l'ombre ou en silhouette. Elle évince toute question relative à sa vie personnelle, ne semble pas changer physiquement de toute la durée de la mission, et son passé est réduit à la mention qu'elle a été dépêchée « par Washington ». Même son nom de famille est incertain⁷⁹. Ce qui apparaît brièvement comme étant une voix off du personnage, qui nous aiderait à avoir son point de vue sur les événements et à accéder à ses émotions, s'avère être la lecture d'un texte rédigé dans un mail, contenu informatif plutôt que monologue intérieur. Après l'explosion au camp Chapman qui cause la mort de sa collègue, le montage du film suggère que le désarroi de Maya est davantage suscité par l'impasse de la piste qui devait être explorée durant le rendez-vous que par cette disparition. Maya est donc, comme Nicolas Hathaway et les personnages de

77 En VO : « *I believe I was spared so I could finish the job.* »

78 « *Axis of evil* » était l'expression employée par George W. Bush après le 11 septembre pour désigner des états ayant prétendument abrité des organisations terroristes ou le développement d'armes de destruction massive. Les pays visés à l'origine étaient l'Irak, l'Iran et la Corée du Nord.

79 Si le nom « Harris » est mentionné sur plusieurs sites internet à propos du film, on peut aussi voir « Maya Lambert » écrit sur un badge dans une scène au Pakistan. L'identité de l'agent ou des agents de la CIA qui ont inspiré le personnage sont également inconnues.

Hacker, « un fantôme parmi d'autres du monde vapoureux de l'âge de l'information et des simulacres⁸⁰ », presque un « non-personnage » subordonné, voire fusionné à sa fonction dans le réseau : la poursuite d'informations.



Tout en son pouvoir...

La quête de renseignements est bien le moteur de *Zero Dark Thirty*. Le film annonce son programme dès sa première image : à l'écran noir sur lequel on entendait des enregistrements pris durant l'attaque du World Trade Center succède un plan du toit percé de trous du hangar où est détenu et torturé Ammar al-Baluchi (Reda Kateb). Soit une nuée de points, des bribes de lumière filtrant dans l'obscurité, premiers éclairages comme autant d'embryons de pistes pour élucider le jour sombre du 11 septembre. Le titre du premier chapitre, première direction suivie par la CIA (« *The Saudi Group* ») s'affiche d'ailleurs juste en dessous du rai de lumière central. Un trou noir d'où nous parvenaient seulement des sons épars, sur lequel il va s'agir de faire la lumière. Si *Démineurs* s'ouvrait sur la mort d'un des membres de l'équipe de déminage, exposant directement le danger de perte humaine qui était en jeu, l'absence de corps dans l'ouverture de *Zero Dark Thirty* va participer à désincarner le conflit et à le déplacer sur le terrain de l'information, de la guerre de données, de flux. On se référera d'ailleurs uniquement aux victimes par leur nombre de « 3000 personnes ». Une affaire de nombres qui flirte notamment avec la guerre commerciale. Le prisonnier Ammar parle de la « corporation » de ses geôliers, qui plus tard dans le film obtiendront un renseignement d'un prince koweïtien en lui offrant une Lamborghini.

80 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 243, cette citation uniquement.



Comme *Hacker* subordonnait l'espace à la grille numérique dont il n'était plus qu'une excroissance, *Zero Dark Thirty* va également réduire à de simples mentions les territoires traversés, qui ne sont traités que comme foyers potentiels d'informations, sans qu'il ne soit fait cas des appartenances ou relations politiques. Tout dans *Zero Dark Thirty* est dirigé dans ce but : investiguer, découvrir, vérifier, savoir, réduire les angles morts. C'est ce qui préside à la matière du film, concentré et éliminant tout élément superflu, entre enquête et réunions dans les locaux de la CIA, recherche d'indices au Moyen-Orient, et interrogatoires sur des sites plus ou moins clandestins. Cœur du film dans sa conception même, puisque le scénario de Mark Boal, à l'origine centré sur la bataille de Tora Bora⁸¹, s'est réorienté à l'annonce de la mort de Ben Laden pour s'actualiser⁸². Une quête constante de nouvelles informations, qui correspond aussi à ce qui dénouera finalement l'intrigue : c'est en retrouvant le messager de Ben Laden, Abu Ahmed al-Kuwaiti, que Maya parvient à remonter la piste du chef d'Al-Qaïda. Le monde physique ne constitue alors qu'une série d'obstacles, comme lors d'une scène où des agents de la CIA essaient de suivre le signal GPS d'Abu Ahmed au milieu de la foule de Peshawar. D'ailleurs c'est l'information – et en l'occurrence sa contrefaçon – qui va permettre d'obtenir les renseignements détenus par Ammar, que plusieurs séances de torture n'avaient pu soumettre⁸³. Maya et Dan (Jason Clarke) lui font croire qu'après une longue interrogation et une privation de

81 En décembre 2001, les forces de l'OTAN affrontent les Talibans dans les montagnes afghanes de Tora Bora, espérant notamment y capturer Oussama ben Laden, mais sans succès. L'événement est brièvement mentionné dans le film.

82 « Ces événements étaient très contemporains : nous tournions littéralement au moment où l'action avait lieu. Le 1^{er} mai 2011, nous travaillions déjà sur les assauts à Tora Bora, au moment où nous avons appris sa mort : nous étions aux deux tiers du scénario, nous l'avons donc modifié et Mark Boal s'est mis à faire des recherches, car très peu d'informations avaient filtré » : GALLOT Clémentine, « Dans le bunker : entretien avec Kathryn Bigelow », *Cahiers du cinéma*, n°686, février 2013, p. 24 (traduction de l'autrice).

83 Élément supplémentaire s'il en fallait pour étayer que le film ne fait en aucun cas l'apologie des techniques de tortures mises en scène, dépeintes dans la durée et dans toute leur cruauté et hypocrisie, contrairement à ce qu'on pu objecter des critiques comme Lloyd Isaac Vayo ou Catherine Zimmer.

sommeil, il leur a déjà avoué une partie ce qu'il sait, pour le pousser à leur en dire plus. C'est en prétendant qu'ils ont déjà la réponse qu'ils parviennent à l'obtenir.

Davantage que « quelle est l'information ? » ou « qui possède l'information ? », la question du film et l'objectif des personnages vont ainsi devenir « qui *produit* l'information ? ». Interrogation qui était déjà, sous une autre forme, au cœur de *Strange Days* réalisé par Bigelow en 1995, qui imaginait une société d'anticipation (pour l'époque, le film se déroulant au moment du passage à l'an 2000) où tous les individus peuvent se munir de casques nommés SQUID permettant d'enregistrer leurs impulsions neuronales (donc notoirement ce que leurs yeux voient et leurs oreilles entendent) et de les stocker sur des disques. Toute l'intrigue s'articulait alors autour de l'arrestation d'un tueur mettant en scène ses crimes via le SQUID et transmettant ces enregistrements au protagoniste Lenny (Ralph Fiennes) dans un jeu de piste macabre – images traumatiques urgeant de mettre fin à leur point d'origine comme les images des attaques d'Al-Qaïda –, et de la diffusion d'un disque témoignant d'un grave assassinat politique caché au public. Remplacer un flux d'images subies par une image réparatrice au niveau sociétal.



Cette question est tout à fait au cœur de *Zero Dark Thirty*. Entre autres données, les dates jouent un rôle structurant dans le film, marquant comme nous l'avons expliqué le passage du temps en identifiant précisément les jours où des attentats se sont déroulés en parallèle de la traque de Ben Laden. Cette suite d'échéances, débutée évidemment par le texte « 11 septembre 2001 » en ouverture et suivie notamment de « 29 mai 2004 » (massacre à l'arme à feu de Khomar, en Arabie Saoudite) ou « 7 juillet 2005 » (attaque simultanée de plusieurs métros et bus londoniens), correspond à des foyers d'informations déclenchés et donc imposés par les terroristes et subis par – les victimes des attentats, mais ici dans le film – les agents de la CIA, comme autant de preuves de leur incapacité à remplir leur objectif et surtout à prévoir et contrôler le renseignement. En plus d'épisodes où la machine s'arrête et donc la mort advient, comme évoqué plus haut, ce sont des dates où le monde entier se trouve sur la même page que la CIA, tout aussi prise de court par les événements que les journaux internationaux, et où donc elle

perd son avance et sa mainmise. La technique pour retourner la situation va donc, comme lors de la manipulation d’Ammar, de redevenir les instigateurs d’information. « *Zero Dark Thirty* », qui d’après Bigelow correspond à l’heure de minuit trente⁸⁴, mais peut aussi désigner plus largement un horaire entre minuit et l’aube⁸⁵, devient donc l’emblème de cet objectif ; la CIA impose son instant-clé, le foyer d’information qu’elle va déclencher, sa date en réponse à celle(s) qu’elle a subie(s). « *Zero Dark Thirty* » comme point final en miroir du point d’origine « 11 septembre 2001 ».



Angles morts

- *I fell off the grid, I was halfway around the world.*

- *There's no place it won't catch up to you ; it's how every story ends.*⁸⁶

Jason Bourne, malgré son exil en Inde, finira par être rattrapé par son passé à demi-oublié de tueur à la solde du gouvernement américain. Ces répliques de *La Mort dans la peau*, qui teintent d’un voile sombre les espoirs de libertés des sujets de ces sociétés connectées dont on n’échappe jamais vraiment, constituent par la même, de l’autre côté de l’écran et de la machine de surveillance, une véritable profession de foi. Comment, pour les agents du système, étendre jusqu’à l’infini l’emprise du réseau qui leur sert à voir, à entendre ? « On ne sait pas ce qu’on ne sait pas » dit Dan dans une scène de *Zero Dark Thirty*, formule tautologique qui résume l’inquiétude des membres de la CIA, maîtres du contrôle de renseignements, et d’une Amérique en quête d’informations permanente et se sentant plus vulnérable que jamais. Le seul moyen

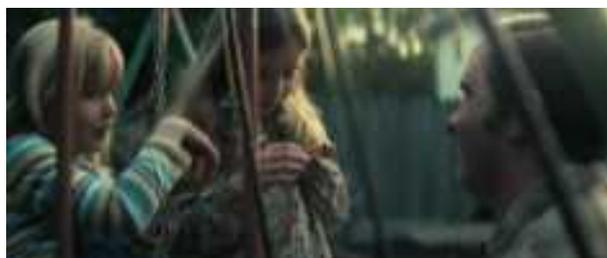
84 Karthyn Bigelow in BREZNICAN Anthony, « Bin Laden movie ‘Zero Dark Thirty’ shows hunt for 9/11 mastermind », *Entertainment Weekly*, <https://ew.com/article/2012/08/06/zero-dark-thirty-first-look/>, 6 août 2012.

85 Par analogie avec l’argot militaire « *oh dark thirty* ».

86 « - J’avais quitté la grille, j’étais à l’autre bout du monde. - Il n’y a nulle part où ça ne te rattrapera pas ; ça se termine toujours comme ça. » : dialogue de *La Mort dans la peau* (traduction personnelle).

pour soigner cette paranoïa sera donc de palier à l'absence de données, à remplir les zones d'ombres du premier plan de *Zero Dark Thirty*.

D'abord, tous les moyens sont mis en œuvre pour obtenir, voire extraire, les précieux renseignements. *Zero Dark Thirty* n'hésite pas à mettre en scène la part la plus sombre des méthodes des agences américaines, le côté obscur de cette grille connectée omnisciente, mettant le public face aux tortures commises dans des prisons et « *black sites* » semblables à Guantánamo, Bagram ou Abou Ghraib. Sous couvert de biopic sur Dick Cheney, *Vice* met également l'accent sur le pouvoir impuni de l'Amérique dans la suite du 11 septembre, cette fois depuis le haut de l'état plutôt que sur le terrain. L'obsession pour la production d'information se retrouve chez Cheney, qui n'hésite pas à prioriser des renseignements non vérifiés du moment qu'aucune piste n'est négligée. Ce qui compte, c'est d'être du côté de ceux qui créent l'information, quelle qu'elle soit, et pour Cheney comme pour Maya, la fin justifie les moyens. Le vice-président le synthétise d'ailleurs lors de la préparation d'une partie de pêche avec ses enfants, loisir qui revient comme un fil rouge métaphoriser son accession patiente au pouvoir⁸⁷ : « *It's not good or bad, it's just fishing.* » Le terme « *fishing* » pouvant tout aussi bien désigner la « pêche d'information », à l'image de sa déformation « *phishing* » utilisée pour désigner l'hameçonnage (soit une technique pour soutirer des données en ligne).



L'absence de renseignements en elle-même ne constitue plus une limite pour la machine de surveillance. *Hacker* invente un logiciel de la NSA nommé la « Veuve noire », permettant de reconstituer des fichiers corrompus, qui a permis l'incarcération d'Hathaway plusieurs années auparavant malgré qu'il a tenté de détruire les preuves. Un aperçu d'un monde de données où tout est réversible et rien ne disparaît jamais, où comme pour Jason Bourne, il est impossible d'effacer définitivement ses traces. Hathaway tentera d'ailleurs d'arrêter le traçage GPS de son bracelet électronique en accédant au portable de l'agent Jessup, mais ne pourra que le retarder

⁸⁷ Ici les fillettes s'interrogent sur l'éthique d'utiliser un ver comme appât.

(changer l'actualisation de la position à une fois toutes les vingt-quatre heures) momentanément (Jessup finit par s'en apercevoir et la réactive).



L'étendue des possibilités pour obtenir ou recouvrer des renseignements est telle que dans *Zero Dark Thirty*, leur absence fait tache, constitue une anomalie. C'est le constat fait par George Panetta (Mark Strong), l'un des superviseurs de Maya, après que son équipe a déniché la résidence fortifiée d'Abbottabad où ils suspectent que Ben Laden soit caché. Le manque quasi total d'informations sur les activités à l'intérieur de la villa est rapidement interprété comme une démarche active de dissimulation. C'est une parfaite illustration des « herméneutiques de suspicion⁸⁸ », paranoïa et volonté de tout savoir des États-Unis après le 9/11, comme nommés par Barbara Biesecker et repris par Catherine Zimmer. Si toutes les stratégies, pourtant si efficaces et inarrêtables, ont échoué (murs trop hauts pour qu'un téléobjectif puisse voir au-delà, renvoi d'un agent déguisé en médecin chargé de prélever des échantillons ADN), c'est que quelque chose se cache. La vision échappe même à la caméra ultime des drones qui survolent la zone. « *Real tradecraft* », de vraies techniques de pointes, dit Panetta. Il n'est plus possible qu'existe un angle mort dans la grille de surveillance ; s'il n'y a pas d'information, c'est qu'il y a de l'information qui se dérobe à nous. « Le rien devient le signifiant d'un quelque chose mortel⁸⁹ ». C'est d'ailleurs par déduction de l'absence que sera devinée la présence potentielle de Ben Laden, quand la CIA remarque que sur leurs images apparaissent trois femmes, mais seulement deux hommes, supposant la présence d'un troisième dissimulé dans la propriété.

88 BIESECKER Barbara, « No Time for Mourning: The Rhetorical Production of the Melancholic Citizen-Subject in the War on Terror », *Philosophy & Rhetoric*, vol. 40, n°1, 2007, p. 158, in ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, op. cit., p. 144 (traduction personnelle).

89 ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, op. cit., p. 143 (traduction personnelle)



La CIA tentera finalement de faire passer l'obscurité dans leur camp durant la longue séquence de l'assaut. Rétenion d'information par la nature classifiée de l'opération, l'usage d'hélicoptères furtifs au bruit réduit pour se rendre sur zone, et bien sûr le choix d'un assaut de nuit. Si le but est de faire date, comme nous le détaillions plus haut, c'est en devenant dans le même mouvement maîtres de la non-information, comme un scorpion qui frapperait et rétracterait sa queue en un clin d'œil. Seuls peuvent voir les soldats, équipés de lunettes à vision nocturne. De l'extérieur, les ténèbres, de l'intérieur, une texture verte illuminant tout, signe d'un changement de regard.



Chapitres 2 / Dématérialisations



Regard-machine

Écrans, caméras, lunettes, drones, mille yeux destinés à traquer, reconnaître, détecter, analyser indifféremment les lieux et les individus pour générer de précieux renseignements. Un processus de transformation qui est au cœur de *Zero Dark Thirty* ; si l'on a dit le caractère inhumain des méthodes employées par la CIA, l'évolution du corps vers l'information se fait progressivement. C'est d'abord le principe même de l'interrogatoire, qui à partir d'un rapport humain, physique, doit produire du renseignement exploitable. Les premières images du film, l'interrogation d'Ammar, sont particulièrement organiques, charnelles, remplies de brutalité physique et fluides corporels (sueur, sang, larmes), mais elles vont ensuite laisser la place à des images plus distanciées. Déjà à l'extérieur du bâtiment sombre, Ammar est vu à travers un écran de contrôle. On passe d'un rapport de corps à corps à un regard analytique, stratégique (discussion de Maya et Dan à propos de quand retourner l'interroger, quand relâcher la pression, pour obtenir le plus de résultats). Très vite, les silhouettes sur les moniteurs vont se multiplier. Une fois le nom d'Abu Ahmed soutiré à Ammar, Maya entreprend de compiler toutes les mentions de son nom et identifications par d'autres détenus. Après l'écran à l'extérieur de la cellule d'Ammar, on découvre un bureau rempli de moniteurs sur lesquels plusieurs vidéos d'interrogatoires sont ouvertes – on passe de Maya *in situ* à leur visionnage en différé. Un cadre en particulier accuse la déshumanisation en cours : Maya scrute une vidéo d'un détenu cagoulé, à gauche du cadre, alors que sur la droite est ouvert un logiciel de traitement de texte, trajectoire du passage de l'humain à la donnée informatique.



Un pas final sera fait durant l'opération *Neptune's Spear*, où les habitants de la maison d'Abbottabad n'apparaissent aux soldats que comme des silhouettes indistinctes sur les images verdâtres de leurs lunettes de vision nocturne, et à Maya et le reste de l'équipe que comme des mentions à travers les communications radio. Les corps sont de purs éléments tactiques, visualisés comme tels et subordonnés à la réussite de la mission – les militaires n'hésitent pas à abattre les femmes de la maison où à multiplier les tirs sur des individus déjà abattus pour ne laisser aucun doute sur leur élimination –, totalement dépersonnalisés. « Geronimo » sert d'ailleurs de nom de code pour l'élimination de Ben Laden, dont seul le prénom « Oussama » est prononcé par les militaires pour l'attirer à portée de tir, et qui parlent sinon d'avoir tué « l'homme du troisième étage⁹⁰ » de la maison.



Le processus à l'œuvre est autant une transformation, presque au sens industriel, de l'humain en données, qu'un déplacement de son regard. L'interface informatique des outils de ce monde connecté va venir se substituer au regard humain. Au piqué de l'image sur la peau et les blessures d'Ammar succède ainsi la texture striée et grossière des vidéos des interrogatoires des prisonniers. Le regard de Maya se trouve ainsi supplanté par celui des caméras dans les cellules.

90 « *I shot the third floor guy* » dira, sous le choc, le soldat réalisant qu'il a abattu le chef d'Al-Qaïda.

Un mécanisme redoublé dans la séquence finale, où les soldats ne voient qu'à travers leur machine de détection (les lunettes de vision nocturne qui amplifient les signaux lumineux). Ils apparaissent ainsi illuminés de par le halo de leurs viseurs, ou semblables à des cyborgs aux yeux verts brillants dans l'obscurité.



On observe particulièrement ce basculement de l'esthétique du regard dans *Il n'y aura plus de nuit*. À l'asymétrie de la distance à l'adversaire dont nous parlions (les hélicoptères agissent sans être vus, parfois à des kilomètres de la zone de combat) s'ajoute ainsi un autre élément de distanciation. Un grand nombre d'opérations sont menées de nuit, sûrement pour davantage de discrétion comme dans *Zero Dark Thirty*, et les images vues par le copilote – que nous voyons donc à l'écran – sont obtenues par infrarouges. « On est en pleine nuit. Tout ce qui produit de la chaleur brille », résume la voix off face à ces tableaux en noir et blanc où se déplacent de petites silhouettes lumineuses en guise d'individus au sol. Fantômes de l'œil d'une machine qui déjà par la distance et à travers la texture des images du viseur avait brouillé notre capacité d'identification, et achève ici de transformer notre regard en instrument tactique. Blanc ou noir, présence ou absence de chaleur et donc de vie, on assiste ainsi à une *binarisation* des corps, transformation ultime en données. 0, image sombre, absence, 1, image brillante, présence. Comme Maya parcourait dans *Zero Dark Thirty* les vidéos d'interrogatoires et consultant les colonnes d'un tableau. Cette imagerie annihile complètement le rapport d'humain à humain, l'éventuelle reconnaissance de traits communs, pour un projet esthétique qui va servir le projet de mort de l'armée : cibles indifférenciées, papillotements brillants qui attirent l'œil et la gâchette, spectacle pyrotechnique décuplé à l'impact. Qui dit machine de surveillance dit « regard-machine ».



Images du réseau

Ces transformations esthétiques vont être au cœur d'un réseau composé, si d'yeux, d'autant d'images. Comme la visée des opérateurs d'hélicoptères de combat est à la fois outil de détection et d'archivage – les images sont enregistrées, consignées et classifiées –, le but de cette grille de surveillance est autant d'observer que de compiler, de conserver, de produire de l'image, dans la continuité de l'obsession de produire de l'information. Le traumatisme du World Trade Center est aussi humain et politique que médiatique, et la réponse américaine (qui infusera les sociétés de contrôle autour du monde) se fera aussi sur ce terrain, comme si aux images du 11 septembre allait répondre une galaxie d'images de guerre, d'espionnage, d'interrogatoires... de surveillance. « Les effets de représentation servent à produire la guerre⁹¹ ».

Ce sera en premier lieu le cas de la guerre d'Irak, déclenchée en mars 2003 en réaction aux attaques et en prévention d'attaques futures⁹², qui sera très largement télévisée. Une profusion d'images sans précédent par des reporters de tous les pays, mais loin d'être de même nature d'une nationalité à l'autre. La couverture médiatique aux États-Unis contribua largement à l'approbation du conflit par une partie du public américain, manquant de questionner la légalité ou les causes profondes de la guerre, à tel point que certains critiques comme Noam Chomsky y réfèrent en tant que propagande. La chaîne Fox News, soutien notoire du gouvernement républicain, était d'ailleurs l'une des sources d'information les plus utilisées⁹³. Un torrent d'images orientées donc qui se retrouve au cœur de *Démineurs*, dont le dispositif va retourner cette profusion d'informations. Le rythme incessant du montage et l'alternance de points de vue, multipliant les différentes perspectives sur une même scène, va provoquer un brouillage de

91 ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema, op. cit.*, p. 145 (traduction personnelle).

92 Le fameux concept de « guerre préventive » invoqué alors par l'administration Bush sera vivement critiqué.

93 KULL, Steven, « The Press and Public Misperceptions About the Iraq War », *Nieman Reports*, <https://web.archive.org/web/20110611121300/http://www.nieman.harvard.edu/reports/article/100831/The-Press-and-Public-Misperceptions-About-the-Iraq-War.aspx>, été 2004.

l'espace. Le film donne ainsi le sentiment d'une guerre en forme de matraquage d'images, en regard du battage médiatique, mais où les informations clés se dérobent à nous, finalement dissimulées dans la confusion ; une guerre abondamment télévisée dont on ne sait finalement rien des enjeux réels.

On peut interpréter le premier plan de *Zero Dark Thirty*, avec sa nébuleuse de rais de lumière perçant un fond obscur, comme un manque à combler autant métaphoriquement par de l'information que plus littéralement par de l'image, à même de remplir cet écran noir. Si les vidéos du 11 septembre sont absentes du film, suggérées par les enregistrements sonores en introduction, nous sommes régulièrement confrontés à des images d'archives, tournées par les médias à la suite des attaques terroristes ayant eu lieu dans la foulée de celles de 2001. En réponse à ce réseau d'images (animées) subies, la CIA va elle aussi bâtir une cartographie visuelle (en images fixes cette fois) des différents pontes d'Al-Qaïda et de leurs complices suspectés, avant d'en produire des enregistrements vidéos et sonores durant les interrogatoires.



« Il n'y a pas de honte si vous voulez regarder sur le moniteur » dira Dan à Maya, comme pour qu'elle prenne du recul, évalue, mette en scène la session de torture d'Ammar. Métaphore que l'on peut filer – après les photos de casting, le départ en tournage – dans la scène de l'assaut où, comme à un poste de régie TV, devant sa multitude d'écrans et son casque sur les oreilles, Maya dirige ses soldats-cadreurs et leurs caméras verdâtres dans le décor de la planque d'Abbottabad pour obtenir l'image ultime : Ben Laden, exécuté. On suit, en temps réel comme pour la production d'une émission en direct, l'orchestration d'un vaste dispositif de (prises de) vues. « Les images de la prise d'assaut de la maison de Ben Laden fonctionnent symétriquement avec celles du 11 septembre qui n'ont pas été montrées⁹⁴ », comme si c'était aux États-Unis désormais de produire leur *snuff movie*⁹⁵ en réponse à celui qui leur a été imposé en 2001. Plusieurs

94 D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, op. cit., p. 181.

95 Films clandestins dans lesquels sont perpétrés de véritables sévices ou meurtres.

critiques à la sortie de *Zero Dark Thirty* voyaient également dans le film « le contrechamp de la photo de la *situation room* où Obama en blouson, Hilary Clinton saisie de stupeur, et quelques pontes du Pentagone et de la CIA suivaient en direct l’assaut de la résidence de Ben Laden⁹⁶ », photographie marquante de Peter Souza⁹⁷ à l’énorme retentissement médiatique qui laissait hors champ le théâtre des opérations. On ne verra jamais d’ailleurs dans le film la dépouille du chef d’Al-Qaïda autrement qu’à travers des dispositifs visuels, la vision nocturne très brièvement et surtout l’appareil photo d’un des soldats, déplaçant l’enjeu tactique ou physique de la scène (la réussite des tirs du soldat, le corps criblé de balles, son identification) vers un domaine iconographique. L’image comme preuve et comme objectif final de la mission. Autant que producteurs d’informations, le nerf de cette guerre, secrète, nébuleuse, sera d’en devenir les producteurs d’images.



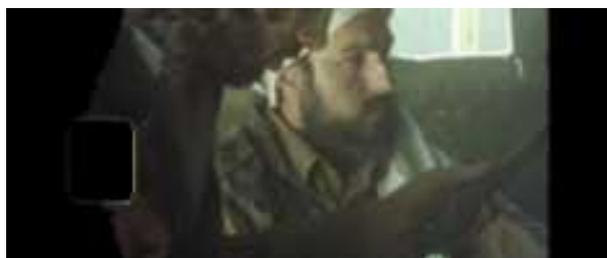
Cette association est encore plus présente dans *Il n’y aura plus de nuit*, qui plonge directement dans le regard-machine des outils de guerre. Puisque ce que capte le viseur est enregistré, l’obtention d’informations tactiques – voir les ennemis, suivre leurs déplacements, découvrir leurs infrastructures – et l’attestation de leur utilisation – confirmer les frappes, évaluer les dégâts – sont indissociables de la production de documents visuels correspondants. Le copilote

96 LEPASTIER Joachim, « Dark Dirty », *Cahiers du cinéma*, n°686, février 2013, p. 22.

97 SOUZA Peter, *The Situation Room*, Maison-Blanche, 1^{er} mai 2011.

aux commandes, encore plus que dans *Zero Dark Thirty*, devient acteur-documentariste du combat, *opérateur*, dans tous les sens du terme, du projet militaire et médiatique.

Vice met aussi en scène ce processus de fabrication d'image comme bras armé des services américains. Dans une scène de réunion avec plusieurs conseillers ayant collecté des informations plus ou moins fiables à propos de foyers terroristes potentiels, Dick Cheney envoie une équipe enlever un suspect en Allemagne. Les plans illustrant la capture – le kidnapping – sont alors tournés en Super 8mm (ou en ajoutant des effets de post-production pour émuler le style Super 8mm), comme si l'administration américaine produisait en même temps les informations futures que l'homme pourra (peut-être ?) leur révéler et le document visuel de son arrestation. Plus tard dans le film, un procédé similaire est utilisé alors que la voix off nous apprend qu'à la suite de la déclaration du sénateur Powell devant l'ONU pour les convaincre d'envahir l'Irak (largement constituée de désinformation), le renseignement américain a involontairement accru la réputation d'Abou Moussab Al-Zarqawi, lui permettant de s'élever dans les rangs islamistes. Les plans de ce terroriste créé donc en partie par ce fait médiatique sont eux aussi présentés comme des documents filmés derrière les perforations d'une pellicule 8mm.

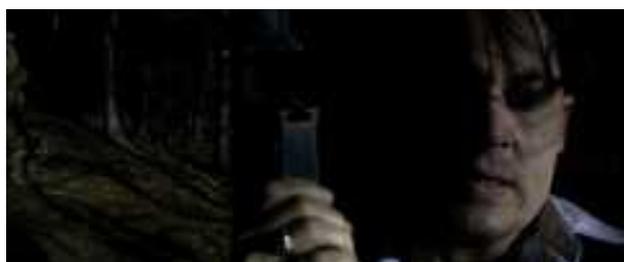


Texture numérique

Il faut dire qu'à l'opposé de ces scories visuelles, de ce vernis d'image datée, les films de notre corpus tendent à une photographie autrement plus chirurgicale. *Vice* fait ainsi exception entre *Hacker* et *Zero Dark Thirty*, pour avoir été tourné principalement en pellicule 35mm (et dans une large variété d'autres formats) et non avec des caméras numériques. Si cela n'est en rien une exception, les Arri Alexa employées trônant parmi les caméras les plus utilisées dans le cinéma contemporain, l'utilisation qu'en font ces films est plus spécifique et s'inscrit, pour Michael Mann en particulier, dans une généalogie d'expérimentation avec ces outils.

Dès 2001, Mann incorpore dans *Ali* des images tournées avec des caméras numériques HD. Totalement précurseur à l'époque pour un film de cette ampleur, Mann amorce alors une

mutation de son cinéma qui s'affirmera au cours de la décennie, en particulier dans *Collateral* et *Miami Vice*, expérimentant avec des machines comme la Thomson Viper et la Sony F900, ou la Sony F23 sur *Public Enemies*. *Hacker* constitue le point final de cette transition du support celluloïd au digital ; si l'usage de caméras film était déjà minime sur *Miami Vice* et *Public Enemies*, *Hacker* est le premier film de Mann exclusivement tourné en numérique. Cette révolution va aller de pair, et participer activement, à l'invention de formes nouvelles que nous décrivions notamment dans l'usage des gros plans (voir I-2), embryonnaires à partir de *Révélations*, et qui va autant tirer parti de l'ergonomie que du rendu de ces caméras.⁹⁸



Plus légères et mobiles, elles lui permettent ainsi d'entrer encore davantage au cœur de l'action : elles sont utilisées au milieu des combats de boxe d'*Ali*, et Dion Beebe – chef opérateur de *Miami Vice* et *Collateral* – parle déjà d'approche « *run-and-gun* » pour certains plans de ce dernier⁹⁹. Ce sentiment d'intrusion de la caméra, qui pénètre l'espace intime des personnages à la manière des réseaux dans lesquels ils évoluent, crée une proximité d'autant plus inconfortable que le numérique est précis. Son rendu clinique, « trop net », souvent combattu par les chefs opérateurs, est au contraire embrassé par Mann, qui cherche à déployer à l'écran le reflet le plus proche possible du monde contemporain. On s'éloigne ainsi du vernis plus doux, plus « cinématographique » de la pellicule pour un sentiment de réalité accrue, qui se retrouve aussi dans la lumière des films. *Hacker* et *Miami Vice* notamment usent d'un maximum de lumières préexistantes et n'évitent pas les aplats parfois disgracieux, donnant l'illusion que les décors ne sont pas ré-éclairés (les maisons avec vue sur la baie de *Miami Vice*, bureaux ou hall d'aéroport blanchâtres et lumière du jour crue dans *Hacker*). Des choix permis notamment par la sensibilité accrue des caméras numériques, qui permettent de tourner avec beaucoup moins de lumière. C'est d'ailleurs l'un des arguments convoqués par Stuart Dryburgh¹⁰⁰ et Greig Fraser¹⁰¹ pour

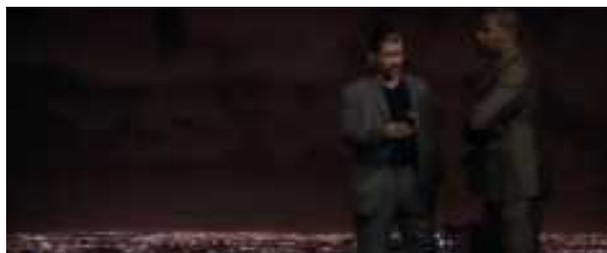
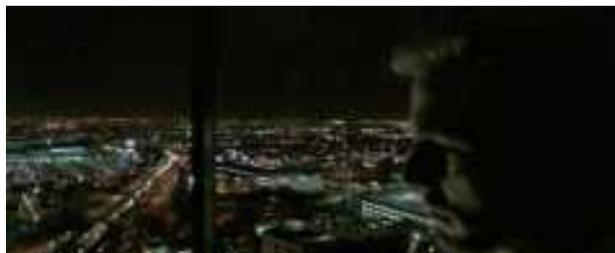
98 Illustrations suivantes : *Ali* / *Public Enemies*.

99 HOLBEN Jay, « Hell on Wheels », *American Cinematographer*, vol. 85, n°8, août 2004, p. 47.

100 GOLDMAN Michael, « Hunting Down Hackers », *American Cinematographer*, *op. cit.*, p. 18.

101 GOLDMAN Michael, « The World's Most Wanted Man », *American Cinematographer*, *op. cit.*, p. 33.

justifier le choix de l'Alexa en particulier, sa forte sensibilité, ce qui nous poussa à suivre cette direction pour *Fuite*. Une capacité déjà à l'œuvre dans *Collateral*, et dans *Miami Vice* où « les ciels flamboyants de Floride, capturés en haute définition par son chef opérateur Dion Beebe, semblent apparaître pour la première fois au cinéma¹⁰² ». ¹⁰³



Grâce au numérique, la caméra de Mann voit tout, suit tous les déplacements, traverse tous les espaces, et capte les moindres détails dans le mouvement ou dans l'obscurité. Dans les plans de nuit de *Miami Vice* mentionnés précédemment, on observe un bruit numérique extrêmement présent, dû à la faible lumière assimilée par la caméra, qui peine à retranscrire le peu d'informations reçues¹⁰⁴. Ces artefacts visuels nous indiquent ce que Mann, poussant l'outil dans ses retranchements, recherche dans son utilisation. Au passage des années 2000, face à une société toujours davantage « à rotation rapide¹⁰⁵ » comme l'écrivait Deleuze et aux flux gorgés d'informations, Mann a eu l'intuition que c'était sur ce terrain qu'il fallait rivaliser. La quête d'information, au cœur des récits ici mis en scène, devient un enjeu de la capture d'images elle-même, tentant de capter la complexité du contemporain. Il adopte ainsi « le langage numérique du contrôle¹⁰⁶ », seul à même de le représenter. Ce surplus d'informations conditionne donc une nouvelle esthétique de cinéma, alliée aux choix de cadre et de lumière évoqués plus haut, « une forme d'ultraréalisme halluciné¹⁰⁷ » qui offre des images d'une *densité* exceptionnelle. On pense exemplairement aux plans de hors-bord alors que Sonny et Isabella s'échappent vers Cuba dans *Miami Vice*, et où la profondeur de champ permise par le numérique matérialise un horizon peut-être jamais vu.

102 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 322.

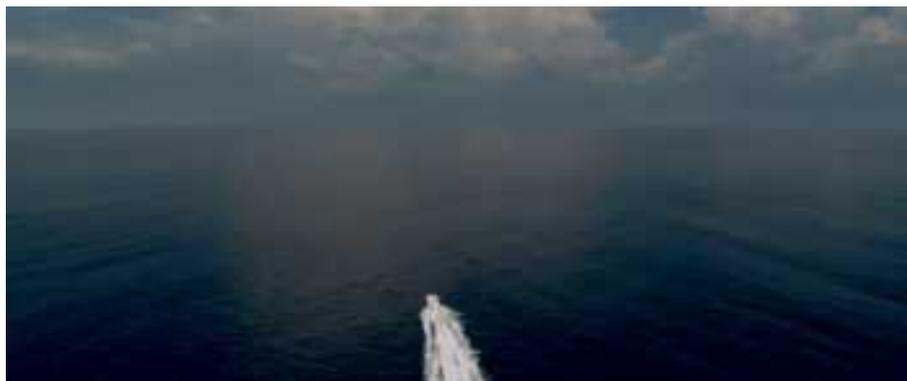
103 Illustrations suivantes : *Collateral* / *Miami Vice*.

104 Pour aller plus loin sur la dégradation de l'image par les outils numériques, se référer au mémoire de mon camarade Élie COTTIN : *Aux frontières du photoréalisme avec la manipulation de la compression, une autre mémoire des images*, mémoire de Master, École Nationale Supérieure Louis-Lumière, 2022, 100 pages.

105 DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990*, op. cit., p. 246.

106 *Ibid.*, 244

107 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 332.



On serait même tenté, pour Mann comme pour Kathryn Bigelow, de passer de l'« ultraréalisme » à l'*hyperréalisme* ; c'est ainsi que Dante Spinotti décrit son travail sur *Public Enemies*¹⁰⁸, et que Jérôme D'Estais caractérise celui de Bigelow¹⁰⁹. Ce mouvement pictural apparu à la fin des années 1960 vise à l'indistinction entre peinture et photographie, et on peut établir de nombreux ponts entre ces œuvres présentant « un sens clinique du détail, des couleurs lisses et crues, une matière presque absente¹¹⁰ », et l'esthétique numérique, *virtuelle*, de ces films. Le goût de Mann pour les réseaux de transport des mégapoles, comme Los Angeles au début de *Heat* ou à la fin de *Collateral*, le rapproche d'œuvres comme *Metal City Rising*¹¹¹ de Don Eddy. Les véhicules que Mann filme abondamment (voitures principalement, mais aussi avions et bateaux) évoquent le travail de François Bricq¹¹². Mais comme pour les carlingues d'avions régulièrement peintes par ce dernier, Mann s'y intéresse surtout en tant que surfaces, miroirs déformants de la réalité dont il va s'agir d'encapsuler la vitesse ou l'intégration dans un système plus vaste. On pourrait particulièrement rapprocher Mann de Richard Estes¹¹³, peintre et photographe parmi les principaux représentants de l'*hyperréalisme*, qui par reflets et surfaces transparentes fait ressentir l'espace interconnecté de la ville moderne, porosité qui émaille *Hacker* ou cette séquence en voiture de *Miami Vice* dans laquelle les réflexions sur le pare-brise donnent l'impression que la ville se referme sur les personnages.

108 HOLBEN Jay, « Big Guns », *American Cinematographer*, vol. 90, n°7, juillet 2009, p. 26.

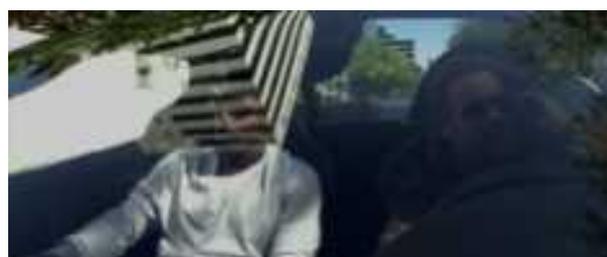
109 D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, *op. cit.*, p. 117.

110 « Hyperréalisme », Encyclopédie *Larousse*, <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/hyperr%C3%A9alisme/59374>, consulté le 1^{er} avril 2022.

111 EDDY Don, *Metal City Rising*, 2016, acrylique sur toile, 109,2 x 111,8 cm, Nancy Hoffman Gallery, New York.

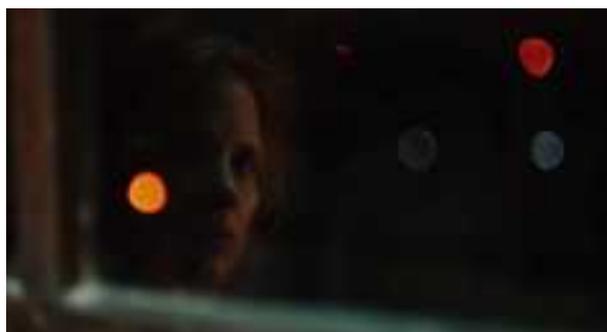
112 En-dessous en à gauche, en face de photogrammes de *Collateral* : BRICQ François, *Entrée d'air*, 2012, acrylique sur toile, 130 x 97 cm, Galerie Vitesse, Paris.

113 Page suivante à gauche, en face de *Collateral* (deux photogrammes haut) et *Miami Vice* (bas) : ESTES Richard, *Kentucky Fried Chicken*, 2007, sérigraphie, 72,4 x 50,8 cm, Marlborough, New York.



Chez Bigelow, cette recherche d'hyperréalisme passe également par une image numérique très précise et un style général très sec, évitant les plans fixes autant que les mouvements de caméra dispendieux. La lumière de Greig Fraser souligne, comme les peintures de Richard Estes, les éclairages urbains ou intérieurs par quelques touches légèrement plus chaudes ou froides, et conserve des zones de pénombre (le raid final), d'occlusions ambiantes pour achever d'ancrer la

lumière dans une sensation réaliste. Dans ce film comme dans *Hacker*, l'usage du numérique témoigne d'une envie de grande acuité, comme si l'outil caméra se fondait dans le système connecté que traquent les cinéastes et sa quête de toujours plus d'informations et de réduction du hors-champ (ici, de l'invisible dans le plan – sensibilité – et dans l'espace – caméras plus compactes pouvant aller au plus près de l'action). Une image de surfaces captées dans leurs moindres détails comme pour « faire sourdre d'eux une virtualité cachée¹¹⁴ », pour mieux faire ressentir ce monde de simulacres.



En quête de virtuel

Quête obsessionnelle d'informations dans une grille qui en est constituée, translation du réel en jeux d'images, le monde contemporain tel que vu à travers ces films est transformé en un « simulacre » désincarné, pour reprendre l'expression de Jean Baudrillard utilisée par Thoret, un double virtuel qui va présider à la réalité concrète.

L'exploration de cette grille parallèle, tissu mouvant de ce monde connecté, va venir subvertir, voire dévitaliser en partie le fonctionnement de ces « films à suspense » vers un sentiment de retard, d'inconséquence – *Hacker* – ou de domino – *Zero Dark Thirty*. La question dramaturgique essentielle du récit d'enquête, genre auquel on pourrait rattacher les films du corpus, consiste à déterminer s'« il y a quelque chose ici ? Ou n'y a-t-il rien ? », soit la recherche d'indices et l'écartement des fausses pistes afin de progresser vers la clé de l'intrigue. Ce mécanisme va se retrouver ici neutralisé par l'existence, et même la prévalence du double du monde concret dans le cyberspace, lieu virtuel parallèle qui conditionne désormais jusqu'à l'agencement du réel. « Chaque fois, le visible masque l'existence d'un espace caché, d'une

114 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 327.

cartographie secrète qui double le monde réel. Le vide dissimule le plein et la surface des choses n'est qu'une tapisserie muette remplie de signes à décoder¹¹⁵ », écrit Thoret.

Cette dernière formule est particulièrement adaptée à *Zero Dark Thirty*, qui consiste précisément à étendre ce cyberspace le plus possible, jusqu'aux lieux et individus ciblés par la CIA, comme relier des points qui ne pouvaient rester isolés plus longtemps. La seule tension du film, dont l'issue est évidemment courue d'avance ne serait-ce que vis-à-vis des faits historiques, réside dans l'approche de l'échéance, renforcée par les attentats qui continuent d'avoir lieu en parallèle. L'avancement du recueil d'informations se fait ainsi sous l'angle de la fatalité, comme une réaction en chaîne où toutes les pistes sont explorées mathématiquement. La question du mystère disparaît, puisque comme nous l'avons détaillé plus haut, tout peut désormais faire information, et les indices sont indifféremment glanés par accumulation ou en creux (la villa fortifiée dont rien n'émane qui témoigne donc d'un protocole de sécurité et de secrets cachés).



Dans *Hacker*, la quête d'indices dans le monde réel devient condition d'une existence préalable de données dans le monde virtuel. Dès son incipit, le film est fondé sur la longueur d'avance du second sur le premier, la vitesse du *rat* infiltré dans les circuits informatiques de Chai Wan entraînant l'accélération de la turbine de refroidissement et sa défaillance. Une logique qui se poursuit par la suite, que ce soit, plus traditionnellement, les renseignements sur des écrans qui annoncent les destinations suivantes, ou la balise GPS cachée dans le parc Hongkongais qui n'existe que comme incarnation nécessaire d'un réseau – par extension, le parc lui-même fait lieu de rendez-vous uniquement par superposition à la bulle de transmissions Bluetooth qui s'y trouve. Des photos satellites envoient les personnages jusqu'à la vallée du Perak en Malaise alors que la région est apparemment déserte, comme si cet œil connecté détectait ce qui se dissimulait sous la surface matérielle du réel. Une fois sur place, l'exploration de la zone et de ses profondeurs en révélera les enjeux stratégiques que le satellite avait devinés – inonder la vallée

115 *Ibid.*, p. 324.

détruira les mines qu'elle renferme et fera exploser la valeur de l'étain. Un élément purement *virtuel*, puisque, par définition, encore à l'état de *potentiel* économique. « Dans *Hacker*, l'électronique précède systématiquement la découverte du monde, *le virtuel préexiste au réel* et devient sa condition d'accès. *Ce qu'on voit à l'œil nu n'est pas ce qui est*¹¹⁶. »



Chimères

- Je sais qui tu es.

- Ah vraiment ? Ça en fait au moins un. Il m'arrive de me lever le matin et de ne pas savoir qui je suis. Ni où je suis. Dans quel pays.¹¹⁷

Ces enjeux en double fond permanent, comme si chaque accomplissement cachait une veine préexistante d'un exosquelette virtuel omniprésent, va donc détourner les films de la satisfaction de la découverte vers une stase de plus en plus resserrée. Les enquêtes vont d'ailleurs échapper à l'impératif habituel de la découverte et de la neutralisation de « celui qui a fait le coup ». Comme Dick Cheney, figure de l'ombre orchestrant l'arrestation et la torture d'individus à travers le monde depuis l'autre côté d'un large écran de télévision dans *Vice*, les chefs d'orchestre du réseau virtuel le sont tout autant, et apparaissent comme de véritables chimères. Dans le monde numérique *post-9/11*, l'ennemi est une créature insaisissable, et interchangeable. Sa capture semble inconséquente, comme couper la tête d'une hydre, et les films travaillent l'absence d'un sentiment de résolution quand se boucle l'intrigue. Typiquement, Ben Laden incarne un adversaire lointain, presque désuet – les supérieurs de Maya l'enjoignent à passer à autre chose – mais dont l'élimination équivaldrait prétendument à la mort du Mal représenté par la menace terroriste, et par là même à une réparation de l'Amérique brisée par les cris des victimes du World Trade Center entendus en ouverture. « Plus le temps passe, plus l'épouvantail Oussama perd de sa densité¹¹⁸ », et son assassinat crée un sentiment de dépression par rapport à la résolution attendue : la dépouille n'est même pas visible à l'image, et Maya se retrouve seule

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 324 (l'auteur met en italique).

¹¹⁷ Dialogue entre Hathaway et Sadak dans *Hacker*, version française.

face à elle-même (les multiples années de dur labeur vécu et de sévices infligés) dans un avion-cargo. Sans idée d'où aller, son regard se perd, une larme coule. « Et si, après la mort de Ben Laden, l'utopie américaine ne renaissait pas ?¹¹⁹ » Le film s'achève ainsi sur une note d'« À quoi bon ? », comme si l'aboutissement de cette traque était dérisoire par rapport au chemin parcouru : la transformation progressive des individus en données, du monde en image, le remplacement du concret par son pendant infiniment relié, le basculement dans son double virtuel.



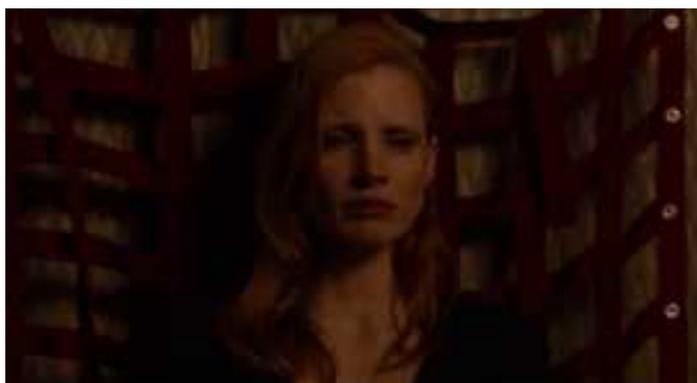
Comme le chef d'Al-Qaïda n'apparaît que par fragments, il faut du temps avant de découvrir le visage du *black hat* du film éponyme. Durant le premier piratage, il est réduit à une silhouette et des doigts pianotant sur un clavier, comme s'il n'était qu'une extension de ce système informatique. C'est bien plus tard dans le film que Sadak – dont le nom n'est même jamais prononcé – nous est révélé : voix fluette, chemise ample et tongues, sa dégaine est celle d'un prodige anonyme de la Silicon Valley. La réalité du personnage présente un fort déficit par rapport à ce que l'on imaginait de l'homme capable de faire exploser une centrale nucléaire en Chine ou d'inonder une vallée entière en Malaise, d'ailleurs non pas par revendication politique comme il est d'abord soupçonné, mais par pur « terrorisme économique ». Son élimination quelques scènes plus tard, poignardé avec facilité par Hathaway durant une rixe au corps-à-corps, laisse un sentiment d'inachevé. Certes Sadak est mort, mais la vulnérabilité des systèmes qu'il a pénétrés est inchangée. Combien de temps avant qu'un autre le remplace et perpétue son exploitation opportuniste du monde virtuel, aux dépens des dégâts répercutés dans le monde réel ?

118 THORET Jean-Baptiste « Zero Dark Thirty », *Charlie Hebdo*, n°1075, 23 janvier 2013, in THORET Jean-Baptiste, *Qu'elle était verte ma vallée*, Paris, Magnani, 2021, p. 256.

119 *Ibid.*, p. 257.



Ce déséquilibre d'un antagoniste chimérique vient dans le même mouvement résorber l'horizon des protagonistes. Les films de Mann sont exemplairement construits sur des duos forts, des oppositions de personnages miroirs qui ne se réalisent finalement que dans leur fusion l'un avec l'autre. C'est, au choix, l'agent du FBI parvenant enfin à rejoindre le tueur qu'il fantasmait dans *Manhunter*, ou l'échange de tirs et la poignée de main finale entre flic et voyou dans *Heat*. Dans *Hacker* (et *Miami Vice* avant lui), l'absence d'antagoniste marquant répercute ce sentiment de vide chez le(s) héros. Plusieurs fois d'ailleurs, Hathaway sera désigné par le pseudonyme de « *ghostman* », le fantôme, symbole de la spectralisation d'un personnage sans cesse dévitalisé par le monde virtuel qu'il navigue. Même constat dans *Zero Dark Thirty* : « Maya meurt avec Ben Laden¹²⁰ », coquille vide (comme l'avion dans lequel elle embarque) une fois sa tâche accomplie, comme si ces dix années de traque avaient surtout servi à la virtualisation du reste d'un monde dont Ben Laden n'était que le dernier faux rempart. Aucun avenir ne s'offre à Maya, qui semble se déliter sous nos yeux dans le dernier plan du film, adossée à un réseau de sangles reformant ce même motif de grille, monde absent et cadré qui semble définitif.



Pas davantage d'espoir pour Hathaway, lui-même enfermé dans un dernier plan amer ; Sadak abattu, Lien et lui ont récupéré une partie de sa fortune, mais restent des fugitifs, et s'appêtent à s'envoler depuis l'aéroport de Jakarta. Les fuyards s'avancent vers la caméra, filmés en longue

120 D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, op. cit., p. 101.

focale parmi la foule des passagers. Soudain, la texture de l'image change, et on découvre qu'il s'agissait du point de vue d'une caméra de surveillance, sur un écran de la salle de contrôle de l'aéroport. Retour sur le plan d'origine, Lien et Hathaway continuent de s'avancer, bientôt seuls dans le cadre, et disparaissent dans le flou au premier plan. Si dès ses premiers films les conclusions chez Michael Mann ont souvent ce goût mélancolique, depuis *Révélation* la « possibilité de s'abstraire du système pour le combattre a disparu¹²¹ », et l'horizon des personnages s'assombrit. *Révélation* comme *Miami Vice* se terminent avec le héros résigné, incapable de s'extraire des flux (industrie de l'information, trafics internationaux), s'éloignant de dos vers un ailleurs inexistant pour Lowell Bergman ou vers un retour au réseau qu'il essayait de quitter pour Sonny. Hathaway est désormais filmé de face, ce qui renforce la sensation d'enfermement. Ici, l'espace « *off the grid* » n'existe pas, « ils fuient en avant, mais il n'y a pas de contrechamp, pas de trajectoire offerte autre que la désintégration¹²² », écrit Axel Cadieux dans son livre *L'Horizon de Michael Mann*. Se muant en formes presque abstraites, Hathaway et Lien se fondent dans le regard-machine de la caméra de surveillance, achevant leur processus de *virtualisation*.



121 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 273.

122 CADIEUX Axel, *L'Horizon de Michael Mann*, Levallois-Perret, Playlist Society, 2015, p. 64.

Après le basculement qui suivit le 11 septembre (dérives sécuritaires, surveillance omniprésente), le nouvel ordre du monde va pousser le cinéma à des évolutions picturales et techniques. Embrassant les outils du numérique, *Hacker* et *Zero Dark Thirty* vont tenter de rivaliser avec ce monde connecté : célérité nouvelle, capacité à pénétrer tous les espaces, informations dans les moindres recoins. Cette correspondance des outils appuie la dimension médiatique d'un réseau produisant sa propre image, instrument de contrôle parmi d'autres d'un système total éradiquant toute zone d'ombre. Un gigantesque tourbillon de flux, dans lequel les personnages, esclaves de cette quête obsessionnelle de l'information, sont réduits à des spectres et transformés eux-mêmes en données, « discrétisées », dissoutes dans le réseau. Des individus asservis à l'esthétique de surveillance et d'interconnexion, qui va transformer la matière même des films qui la mettent en scène.



PARTIE III / Esthétique du réseau

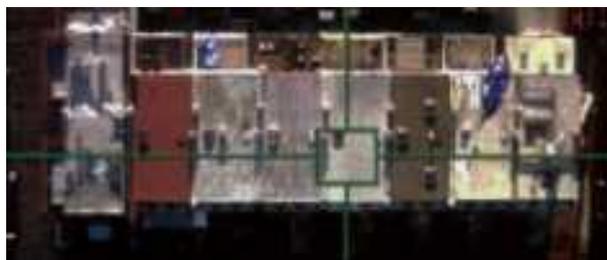


Chapitre 1 / Image-« rush »

Contaminations – Prologue

Multiplication d'images et disparition du hors-champ, l'omniprésence des yeux du monde connecté sous forme des technologies modernes de surveillance et son hégémonie dans le champ visuel constituent un processus mutagène qui a infiltré le cinéma depuis de nombreuses années.

Antérieur au 11 septembre, mais anticipant très largement les dérives sécuritaires qu'il produira, *Ennemi d'État*¹²³ de Tony Scott, sorti en 1998, explore déjà au cœur de son filmage les dispositifs visuels de la machine de surveillance. On y suit Robert Clayton Dean (Will Smith), avocat se retrouvant par hasard au cœur d'une tentative d'étouffer un assassinat politique, traqué par la NSA et aidé par un vieux briscard du milieu (Gene Hackman). Dès le générique, le film matraque des plans en hélicoptères mêlés d'images de surveillance, opérant ainsi une suture entre les prises de vues du film et celle des outils qu'il met en scène qui sera structurante par la suite. On découvrira ainsi plusieurs plans larges, en plongée totale sur l'action et changeant d'échelle en raccords dans l'axe, imitant le point de vue des satellites qui traquent les personnages du film sans en reproduire la texture vidéo dégradée. Nombre d'autres plans reprendront cette tendance à la forte plongée, à des degrés divers, comme des cousins plus ou moins éloignés de ces *top shots* vus depuis le satellite. Plans depuis les airs récurrents, découpage effréné, avalanche d'imagerie informatique, le film brouille les frontières de ce qui relève strictement de la vision « subjective » des agents de la NSA, du « regard-machine » qui semble ainsi prendre le pas sur la mise en scène du film.



¹²³ *Enemy of the State* (Tony Scott, 1998).



Et si *Ennemi d'état* fait explicitement référence à *Conversation Secrète*¹²⁴, on peut remonter moins loin dans l'histoire du cinéma pour trouver un autre exemple révélateur. *Osterman Weekend*¹²⁵ est le dernier long-métrage de Sam Peckinpah, sorti en 1983, et centré sur le jeu de faux-semblants entre John Tanner (Rutger Hauer), un journaliste politique, et trois de ses amis qu'un agent de la CIA lui a confié être en réalité des agents secrets soviétiques. La maison de Tanner se retrouve ainsi truffée de caméras alors que les comparses se retrouvent pour le week-end, espérant ainsi pouvoir coincer les espions. Décousu et passionnant, le film est riche sur les questions de surveillance et de voyeurisme (placées sous le regard des caméras, les retrouvailles tournent vite à la télé-réalité *soap* où chacun tente de jouer son propre rôle), mais c'est en particulier l'influence de ce système sur la mise en scène de Peckinpah qui va nous intéresser. Le panoptique qu'est devenu le foyer de Tanner, et par métonymie le reste du monde, va transformer son découpage. Si l'on retrouve certaines de ses marques de fabrique, comme les forts ralentis et la gestion volontairement erratique des scènes d'action – la violence chez Peckinpah est une énergie qui échappe à la géographie des belligérants pour devenir un chaos arbitraire –, elles semblent ici extrémisées en miroir de l'esthétique nouvelle de surveillance. Une poursuite en voiture au premier tiers du film devient le théâtre d'une version presque dégénérée de ses figures style : le montage s'accélère jusqu'à des durées de plans subliminales, alterne entre mini-ellipses et répétitions, les ralentis distordent le temps et font bégayer l'action, les axes se multiplient indéfiniment. Les caméras couvrent presque la scène à 360 degrés et adoptent tous les points de vue à la fois, se nichent dans un tube en métal transporté par un engin de chantier qui va causer un carambolage ou au ras du sol sous les voitures. On devine d'ailleurs sur ce plan par un léger vignettage le dispositif de protection de l'objectif, ce qui renforce l'impression de caméras dissimulées partout dans le décor. Cette séquence de poursuite complètement arythmique

124 Gene Hackman joue chez Tony Scott un personnage très similaire au Harry Caul qu'il interprétait dans le film de Coppola.

125 *The Osterman Weekend* (Sam Peckinpah, 1983), adapté d'un roman de Robert Ludlum à l'instar de la saga *Jason Bourne*.

disloque la continuité spatiale souvent recherchée dans une scène d'action, comme si toute la mise en scène répliquait la logique panoptique et les changements d'axes d'un spectateur espion ne voulant rien manquer de l'action quitte la brouiller totalement.



Contaminations

Ces phénomènes de *contamination* de l'esthétique des films par celle des réseaux mis en scène se retrouvent évidemment chez Kathryn Bigelow et Michael Mann, notamment à travers tous les éléments mentionnés précédemment (rythme rapide, points de vue multiples). Revenons à la fin de *Hacker* : le plan qui se transforme en une coupe en un point de vue de caméra de surveillance est une autre suture directe et explicite entre l'image « du film » et l'image « dans le film », comme si la seconde – celle des dispositifs de surveillance – conditionnait la première.



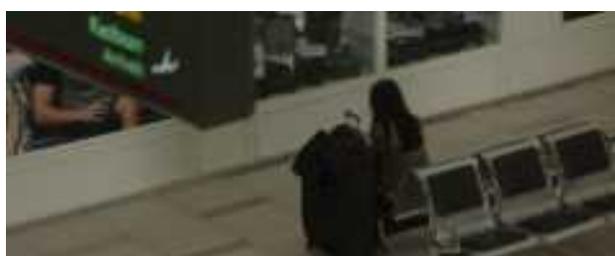
Si une majorité des plans du film relève de l'esthétique *run & gun* décrite en partie II-1, avec une caméra portée très mobile et parfois heurtée, cela correspond surtout aux plans que nous qualifions d'« intérieurs » (voir I-2), plutôt qu'aux plans extérieurs à l'action. Ces derniers sont plus volontiers des plans tournés sur pied, souvent avec des panoramiques. On pourrait ainsi schématiser deux types de plans dans le découpage, qui se retrouvent par exemple lors de l'arrivée de l'équipe dans le centre urbain de Hong Kong. Leur van s'arrête, ils descendent et traversent un marché couvert. La caméra marche avec eux pendant les deux premiers plans, se

faufilant au milieu des coursives à côté des personnages ou à leur suite. Le troisième plan en revanche est un filmé à distance et avec une longue focale, suivant Hathaway, Lien et Jessup en panoramique depuis une position fixe. La mise au point semble s'égarer au milieu du plan, et passe brièvement sur le fond de la rue avant de retrouver le trio. Ce cadre se rapproche ainsi du plan final qui se fondait dans le point de vue de la caméra de surveillance, et on pourrait presque croire que le coup d'œil jeté successivement par les trois personnages dans la direction de l'objectif est précisément un regard soucieux d'entrer dans le champ d'un de ces appareils. On peut interpréter cette façon de capter l'action de loin, presque en espionnant les protagonistes, comme une façon de répliquer les caractéristiques des caméras de surveillance dans la mise en scène, qui en devient une extension.



La scène finale justement est truffée de plans similaires, qui créent une sensation d'enfermement à contretemps de la liberté entre-aperçue par Hathaway et Lien qui veulent s'enfuir et disparaître. Alors qu'Hathaway retire en liquide une partie de la somme volée à Sadak, l'écran du distributeur est filmé depuis un plan en hauteur, en plongée, qui zoome ensuite fortement pour capter le regard d'Hathaway – à nouveau, au moment où il semble justement chercher du coin de l'œil s'il n'est pas épié. Le zoom, en plus d'insister sur la sensation d'une caméra qui espionne le personnage, fonctionne comme la mise au point fluctuante du plan que nous détaillions précédemment, soit comme signe que l'on regarde l'image *d'une caméra*, une trace du filmage qui nous fait supposer l'existence de la caméra dans la diégèse du film. Lien attend pendant ce temps assise, et est filmée de loin, par une caméra étonnamment basse qui recarde et ajuste légèrement le zoom pendant la prise, ainsi que via un second axe en plongée. Quand Hathaway

la rejoint, le montage reprend le premier axe sur Lien, cette fois d'autant plus en contre-plongée qu'elle se lève et s'éloigne avec lui. La fin du cadre est en partie bouchée par une amorce floue, ce qui insiste à nouveau sur l'idée d'une caméra scrutant autant que possible depuis une position fixe.



Les simili-regards caméra de *Hacker* ont inspiré celui, plus franc, présent au début de *Fuite*. Juste après avoir fixé de la même façon une caméra de surveillance, Ronan (le personnage poursuivi) se tourne vers l'objectif, créant un sentiment de correspondance entre ces deux sources pourtant étrangères. Et si à ce moment la caméra est portée et dynamique, elle va se rapprocher au fil du film d'une esthétique similaire aux caméras de surveillance. Au milieu de ces plans, elle adopte déjà à une occasion une position fixe et un mouvement mécanique de zoom avant (la longue course sur la passerelle, avant que Ronan se précipite dans l'ascenseur), première trace d'une contamination qui va se confirmer vers la fin du film. A l'arrivée à la Défense, les personnages, épuisés, s'engouffrent dans une passerelle aérienne piétonne. Filmant Ronan de face, la caméra portée s'éloigne en travelling arrière, prenant de la vitesse par rapport à lui. Au raccord dans l'axe arrière, la caméra est déjà fixe, comme si elle avait poursuivi son mouvement d'éloignement, de détachement du personnage auquel elle était chevillée, jusqu'à s'arrêter à une échelle de cadre qui ne lui appartient plus. Ce raccord vers le plan large et fixe nous fait basculer dans la dernière partie du film, aux cadres similaires, mettant en valeur la géométrie titanesque et inhumaine du décor par rapport aux coureurs minuscules qui la traversent. Si le film fonctionnait sur une alternance entre des caméras de surveillance et la caméra portée, ici la caméra *du film* a désormais fusionné avec leur esthétique.



Tous ces cadres « contaminés » par l'esthétique de surveillance vont participer comme les autres choix de mise en scène des films de notre corpus à révéler ce système connecté, ici en se plaçant précisément à l'endroit de ses excroissances. Dans *Hacker*, cette série de plans « internes » au réseau connecté ne se limite d'ailleurs pas aux caméras de surveillance. Vers le milieu du film, Hathaway pirate l'accès au logiciel *Veuve noire* en trompant un agent de la NSA avec un « *keylogger* », programme-espion qui enregistre les touches enclenchées et lui permet de voler son mot de passe. Mann filme alors depuis un point de vue théoriquement impossible, en dessous des touches sur lesquelles on devine par transparence pianoter les doigts de la victime. Plan ultime de la machine surveillant celui qui l'utilise, filmé ainsi depuis l'intérieur du système, au moment où nos protagonistes tirent parti de celui-ci. De la même façon, quand Lien demande à un agent de sécurité d'une banque malaisienne d'insérer dans son ordinateur une clé USB qui servira en fait à dérober les fonds de Sadak, l'action est filmée depuis l'intérieur du port dans

laquelle viendra se nicher le périphérique. On pourrait aussi mentionner, dans une scène suivante, la caméra vissée au téléphone plutôt qu'aux personnages qui attendent l'appel de Sadak, ou même toute la scène d'introduction et son grand mouvement descendant qui correspondrait à une « vision subjective » du virus transitant par satellite.



Documents

Zero Dark Thirty est à la fois moins démonstratif dans ses cadrages et plus intégralement situé du côté interne de ce système connecté. Le style de Bigelow se tient loin d'un pastiche de l'esthétique de surveillance, et va davantage se rapprocher d'un filmage documentaire en caméra embarquée. Bigelow parle de « *reported film*¹²⁶ » : « Le film est un reportage au présent, l'immédiateté de cette approche est symptomatique d'une tendance contemporaine, le fait d'appréhender des informations virales, parfois décontextualisées, simultanées¹²⁷. » *Zero Dark Thirty* s'inscrit en cela dans la lignée de *Démineurs*, qui jouait également une prise de vues « sur le vif » qui pourrait retranscrire celle d'un reporter de guerre parachuté sur le terrain, d'une façon cette fois plus retenue qui reflète le passage de soldats perdus dans le chaos de l'action à des agents plus distants et en position de contrôle. Si elle attire moins l'attention que dans la photographie de Barry Ackroyd, tout le film est en caméra portée et adopte le style sec et sans effets du reportage, ce qui apporte une autre forme de synchronisme. Les péripéties très renseignées du film font écho à la quête des personnages, et la caméra de Bigelow vient constituer à chaque plan un *document* attestant du déroulé de l'enquête, comme Maya et la CIA produisent leurs documents (écrits et filmés) pour progresser.

126 GALLOT Clémentine, « Dans le bunker : entretien avec Kathryn Bigelow », *Cahiers du cinéma*, *op. cit.*, p. 24 (traduction de l'autrice).

127 *Ibid.*, p. 25.



Cette idée coule également dans *Hacker* ainsi que dans les films d'Adam McKay. Chez Mann, cela se ressent surtout au début du film à la suite du premier piratage. Alors que le réacteur de Chai Wan explose, l'image passe rapidement à un plan aérien de la centrale sur lequel défilent des affichages de diffusion à la télévision. En mandarin, anglais et allemand, se superposent successivement au même plan en hélicoptère des bandeaux fixes et défilant typiques des chaînes d'informations donnant l'heure, les gros titres, le nombre de victimes, et agrémentés des logos des différents groupes (« *BGC News* » et autres). L'image télévisuelle se substitue donc à l'image du film, occupant tout l'écran comme si nous regardions l'une de ces chaînes. Contrairement aux images similaires présentes dans *Zero Dark Thirty*, celles de *Hacker* ne sont pas ensuite mises en abîme par un plan sur une télévision et des personnages qui les verraient défiler, et ne proviennent évidemment pas de véritables archives de télévision. Ce sont bien les images *du film* qui se constituent à ce moment images *dans le film*, brouillant la frontière entre ces deux statuts classiques de l'image au cinéma, pour lorgner vers le *found footage*. L'un des habillages présente d'ailleurs la mention « *Stock Footage* » au milieu de l'écran, qui sert à indiquer qu'il s'agit d'images achetées à des prestataires extérieurs – ici donc d'une certaine façon... l'équipe du film – et non tournées par la chaîne, ce qui achève de constituer ces images de *Hacker* comme des documents à part entière. Les plans suivants pourraient d'ailleurs tout à fait ressembler à un reportage TV dans le chaos suivant l'explosion, plutôt filmés de loin, recadrés sur le vif, ou depuis un hélicoptère dont on entend les pales.





Dans *Hacker*, les sources des multiples images et leurs statuts dans le film sont donc différents. On peut rapprocher cela du dispositif de tournage du film qui repose sur des supports disparates et donc des images aux caractéristiques variables. Nous soulignons déjà plus haut l'utilisation combinée de caméras Alexa, pour une majorité des plans, et de caméras Red pour les séquences les plus brusques et actives au cœur de l'action. Ajoutée à ces deux supports, standards dans l'industrie du cinéma, Stuart Dryburgh a également employé une galerie d'appareils à l'utilisation moins conventionnelle, comme des appareils photo Canon 5D et 7D ou même des GoPro Hero3 (sans compter l'utilisation de caméras Phantom pour les plans très ralentis)¹²⁸. Des outils aux définitions et aux textures assez diverses (on pense notamment aux petites caméras GoPro à l'image acérée en courte focale facilement reconnaissable), que la photographie et l'étalonnage ne vont pas complètement harmoniser.

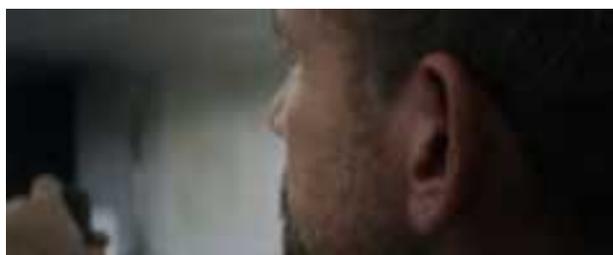
Sans que cela soit toujours criant, nous ne sommes pas face au mélange discret entre prises de vue argentiques (les scènes d'intérieur) et numériques (les extérieurs nuit dans Los Angeles et leur couleur abricot si particulière) de *Collateral*. Loin de nous l'hypothèse d'une limite technique de la part des artisans de *Hacker* ; le choix de supports si différents (d'une Alexa XT à une GoPro Hero3) ne peut se faire qu'en assumant l'écart entre eux. « Michael aime que son chef opérateur travaille avec plusieurs caméras, parce qu'il veut plusieurs styles¹²⁹ », rapporte Stefan Sonnenfeld, étalonneur ayant travaillé sur tous les films numériques de Mann. On détecte ainsi au visionnage des écarts dans la sensation visuelle d'un plan à l'autre des caméras principales, légèrement plus défini ou au rendu des couleurs différent (probablement les plans en RED Scarlet 4K)¹³⁰, accompagnés de modifications occasionnelles du temps d'obturation qui créent une sensation fluctuante dans la restitution du mouvement. L'usage de GoPro semble limité à une séquence particulière, où une équipe d'intervention est prise sous le feu d'Elias

128 GOLDMAN Michael, « Hunting Down Hackers », *American Cinematographer*, *op. cit.*, p. 18.

129 ROGERS Pauline, « Hacker Sackers », *ICG Magazine*, *op. cit.* (traduction personnelle).

130 L'utilisation de séries d'optiques différentes d'une caméra à l'autre participe évidemment à ces rendus dissimilaires.

Kassar dans un sous-sol ; attachée sur le casque d'un des agents, elle joue presque le rôle d'une caméra embarquée comme celles qui équipent certains casques de troupes d'assaut ou de militaires, et peut ainsi rappeler les plans en vision nocturne de *Zero Dark Thirty*. L'image témoigne fortement du changement de support, le bruit est davantage présent, la qualité générale moins bonne et le défilement saccadé (on peut supposer que pour compenser une moindre sensibilité, la caméra ajuste en modifiant le temps de pose et que cela affecte le nombre d'images enregistrées par secondes). L'image légèrement criarde et chaotique participe à la sensation du plan – la cohorte est prise dans l'explosion d'une mine artisanale –, et entérine la spécificité du statut de cette image par rapport aux autres, presque une vision subjective de l'un des membres du groupe armé. Ainsi, *Hacker* fait jouer ses différentes sources comme autant de différents régimes.



L'idée de ces images disparates qui fonctionnent comme autant de documents provenant de la diégèse du film est également au cœur du dispositif de *Fuite*. Entre les plans tournés en Alexa, l'action se déploie au travers d'images issues de téléphones, ainsi que de caméras de surveillance et de dashcams (ces caméras miniatures fixées dans l'habitacle d'une voiture sur le pare-brise pour enregistrer en continu tout ce qui se déroule devant le véhicule, accidents ou autres), à nouveau authentifiées par leur texture et par un affichage visuel, leur *timecode* inscrit sur la vidéo et utile pour répertorier les images collectées – cette indication de l'heure de l'enregistrement correspond accessoirement à une fonctionnalité utilisée sur les caméras de

cinéma pour synchroniser les pistes image et son. Cet artefact, ainsi que la qualité visuelle et l'extrême courte focale, participe à l'authenticité perçue de ces différents matériaux comme autant de terminaux d'un monde entièrement relié.



Archives & supports

Ce jeu sur les différents régimes d'images est également l'apanage d'Adam McKay, du moins depuis *The Big Short*. Réalisateur issu de la comédie¹³¹, McKay a entrepris une veine de films plus politiques et sociétaux, aussi humains et incarnés que fleuves et documentés, venant satiriser l'impunité du monde boursier à l'aune de la crise des *subprimes* de 2008 (*The Big Short*) et la montée en puissance de Dick Cheney jusqu'à sa position de choix de vice-président et de grand manitou de l'ombre (*Vice*). Et ce, avec un style singulier reposant précisément sur la compilation de plans *du film* et de matériaux exogènes. Il est difficile de détailler précisément la nature de toutes les sources employées, extrêmement variées, ou la logique de leur utilisation. Nous pouvons cependant en cataloguer dans *Vice* plusieurs types : archives télévisées, tantôt plein cadre, tantôt remises en contexte dans un poste allumé ; vidéos tirées d'internet ; photographies célèbres ; peintures ; planches de bandes dessinées ; ...



131 Entres autres, de la série des *Anchorman* (2004 & 2013) ou de *Frangins malgré eux* (*Step Brothers*, 2008).



Images d'archive, *stock footage*, vidéos d'amateurs et photographies diverses émaillent les films, composent un certain nombre de *montages* (terme anglais désignant une séquence hors du flot de l'action où les images se succèdent sur de la musique ou de la voix off), et s'intègrent dans une structure prompte à la digression ou aux séquences d'illustration – on pense par exemple à l'actrice Margot Robbie dans son propre rôle expliquant depuis sa baignoire la composition d'un CDO¹³² dans *The Big Short* ou à une pile de tasses comme métaphore de la suite d'événements incertains ayant finalement permis à Cheney d'accéder à un tel pouvoir dans *Vice* – reprenant symboliquement ou sous forme de sketches les enjeux de l'intrigue. Dans le film de 2015, les images « extérieures » servent principalement de liant lors des ellipses du récit, comme indicateurs temporels (une photo de la vente du premier iPhone pour janvier 2007) et sociaux, marquant des contrepoints comiques et commentaires sarcastiques ou saisissant le *zeitgeist* de l'époque. *The Big Short* s'ouvre ainsi sur une séquence située dans les années 1980, avant qu'un montage d'images d'archives et de séquences en *time lapse* nous ramène progressivement jusqu'à 2008. Ces matériaux deviennent dans *Vice* encore davantage constitutifs du récit, et vont se mêler presque indistinctement au reste des plans : cette notion d'éléments « exogènes » y est alors d'autant plus floue.¹³³



132 « *Collateralized debt obligation* » ou « Titre de créance collatéralisé », titres financiers dérivés de crédits immobiliers qu'il serait ici difficile d'expliquer aussi bien que Margot Robbie.

133 Illustrations suivantes : *The Big Short*, sauf en haut à droite (*Vice*).



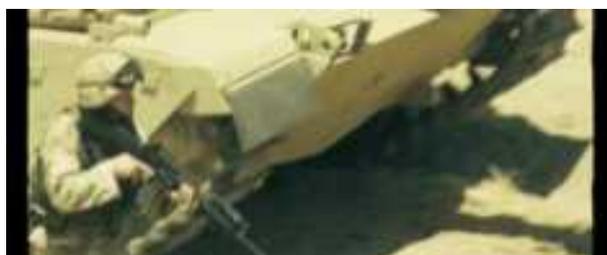
À ce réseau d'images correspond le choix pléthorique de formats que le film utilise, que nous abordions brièvement à propos des images produites par la machine de surveillance (II-2). Le film est tourné principalement en 35mm, avec une série d'objectifs Cooke Anamorphic/i, suffisamment précis pour créer une image *vintage*, mais intemporelle et qui s'intègre dans les différentes époques du récit. Ce qui n'a pas empêché le chef opérateur Greig Fraser – amusant de noter que Fraser a travaillé avec McKay juste après Barry Ackroyd qui était chef opérateur de *The Big Short*, exactement comme ce fut le cas avec Bigelow pour *Zero Dark Thirty* après *Démineurs* – d'utiliser des formats plus spécifiques à la couverture médiatique de chaque période. En plus de 35mm anamorphique, sphérique et de Super 16mm, le film emploie un large panel de matériel « des années 1950 à nos jours, notamment du Super 8mm, des caméscopes JVC, des caméras de télévision à tubes Ikegami, et des caméras de reportage HD modernes¹³⁴ », qui donnent au film une grande richesse dans l'alternance des textures. L'introduction de Donald Rumsfeld (Steve Carrell) est un bon exemple de la façon dont McKay joue de ces différents formats. Dans une scène tournée en 35mm anamorphique s'insèrent une courte séquence en Super 8mm¹³⁵ sur le passé de lutteur de Rumsfeld, avec les contours émoussés et la perforation caractéristiques de ce format, un autre plan en Super 8mm de Rumsfeld dans ses années de pilote mais recadré pour évacuer les bords, comme si l'image avait été traitée pour être utilisée comme élément de communication ou vidéo institutionnelle de la Navy, et des plans en 35mm sphériques illustrant le parallèle fait en voix off entre sa carrière politique et l'art du couteau papillon, tournés sur fond jaune et évoquant vaguement un tutoriel.

134 Le premier assistant caméra du film William Coe in HOLBEN Jay, « Power & Glory », *American Cinematographer*, vol. 100, n°1, janvier 2019, p. 36 (traduction personnelle).

135 A nouveau, même si du Super 8mm a été utilisé sur le tournage, il est difficile d'affirmer s'il s'agit réellement de ce format sur ces séquences en particulier, et non d'un traitement en post-production pour le simuler – nous verrons plus loin que plusieurs des images tournées ont été retravaillées par la suite. Cette remarque vaut ainsi pour plusieurs autres effets de l'image, comme les amorces de pellicule que nous mentionnerons.

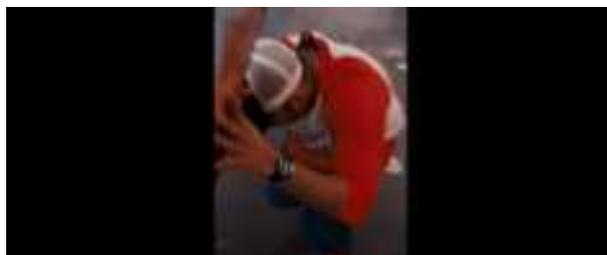


L'utilisation des supports n'est cependant pas *stricto sensu* liée à l'époque ; on retrouve par exemple des plans reprenant le style 8mm durant la guerre d'Irak, où ce format semble anachronique. L'image dégradée pourrait signifier la distance lointaine à l'épicentre de la Maison-Blanche et de Dick Cheney, comme si l'éloignement causait des interruptions en 8mm dans des séquences de guerre en 35mm, de la même façon qu'une vidéo en haute définition visionnée en streaming rétrograde en moins bonne qualité lorsque la connexion est mauvaise.



Don't Look Up (2021), dernière réalisation d'Adam McKay dans laquelle l'annonce de l'impact imminent d'une comète destructrice se heurte aux agendas politiques et dénis éhontés malgré l'insistance de la communauté scientifique, est plus restreint à ce titre que *Vice* et davantage circonscrit à la bulle internet, les chaînes d'information, les images de portable et les habillages visuels renvoyant aux réseaux sociaux. Demeurent plusieurs séquences qui jouent sur la pluralité des sources d'images, en particulier dans ce contexte de polémiques virales omniprésentes. Au milieu du film, alors que la tension monte à l'approche de l'impact, une émeute dans un bar se voit divisée entre les images « du film » – tournées par le chef opérateur Linus Sandgren, également en 35mm –, un très bref plan depuis une caméra de surveillance et des vidéos prises

au téléphone sur le mode *found footage*. L'une d'elles est d'ailleurs présentée dans le ratio vertical consacré, soit ici environ du 2:3, ce qui n'est pas anodin pour un film en Cinémascope 2,35:1 dont plus des deux tiers sont donc laissés vides.



Statuts ambigus

L'emploi des différents supports n'est cependant pas toujours aussi certain. Une juxtaposition similaire, mais plus fine a lieu quelques scènes plus tard dans *Don't Look Up*, alors que le scientifique désespéré Randall Mindy (Leonardo DiCaprio) laisse exploser sa colère sur un plateau de *talk-show*. Plusieurs plans, émulant les caméras *broadcast* utilisées en télévision, sont ainsi tournés en numérique, avec une image plus définie, plus saturée et légèrement surexposée, plus criarde que les plans tournés en pellicule. Le statut de ces plans cependant est plus complexe que simplement des images qui seraient diffusées à la télévision dans l'univers du film et affichées plein cadre au spectateur. Les logos et autres bandeaux d'affichages sont absents, le ratio reste celui du 2,35:1 plutôt que d'adopter un 16/9 standard de télévision, et l'on accède à ces images – notamment dans une scène précédente aux cadres identiques – avant le début de la diffusion de l'émission (on en aperçoit ainsi les coulisses et derniers préparatifs : maquillage, préparation des fiches des présentateurs...). Il s'agirait donc davantage d'un « point de vue subjectif » des caméras de télévision qui cadrent l'émission que d'une retransmission de l'émission elle-même. De même, il est difficile de déterminer face à quel type de source d'image nous sommes pour le plan serré sur Mindy. L'échelle est trop réduite pour être un cadre qui serait utilisé dans une émission TV, le personnage est sans cesse décadré, sa bouche ou ses yeux sortent fréquemment du champ. La qualité est bien plus dégradée que si l'on avait zoomé dans le plan rapproché épaule, et les couleurs plus fades, comme si le *talk-show* avait été enregistré et recadré ou filmé à travers un écran de télévision, par exemple pour ensuite envoyer l'extrait comme petite pastille sur les réseaux sociaux comme c'est le cas à d'autres moments du film. La séquence rend donc à la fois compte des différents médiums visuels présents au sein de la scène

et de leur devenir dans la toile, incluant ainsi toujours les plans du film dans un réseau visuel plus large.



Quelle est alors la différence entre matériaux du film et éléments extérieurs ? Si *Don't Look Up* est évidemment une fable, même si elle puise à certains moments dans des banques d'images préexistantes, c'est dans *Vice* que les frontières deviennent les plus floues. Beaucoup des « documents historiques » montrés à l'écran sont des reconstitutions avec les acteurs du film, permises par la pléthore de supports mentionnés plus haut, qui font se mêler ces séquences fraîchement tournées aux images plus anciennes. « Nous avons essayé de correspondre au mieux aux images d'archives existantes¹³⁶ », explique Fraser. L'étalonneur Dave Cole a également cherché à reproduire les défauts dus à l'âge de ces matériaux, en tordant légèrement le signal de ce que Fraser avait tourné : « une fois ces effets ajoutés, vous ne pouviez plus distinguer les images d'archive des nouvelles images. » On assiste par exemple à une reprise de l'annonce de Dick Cheney comme colistier de George W. Bush, jouée par les acteurs et mimant à quelques détails près les enregistrements de l'événement. Le film va ainsi mélanger les documents d'époques et les plans tournés pour leur ressembler, jonglant de l'un à l'autre parfois plan à plan – par exemple lors de la déclaration du sénateur Powell au conseil de sécurité de l'ONU, où le plan sur Powell incarné par un acteur (Tyler Perry) est mélangé aux vraies images du conseil –

136 HOLBEN Jay, « Power & Glory », *American Cinematographer*, *op. cit.*, p. 36, cette citation et la suivante (traduction personnelle).

ou au sein d'un même split-screen présentant l'image de George W. Bush interprété par Sam Rockwell au milieu d'archives de télévision. Et à ces différents jeux de reconstitutions viennent également s'ajouter des effets spéciaux numériques, à la *Forrest Gump*¹³⁷, pour « trafiquer » certaines archives. Par trucages, les visages de Christian Bale, Amy Adams et Sam Rockwell remplacent ceux de Dick, Lynne Cheney et George W. Bush, achevant la porosité entre archives et nouvelles images¹³⁸. Une sorte de « contamination inverse » du film vers les images qu'il met en scène, qui pourrait faire écho à la façon dont Cheney, figure ogresque sur son écran géant, s'accapare, assimile et régurgite son propre flot médiatique pour renverser l'opinion publique (les « interrogatoires renforcés » pour dissimuler la torture, le « changement » plutôt que le « réchauffement climatique »...).¹³⁹



137 *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) usait déjà de trucages pour insérer le personnage de Tom Hanks aux côtés de John Fitzgerald Kennedy.

138 C'est le cas du plan de Bush faisant un discours sur un porte-avion (photogramme en bas à droite du panel suivant).

139 Ci-dessous en haut à gauche, les images réelles, reconstituées dans le film (photogramme en face), de l'annonce de Cheney comme colistier de Bush. En-dessous, une archive de la déclaration à l'ONU présente dans *Vice*, montée comme contrechamp du plan avec l'acteur (photogramme en face).

L'utilisation des différents supports ne se limite donc pas à la stricte correspondance à une époque (*Vice*) ou une source intradiégétique (*Don't Look Up*), mais fonctionne comme élément constitutif du rapport des personnages à leur environnement, et génère tout un éventail de documents hétéroclites oscillant en permanence entre différents statuts, dans et hors de l'espace narratif du film.

Fragments

Ce détour par la nature des images chez McKay va être instructif pour le reste du corpus. Ce qui interloque dans ses films, c'est autant ce recours systématique à une large variété de matériaux construits ou agrégés, que le naturel avec lequel il s'impose. Et si ces (faux) documents entrent si bien dans la logique narrative et visuelle de ses films, c'est parce que les autres plans vont aussi tendre à se constituer comme matériaux à part entière.

Le dispositif de McKay, provenant de ses racines dans la comédie, est construit pour être propice à l'improvisation des acteurs, notamment en plaçant souvent la caméra à distance et équipée de zooms pour leur laisser l'espace libre. Une approche qui produit logiquement un certain nombre d'accidents visuels : faux raccords discrets, zooms pendant la prise, recadrages légèrement chaotiques, pertes de points occasionnelles, tout un tas de scories qui habitent ses films, et s'intègrent dans une mise en scène extrêmement libre, n'hésitant pas à multiplier les clins d'œil au spectateur, entre autres effets réservés généralement aux films parodiques. De nombreuses citations et textes à buts comique ou informatif s'affichent à l'écran, et le film fait régulièrement des arrêts sur image au cours des plans. Lors d'un « *energy meeting* » confidentiel entre Cheney et de puissants industriels, les visages de ces derniers sont floutés et leurs noms bipés comme dans un reportage anonymisé. Nous avons mentionné les séquences d'illustration de *The Big Short* où des célébrités dans leurs propres rôles vulgarisent les termes et mécanismes financiers de l'intrigue, mais même les personnages de la fiction brisent régulièrement le quatrième mur, comme Jared Venett (Ryan Gosling) dans *The Big Short* qui est également le narrateur du film, ou Dick Cheney à la fin de *Vice* dans un monologue passionné et impénitent.

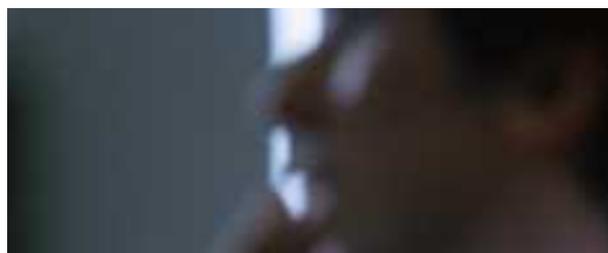




Ces artefacts témoignant du processus de filmage ne sont pas sans rappeler ceux que l'on mentionnait dans *Hacker*, les différences de temps d'obturation notamment, ou certains plans de *Fuite*. Plusieurs poursuivent la course des personnages, embarquant la caméra dans la même énergie et rendant le cadre d'autant plus agité. Certains plans semblent ainsi capter l'action de justesse, comme lorsqu'ils multiplient les déplacements et panoramiques pour suivre le personnage s'engouffrer dans un ascenseur et son poursuivant se jeter sur les portes fermées une seconde trop tard, ou lors du long plan de course de Ronan sur le trottoir après le début de la poursuite (il manque de sortir du champ, et un léger zoom resserre le cadre sur lui). On retrouve donc cette sensation des mouvements de caméra (également à l'épaule et instable chez Mann), des recadrages pendant le plan et d'occasionnelles pertes de points. Tout un tas d'éléments qui vont, comme l'utilisation mêlée des différents supports, attirer l'attention sur la texture des images et leur présence *en tant qu'images*.



Au vu du montage souvent nerveux des films de McKay, on peut supposer que la matière à disposition était relativement fournie, ne serait-ce que par les multiples prises nécessaires à l'improvisation. Il semble qu'Adam McKay et Hank Corwin, monteur de *The Big Short*, *Vice* et *Don't Look Up*, ont volontairement été puiser dans les matériaux une forme d'arythmie, de décalage, cherchant à créer des frottements entre les plans¹⁴⁰. Corwin sélectionne ainsi plusieurs moments où les acteurs restent silencieux, brise souvent la continuité temporelle des séquences par allers-retours, *jump cuts* et faux raccords volontaires. Une impression de chaos organisé, qui va être accentuée précisément par le choix de prises, ou de fragments de prises, qui contiennent les « défauts » cités précédemment. Le montage donne ainsi l'impression de volontairement choisir les « chutes », soit ce qui entoure généralement les instants utiles d'une prise. Des caméras heurtées qui semblent être encore en train de trouver leur cadre, zooms intempestifs et ajustements de mise au point, mais aussi plus littéralement l'utilisation dans *Vice* des amorces de pellicules (quelques mètres en tête de prise en argentique durant lesquels le film accélère jusqu'à 24 images par seconde et qui sont donc surexposés), chose impensable dans un montage plus conventionnel.¹⁴¹



On peut supposer que dans *Hacker* également, les plans que nous mentionnions qui ressemblaient à des caméras de surveillance ont aussi été choisis pour les « défauts » qu'ils contenaient, comme ça semble être le cas chez McKay. Ainsi, chez lui comme chez Mann ou

¹⁴⁰ Ce pourrait être une des marques de fabrique de Corwin si l'on considère son travail chez Oliver Stone (*Natural Born Killers* en 1994 et *U Turn* en 1997) ou d'une autre manière chez Terrence Malick (*The New World* en 2005 et *The Tree of Life* en 2011). Pour l'anecdote, il a également travaillé avec Michael Mann sur le pilote de la série *Luck*.

¹⁴¹ Illustrations suivantes : *The Big Short* (haut) / *Vice* (bas).

Bigelow, les deux types de plans à l'œuvre présentent finalement une caractéristique commune. Soit ils se constituent comme documents de la fiction – que les documents soient authentiques ou non – et donc se présentent comme images à part entière, soit les plans *du film* mettent avant ce qui témoigne de leur fabrication. Dans tous les cas donc, on perçoit une *sensation de filmage*. Les plans des films, qui tenteraient dans un cinéma plus classique ou conventionnel d'être relativement transparents, apparaissent ainsi comme une collection de *fragments*, une série d'« images-*rushes*¹⁴² » qui auraient été rassemblées, à mi-chemin entre l'univers de la fiction et celui du film qui la représente. La frontière entre diégèse et espace « filmique », entre les plans ayant une existence dans le récit et les autres, est donc totalement poreuse, toutes les images appartenant à une galaxie plus grande qui transcende ces deux ensembles.

Si la surveillance et l'interconnexion annulent le hors-champ (voir partie II-1), amalgament les éléments extérieurs, alors de la même manière toutes les images deviennent fragments d'un point de vue unique. Plus rien n'existe en dehors de ce système connecté, donc toutes les images convergent en dedans, s'accumulent. Comme nous le disions pour le cinéma d'action *post-9/11*, ces films ne fonctionnent plus ici sur logique « soustractive », qui viserait à épurer une situation pour la rendre appréhensible par le public, comme on pouvait voir chez des cinéastes comme John McTiernan qui essayaient de simplifier le réel à ses options tactiques, le schématiser en pesant quels éléments faire figurer. Nous sommes désormais face à une logique « additive », d'accumulation. Face à la complexité immense des réseaux et flux régissant notre monde contemporain, il ne s'agit plus de découper le réel de façon à en proposer un arrangement intelligible – bien que divers modèles visuels y travaillent comme détaillé en partie I-1 –, mais de compiler les fragments qui émanent de ce réel même, traces d'une totalité protéiforme finalement insaisissable.

L'image est devenue un *rush*, se plaçant continuellement en parallèle des images infinies d'un système qui en produit le flux.

142 Pour rappel, les *rushes* sont dans le monde de l'audiovisuel les fichiers et documents originaux produits durant le tournage ou l'enregistrement.

Chapitre 2 / « Flux total »¹⁴³

Bande-image : Prologue

Cette collection d'images-*rushes* va donc être constituée par les films qui les mettent en scène, sous forme d'une bande-image, une suite ininterrompue de ces fragments. Les longs-métrages deviennent alors des miroirs du dispositif panoptique de surveillance qu'ils présentent et étendent en multipliant les points de vue, les supports et les régimes d'image. Cette idée d'une agglomération des traces de ce monde connecté, si elle est exemplairement constitutive de certains films de notre corpus, trouve également des formes antérieures dans le cinéma américain.

Revenons à nouveau à Tony Scott. Son cinéma, toujours porté un certain rythme de stimuli, a muté au cours des années 2000 vers la forme fragmentaire et hyperactive que nous décrivions à propos de *Man on Fire*. L'unité du plan se perd dans la vélocité du montage et un torrent de manipulations et d'effets (surimpressions, ralentis, accélérés...). Comme nous le décrivions chez Adam McKay, Scott va utiliser plusieurs supports, 35mm et 16mm, en portant l'emphase sur leurs textures propres (granularité prononcée, traitement chimique rendant les couleurs plus agressives), et encourager voire systématiser l'emploi d'inconstances visuelles. Si *The Big Short* et *Vice* utilisaient occasionnellement les amorces de pellicule, Scott va exacerber ce type d'artefacts en employant d'anciennes caméras à défilement à manivelle qui créent des variations dans l'exposition et la vitesse de prise de vue.

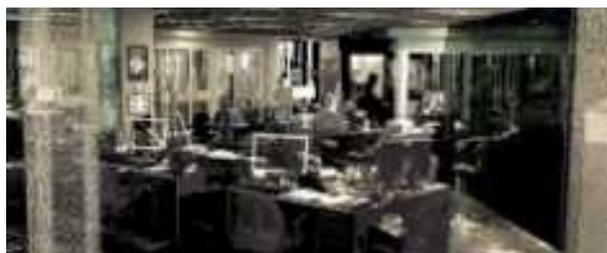


Si *Déjà-vu* (2006) semble plus mesuré, cette logique fragmentaire va en fait se déplacer vers l'intérieur du récit. Après l'explosion meurtrière d'un ferry dans un attentat à la Nouvelle-Orléans, l'agent de police chargé de l'affaire Doug Carlin (Denzel Washington) se voit présenté une machine secrète du FBI capable de compiler des tonnes de données satellites pour

143 JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la Logique culturelle du capitalisme tardif*, op. cit., p. 23.

reconstituer une vision omnisciente de la zone, comme une caméra capable de se déplacer en trois dimensions à travers les images de la région. La compilation de ces données dure plus de quatre jours et six heures, et la quantité d'énergie nécessaire empêche de conserver la vision résultante ; le système propose donc une fenêtre sur le passé, consultable uniquement « en temps réel » à quatre jours d'intervalle, et impossible à rembobiner. S'il est expliqué que le programme, « *Snow White* », fonctionne grâce à des relevés satellites, le rendu visuel est celui d'un dispositif panoptique, outil de contrôle parfait – à ceci près qu'il est rétrospectif – d'ailleurs capable de convoquer à la volée n'importe quelle image de surveillance et de l'afficher en parallèle du « *data stream* » sur les écrans. La bande-image ainsi créée, via une logique de compilation d'informations, s'apparente ainsi à un flot ininterrompu d'images, images ayant précisément la même texture que les images *du film*. Naviguer dans ce flot revient donc à déplacer la caméra enregistrant ces images du passé ; une manipulation de la part des opérateurs de *Snow White* par exemple pour suivre le déplacement d'un personnage à l'écran se traduit par un travelling de la caméra qui le filme. Une logique de connexion entre les images *du film* et *dans le film*, d'ailleurs entretenue par un jeu d'arrêts sur images pour l'affichage du texte du générique d'introduction (comme s'il était possible de « faire pause »), qui fait de cette bande-image précisément un agrégat de fragments au statut médian entre filmique et de surveillance (le programme emploie les « mêmes images thermiques infrarouges qu'ils utilisent en Irak » d'après un des techniciens). Des dégradations visuelles se présentent d'ailleurs de la même façon quand les agents essaient de voir au-delà du périmètre d'opération de *Snow White* et que la connexion se perd que si l'on visionnait une vidéo en streaming.

Déjà-vu illustre donc d'un même geste l'outil de surveillance et d'interconnexion ultime, donnant littéralement vie à un monde virtuel à l'écran (ce qui sera poursuivi dans les rebondissements science-fictionnels de la suite du récit), et un monde d'images devenues ressource sous forme de bande passante, assujetties à un dispositif indissociable d'un panoptique de surveillance.



Si nous poursuivions l'introduction de notre chapitre précédent en abordant le cinéma de Sam Peckinpah, il se trouve qu'il est fait référence au célèbre plan de l'introduction de *La Horde sauvage*¹⁴⁴ filmant des scorpions attaqués par une marée de fourmis dans *Redacted*, film de Brian De Palma sur la guerre d'Irak au style *found footage* sorti en 2007. Toutes les images de *Redacted* sont des matériaux fictionnels conçus pour apparaître comme des archives créées par les personnages du film – majoritairement des soldats américains –, qui « documentent des événements inventés avant, pendant et après un viol et meurtre à Samarra en 2006¹⁴⁵ » perpétré par certains de ces soldats, pour reprendre le texte d'introduction. Journaux vidéos des intéressés, documentaire politique sur la situation militaire, captures d'écran de sites internet de propagande américaine ou terroriste... Si *Déjà-vu* mettait en scène des flux d'images, s'amusant à leur ressembler, *Redacted* de son côté est un flux d'images, faisant même apparaître des titres ou des transitions typiques des logiciels de montage. Le film prend évidemment des libertés avec son dispositif, et certains plans n'entrent pas totalement dans cette logique. Le plan du scorpion par exemple est filmé par un soldat, et montré alors que la séquence est censée être extraite d'un documentaire réalisé par des cinéastes indépendants du groupe militaire¹⁴⁶. Quelques plans plus tard, un des soldats est filmé par un très gros plan qui n'aurait pas non plus été possible avec de véritables images trouvées. Mais dès la première séquence, le film établit sa convention avec les spectateurs : le soldat Salazar (Izzy Diaz), qui documente son quotidien avec son caméscope pour espérer ensuite entrer dans une école de cinéma, est à son tour filmé par son camarade McCoy (Rob Devaney), ce qui justifiera par la suite les axes multiples qui couvrent parfois l'action. Le cœur de cet exercice de style est davantage que De Palma, cinéaste passionné de la surveillance des images, envisage le conflit en Irak comme un épicode qu'il n'est possible d'aborder que par ses images-répliques – nous reviendrons sur cet aspect à propos de *Démineurs* dans la section suivante.

144 *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969).

145 En VO : « *Redacted visually documents imagined events before, during and after a 2006 rape and murder in Samarra.* »

146 On peut d'ailleurs envisager cette référence à l'histoire du cinéma comme une façon pour De Palma d'indiquer que les images de ce médium appartiennent désormais à un monde plus grand de *found footage*.



Le film de David Ayer *End of Watch* (2012) fonctionne exactement avec les mêmes prémices que *Redacted*. L'officier du LAPD Brian Taylor (Jake Gyllenhaal), inscrit à un atelier de cinéma en amateur – justification purement scénaristique qui sera uniquement énoncée dans le film –, équipe son partenaire Zavala (Michael Peña) et lui-même de caméras embarquées miniatures, en plus du caméscope qu'il tiendra à la main, pour enregistrer leurs patrouilles et interventions. Le film instaure comme chez De Palma une disponibilité de contrechamp (si Taylor est dans l'image, alors peut-être qu'il s'agit de la caméra de Zavala, et inversement), qui nous fera accepter que le style *found footage* imprègne tous les plans du film, qu'il soit possible ou non qu'ils aient effectivement été tournés par les personnages. En donnant également une caméra aux membres du cartel mexicain qui deviendront les antagonistes des deux policiers, Ayer cartographie Los Angeles comme un réseau d'images, qu'il agrandira d'ailleurs avec des documents plus lointains (extraits de journaux télévisés, image infrarouge tournée par les services douaniers). Le film, centré sur le dispositif intime des personnages, ne semble pas pouvoir se soustraire à recourir à une esthétique plus éclatée, une esthétique de la « totalité » comme la décrivent Fredric Jameson ou Catherine Zimmer à sa suite : « l'expansion du corps vers la spatialisation étendue, globale de la géosurveillance démontre comment [cette dernière] produit des conditions dans lesquelles il n'y a plus réellement de corps singulier – il y a

seulement un corps en relation au réseau qu'il représente¹⁴⁷. » Comme dans *Redacted*, mettre un pied dans le système des images connectées relie directement à la bande-image plus large qui les contient.



Bande-image

Par son cadre similaire, *Démineurs* va prioritairement inviter à la comparaison avec *Redacted*. Ici, il n'est aucunement fait mention de personnages qui enregistreraient eux-mêmes les images qui nous sont montrées, mais la facture visuelle du film va constamment nous rappeler le filmage d'un reportage sur le vif. Le choix du support 16mm, s'il est moins associé au conflit que les caméscopes employés par De Palma, est davantage ancré dans l'imaginaire du reportage de terrain et du cinéma guérilla. De façon moins démonstrative, cette approche *document*-aire rend également compte des réseaux d'image engendrés par cette guerre, et dont les plans du film se font les avatars. Comme une série de débris analogiques revenus du front et assemblés, images noyées qui traduisent le chaos et la désinformation d'une guerre à la médiatisation biaisée, matraquage d'images, mais maquant à la fois les causes réelles et l'expérience sensible du conflit, rugueuse et désorientée. Le tout premier plan de *Démineurs* est d'ailleurs une vue embarquée du robot télécommandé chargé d'aller reconnaître ou déclencher les explosifs, induisant cette idée d'une galerie d'images prises *in situ*.

¹⁴⁷ ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, op. cit., p. 134-135 (traduction personnelle).



Redacted quant à lui étend le spectre de son réseau d'images, déplaçant également son point de vue à travers des caméras de surveillance ou des émissions de télévision. Il témoigne d'une transformation progressive des films en flots d'images, non dissimilaires à celui au cœur de l'intrigue de *Déjà-vu*. Sans jamais totalement passer la frontière du film *found footage* comme a pu le faire celui de De Palma, *Hacker* va ainsi tendre vers cette forme de système visuel continu, naviguant entre ses différentes sources d'images (images du film imitant l'esthétique de surveillance, télévision, caméra embarquée).

Vice, et les autres films d'Adam McKay, vont particulièrement incarner cette idée du film comme bande-image. Nous avons détaillé les différents types de matériaux que le film agrégeait, enregistrements et photographies d'archives, plans tournés par le film en 35mm, reconstitutions diverses d'images d'époques en pellicule, vidéo, et numérique, archives retouchées... Si l'équipe de Greig Fraser a tenté de faire correspondre au maximum leurs images avec celles préexistantes, c'est davantage pour confondre leurs statuts – brouiller la frontière entre les archives réelles et fabriquées – que pour uniformiser les images du film. « Nous voulions que le public sente la différence entre tout ce qui arrivait devant eux¹⁴⁸ », dira Linus Sandgren à propos de *Don't Look Up*. Le but n'est donc pas de mêler ces images de façon discrète, mais de manipuler ostensiblement ces éléments aux couleurs, textures et ratios différents, affichant parfois délibérément des artefacts normalement invisibles (les perforations des plans « Super 8mm ») pour exacerber le contraste entre les supports. *Vice* (au même titre que *The Big Short* et *Don't Look Up*) devient ainsi un vaste *collage*, combinant côte à côte des éléments de natures étrangères.

148 ROLPH Ben, « Linus Sandgren on the Differences Between Shooting 'No Time To Die' and 'Don't Look Up' – Exclusive Interview », *Discussing Film*, <https://discussingfilm.net/2022/02/02/linus-sandgren-on-the-differences-between-shooting-no-time-to-die-and-dont-look-up-exclusive-interview/>, 2 février 2022.



Les films de McKay sont donc semblables à de grands films de montage ; à ceci près que les images utilisées sont, à parts environ égales, construites spécifiquement pour le film. Toutes les images sont considérées comme des fragments, que la construction du film va donc venir *mettre à plat*. Ce nivellement à égalité des statuts de toutes les pièces du montage autour d'un même sujet revêt ainsi les atours d'un zapping que l'on pourrait trouver sur internet, ne faisant aucun cas des sources ou natures des images accumulées. L'étalonneur Dave Cole a précisément mis en ligne certains des *rushes* sur YouTube avant de les télécharger et replacer dans le montage pour retrouver la texture spécifique due à l'algorithme de compression de la plateforme. Il y a ainsi correspondance entre la nature du film et la façon dont les images circulent et existent dans l'espace virtuel. Elles se constituent en *flux*, en torrents d'images traversant la grille des réseaux interconnectés. Ce que propose *Vice*, c'est de plonger dans ce flux, de s'immerger dans cette bande-image.

On pourrait rapprocher cela de l'ouverture de *Zero Dark Thirty*, qui en version sonore semble également connecter l'espace du film à celui des réseaux de communication. Le film le reproduira ultérieurement au début du chapitre « *Tradecraft* » : des enregistrements audio indistincts et des bruitages électroniques résonnent sur des images de logiciels de surveillance ou de serveurs informatiques, comme si l'on était branchés à un canal regroupant tous les flux audio en transit. L'espace sonore semble correspondre à celui des données acheminées par ces amas de câbles, émanation d'un monde connecté dont on entrevoit par l'écoute des bribes, comme ceux qui forment la toile d'enregistrements du 11 septembre en introduction. A l'image des plans montrant une interface informatique analysant des signaux audio et localisant leur provenance, qui occupent tout l'écran comme si la caméra épousait les contours de l'ordinateur, nous adoptons directement le « point de vue » de ces flux d'informations.



Flux parallèles

Images, textures, supports... les flux qui régissent le régime de ces films, à l'instar de ceux qui dirigent leur intrigue comme dans *Haker* ou *Miami Vice* avant lui, vont participer du processus de virtualisation de l'humain en leur sein. Si la conclusion de *Haker* nous a aidés à interpréter rétrospectivement les choix de mise en scène comme étant « contaminés » par l'esthétique de surveillance, elle y appose un second niveau de commentaire. On comprend donc avec un raccord que le plan du film épousait le cadre d'une caméra de surveillance de l'aéroport. Nous ne sommes pourtant pas tout à fait dans le point de vue cette caméra : le plan dézoome et découvre les contours de l'écran sur laquelle son image était visionnée, puis le reste de la salle de contrôle de l'aéroport où sont inspectées les retransmissions de toutes les caméras du bâtiment. Sur une rangée d'écrans au mur se décline une dizaine d'images en noir & blanc, similaires à celle qui capturait Hathaway et Lien quelques secondes plus tôt, ou aux cadres précédents de cette scène finale en plongée sur les personnages. Cette remise en contexte de nos protagonistes apparaît comme la version terminale d'un mouvement fréquemment rencontré chez Mann, « le basculement vers des plans très larges qui, par un effet d'éloignement brutal [...] ou d'élévation [...], replacent la figure humaine à l'intérieur d'un cadre qui la dépasse. Sans rompre la continuité narrative ni même l'énonciation générale, ces changements d'échelle lui font un instant violence et laissent entrevoir la grandeur incommensurable de l'univers, son infinité, dans la forme du tout¹⁴⁹. » Ce « tout » très « jamesionnien » décrit par Thoret se connecte ici tout à fait avec sa notion de « flux total ». Par ce mouvement de recul, Mann replace nos deux sujets épiés comme représentants d'une population plus large jusqu'ici hors film, et victimes d'un système tentaculaire dont nous n'avons pu découvrir qu'une maigre portion des ramifications.

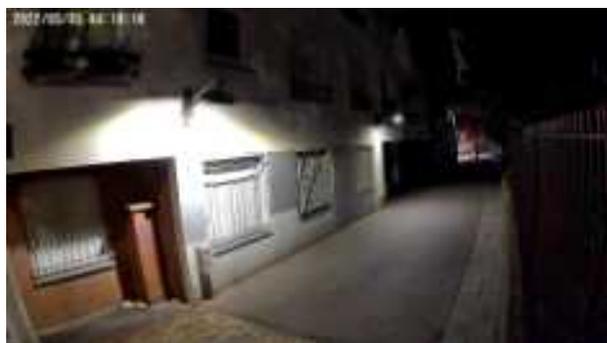
149 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 201.



Le sentiment amer est double : non seulement la fuite des personnages semble vouée à l'échec et atteste du fonctionnement d'une surveillance globale, mais le film lui-même apparaît comme une suite d'événements dérisoires. Par la fusion de l'image du film avec l'image de surveillance, *Hacker* tout entier est replacé au même titre comme une bande-image parmi d'autre. Chaque image de chaque écran pourrait receler son historique de péripéties complexes comme celles que nous venons de voir, et avoir fini de la même façon perdue dans la multitude des moniteurs. Toute l'intensité du récit est remise en perspective de sa finalité dérisoire, le combat des personnages contre le système connecté devient à terme un coup d'épée dans l'eau. Ce simple mouvement de recul à la fin de *Hacker* remplace le retour penaud de Sonny à son quotidien de policier esclave des réseaux dans *Miami Vice*, produisant la même impression d'une débauche d'énergie dans un océan trop vaste. On peut également penser à la conclusion alors prototypique de *Mensonges d'État*, évoquée plus haut (I-2), dont le grand mouvement de dézoom se concluait par une mise en rapport de l'image du drone qui surveillait Roger Ferris avec trois plans similaires, façon de demander : pour un ex-agent de la CIA à qui on laisse sa liberté, combien d'autres individus sont toujours sous surveillance ?



C'est à ce type de résolution qu'aspire *Fuite*, centré précisément sur une course effrénée d'un personnage qui semble traqué à la fois par son poursuivant et par les images de surveillance qui le captent – jusqu'à ce qu'elles contaminent complètement les images *du film* comme nous l'avons dit. Après son effondrement final tragique, le deuxième homme récupère le sac de Ronan, s'assoit et s'affaisse sur les marches. La scène est alors à nouveau vue selon le point de vue d'une caméra de surveillance. Comme dans *Hacker*, cette image est suivie d'une série d'analogues, qui mèneront le film jusqu'à sa conclusion. Le deuxième plan est tourné dans le même décor que le précédent, simplement détaché des personnages. On s'éloigne alors davantage, il devient plus difficile de reconnaître l'architecture de la Défense. Certains des axes sont repris de plans précédents parmi ceux tournés avec une caméra de surveillance, mélangés avec de nouveaux cadres. Ils sont ainsi replacés, en même temps que l'action qu'ils ont vu se dérouler, dans une série de flux d'images plus vastes. Les lignes de fuite sont au centre des plans, exacerbées par la très courte focale de la caméra, et encouragent l'idée que d'autres événements pourraient y surgir, d'autres poursuites pourraient les traverser. A nouveau, l'action du film, ici précisément condensée à sa forme presque exclusivement cinétique, se voit réduite à *une histoire parmi d'autres*, décuplant le sentiment d'impuissance de savoir que l'énergie dépensée durant toute la course n'est qu'un grain de sable dans une très large machine de surveillance.



Les films d'Adam McKay sont tout entiers constitués comme des bandes-image, mais leurs personnages occupent une place moins mélancolique, puisqu'ils y agissent précisément comme des instigateurs d'images, des organisateurs de flux. Cheney est l'épicentre caché de la guerre médiatique de *Vice*, et le quintet de personnages principaux de *The Big Short* sont ceux qui ont réussi à percer cette bulle (spéculative), à dénicher l'opportunité et à voir clair dans les torrents d'informations du monde bancaire. En revanche, les personnages secondaires vont davantage apparaître comme esclaves de ce montage ultra-dynamique, syncopé, ne faisant pas plus cas d'eux que d'une séquence d'illustration humoristique ou d'une image d'archive. Des personnages à la marge, autant dans le récit que socialement (le locataire d'origine mexicaine de *The Big Short* risquant de se faire exproprier parce que son bailleur ne paye pas ses traites). Dans *Vice*, le personnage de Kurt (Jesse Plemons) semble à la fois partie prenante et personnage fonction asservi. Narrateur en voix off tout au long du film, il apparaît dans plusieurs séquences face caméra depuis le salon de sa maison de banlieue, ainsi que dans plusieurs autres saynètes illustrant les tournants de la classe moyenne américaine sous la gouvernance (cachée) de Cheney : manutentionnaire, puis soldat durant la guerre d'Irak. Sa position est donc double, référent auquel s'identifier pour le public, et narrateur très bien renseigné voyant clair dans les manigances du pouvoir. Son destin illustrera davantage sa condition de victime du système : heurté par accident par un van, son décès permet à Cheney de trouver un cœur de remplacement alors que le sien menaçait dangereusement de le lâcher. La situation est aussi tragique qu'ironique, Kurt ayant passé le film à dénoncer la politique de celui dont il allait être le sauveur ; la mise en scène et le montage déstructurés de McKay permettent alors l'apparition d'un plan de Kurt, debout, confus, comme s'il assistait à sa propre mort que nous venons de voir se dérouler. Une sorte de plan résiduel, un écho du personnage tout juste disparu, une réplique presque accidentelle créée par le flot incessant d'images. Kurt se dissout ensuite dans le flou du plan (la caméra tremble, ce qui accentue l'impression d'un fragment apparu presque accidentellement dans le montage), non sans rappeler le même effet dans le dernier plan de *Hacker*, comme s'il disparaissait finalement dans le flux. Ainsi, *Vice* transforme ses personnages secondaires en artefacts numériques, en fantômes résiduels de la bande passante.



Le jeu du système (*desktop movies*)

Dans ces films, le cinéma se mue donc en un flot de fragments, d'images interconnectées, mais décontextualisées, complètement confondu aux flux traversant nos mondes contemporains. Vidéos en ligne, streaming, télévision, documents amateurs, réseaux sociaux et de partage d'images en tous genres constituent la toile virtuelle géante de nos paysages actuels, incorporant même le septième art. Le cinéma lui-même fait désormais partie de ces flux, sorti de ses salles consacrées et disponible en ligne, en streaming au même titre que des séries TV, des reportages, des spectacles... Un phénomène de noyade, ou du moins de dilution, de discrétisation des flux, qui peut nous faire réfléchir sur *Vice*, et sur les autres films de notre corpus dans une moindre mesure. Mettant sa propre forme au diapason de cet éclatement et de cette confusion des supports et natures, ces films ne « jouent-ils pas le jeu » des réseaux numériques, se glissant volontairement dans ces flux incessants?

La collusion ultime de ces presque « films zapping » et de leur incarnation contemporaine sous forme informatique pourrait être celle des « *desktop movies*¹⁵⁰ ». Aussi appelé « *desktop films* » ou « *screenlife* », ce genre désigne une vague relativement récente, débutée au cours des années 2010 pour sa production plus significative, de films se déroulant (quasi-)exclusivement sur un écran d'ordinateur, auquel le cadre est fusionné et contraint, et qui troquent la caméra pour un logiciel de capture d'écran. Le cinéma horrifique s'est engouffré dans cette brèche, permettant d'installer un cadre extrêmement familier dans lequel faire surgir des éléments inquiétants ou paranormaux – exemplairement, un inconnu lors d'une discussion par visioconférence, ce qui permet d'avoir tout de même une image de la personne qui opère l'ordinateur et nous sert par-là d'avatar (les films *Unfriended*¹⁵¹ et leurs dérivés).

Ceux-ci mis à part, *Searching*, réalisé en 2018 par Aneesh Chaganty, est l'un des représentants phares du genre. Après la disparition de sa fille, David Kim (John Cho) se lance dans une

150 Littéralement : « Films de bureau d'ordinateur ».

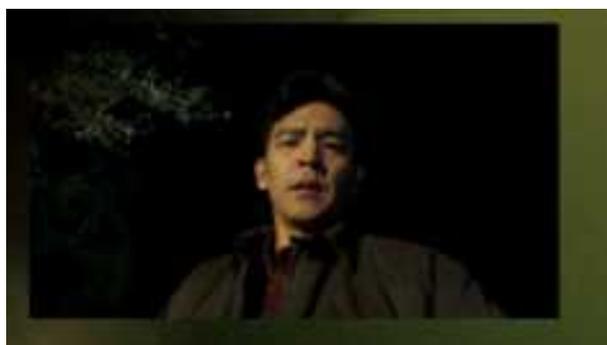
151 *Unfriended* (Leo Gabriadze, 2014) & *Unfriend: Dark Web* (Stephen Susco, 2018).

enquête parallèle à celle de la police, épiluchant l'ordinateur de l'adolescente pour espérer trouver des indices. Des captures du bureau de l'ordinateur, de *chats* en ligne, de fenêtres FaceTime, du lecteur de vidéos ou d'images, et des dizaines de pages internet se succèdent ainsi pour donner corps à l'intrigue policière à travers le concept du film, qu'il annonce de façon humoristique en s'ouvrant avec le célèbre fond d'écran verdoyant de Windows XP comme premier plan. On navigue donc sur l'écran entre les différentes fenêtres, affichant régulièrement des images de notre protagoniste ou de ses interlocuteurs par le prétexte de webcams.



La toile des différents visages du monde connecté se matérialise donc sur l'écran, qui devient le lieu de confluence – voir de cohabitation, de coprésence grâce aux fenêtres multiples qui agissent comme des split-screens superposés – des flux d'informations (renseignements web), de communication (échanges de messages, appels), de circulation (GPS, Google Maps), de capitaux (sites de banque en ligne) et d'images. Si la plupart des représentations de ces différents canaux sont assez conventionnelles, c'est sur ce dernier point particulièrement que *Searching* va s'avérer révélateur. Le film s'autorise des recadrages dans l'écran de l'ordinateur, mais ne quitte jamais totalement son dispositif, si ce n'est pour une poignée de plans qui épousent l'écran d'un téléphone portable – intéressant d'ailleurs que l'on transitionne de l'un à l'autre sans grand heurt, comme si ces interfaces étaient un large panel de contrechamps interchangeable à l'espace virtuel qui les relie. Pour autant, le film ne s'empêche pas de faire entrer dans son système visuel tout un tas de plans qui pourraient y sembler étrangers, réussissant toujours par une astuce à les rattacher à ce cadre informatique. Les champs-contrechamps sont opérés via les fenêtres d'appels vidéo et en alternant entre des agrandissements sur les vignettes des différents protagonistes, un plan en hélicoptère au-dessus du lac est rattrapé par l'apparition du bandeau d'une chaîne de télévision puis le surcadre de la fenêtre internet d'un groupe d'information en continu pour justifier qu'il soit vu depuis un écran, et une scène de tension domestique entre David et son

frère devient une partie de caméra cachée, expliquée scénaristiquement (David attend une confession de la part de son frère et espère générer une preuve vidéo), donc monitorée depuis un ordinateur. Les décors, types et échelles de plans se succèdent, tous justifiés, parfois *in extremis*, comme faisant partie de l'espace du réseau qu'entrevoit la fenêtre de l'ordinateur.



Searching, à l'instar d'autres *desktop movies*, agit ainsi ainsi principalement comme démonstration de la facilité avec laquelle toutes les images peuvent désormais être rattachées à une interface informatique et donc, à la grande toile connectée qui les relie. Tous ces fragments n'existent que par leur intégration dans un réseau plus vaste, dont la fenêtre d'ordinateur est devenue l'apanage par excellence – il n'aurait d'ailleurs pas été incongru, bien que ça ne soit pas le cas ici, de croiser au sein de ces images des extraits d'autres longs-métrages visionnées en ligne par un des personnages. Les « plans » du film, avec leurs divers degrés de profondeur dans l'espace virtuel (plans-écran ou plans affichés *dans* l'écran), sont donc totalement compris comme des flux d'images entre lesquels naviguer, si ce n'est comme des « flux de flux d'images » si l'on considère les plans captures d'écran dans lesquels d'autres images circulent. Finalement, le *desktop movie* finit par ouvrir une perspective encore plus pessimiste que celle que nous émettions à partir *Vice* : les plans de cinéma deviennent ici condition de leur implication nécessaire dans un réseau relié et un système d'images plus large. Autrement dit, sur un *desktop*, l'image doit s'incarner comme (fragment d'un) flux pour exister. On pourrait donc

adresser une réserve au mode de production d'images du genre, similaire à celle que dressait Catherine Zimmer face aux techno-*thrillers* qui, voulant représenter les systèmes de surveillance et leurs interconnexions, finissaient par tirer parti de leurs codes comme moteur de leur mise en scène, et *in fine* reproduisaient et donnaient corps à leur esthétique du global : « dans ces *thrillers* d'action, cette expansion et spatialisation est produite à travers l'incorporation narrative de l'individu dans un système global explicitement visualisé ; c'est une pratique cinématographique qui démontre et même sert à produire un modèle esthétique de la façon dont les paramètres d'un corps ciblé par la surveillance s'étendent exponentiellement¹⁵². »

Effets de distanciation

On pourrait se demander alors si ces films, désireux de mettre en scène l'espace connecté qui tapisse notre monde contemporain, n'en viennent pas à répliquer ou à asseoir l'esthétique qu'il induit, quand bien même leur volonté première était de mettre en exergue son caractère aliénant. Des films comme *Vice* sont presque des « *flow* » ou « *stream movies* », des films de flux, qui contraignent la caméra à plonger dans des bandes-image infinies comme les *desktop movies* dans l'écran d'un ordinateur. D'une certaine façon, McKay semble reconduire le geste des réseaux incessants d'images décorréelées qui ornent notre société actuelle, extrayant des matières de leurs supports d'origine pour les mélanger frénétiquement à d'autres, et construisant ses propres pièces spécifiquement pour les assembler au puzzle général. Au risque de perdre le contexte, le sens, l'intention esthétique.

Dans une certaine mesure, cette réticence pourrait s'appliquer à *Hacker* et *Zero Dark Thirty*. S'ils versent moins explicitement dans le flux d'images, ils se conforment comme nous l'avons vu à ces mouvements « ultra-rapides¹⁵³ », sans bornes ni angles morts, qui réduisent ainsi les personnages à une nature spectrale et fonctionnelle au sein des réseaux. Des quasi-fantômes, produits du système sans avenir possible autre que dans celui-ci (la fin de *Hacker* qui dissout littéralement ses deux héros) et dont l'existence ne tient qu'à leur intérêt opérationnel (dans *Zero Dark Thirty*, avec « une Maya entièrement dévouée à son pays, sans passé, sans présent propre autre que celui de sa mission, sans futur au-delà de celle-ci¹⁵⁴ »). Ce « système à géométrie variable dont le langage est numérique¹⁵⁵ », comme l'écrit Deleuze, en vient à présider à la

152 ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, op. cit., p. 135 (traduction personnelle).

153 DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990*, op. cit., p. 241.

154 D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, op. cit., p. 39.

155 DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990*, op. cit., p. 242.

matière même des films et le choix de leurs caméras haute définition, en particulier chez Mann qui les a employées avant leur perfectionnement technique et leur démocratisation. Une volonté de peindre le contemporain « à armes égales », de retourner les outils mêmes du système contre lui. Un révélateur de l'équilibre de son cinéma entre technophobie et fascination pour les nouvelles formes du capitalisme, reconnaissant toujours sa part la plus séduisante (hors-bords, sensation de vitesse grisante) pour faire ressentir sa dimension fallacieuse (déracinement par des flux ininterrompus, monde de surfaces et de simulacres).¹⁵⁶



Mann n'a cessé d'adresser l'aliénation induite par la télévision, que l'on pourrait élargir à son analogue plus récent, soit le streaming de contenus à toute heure de la journée. Il moque la « *daytime TV* » (programmes télévisés diffusés en continu pendant la journée, émissions et séries souvent de mauvaise qualité et destinées à « passer le temps ») à travers plusieurs répliques, crée une version pathologique et meurtrière de la « vidéoscopie¹⁵⁷ » avec le tueur de *Manhunter* pour qui « le monde n'existe et ne devient vrai [...] qu'à condition qu'il soit transformé en images¹⁵⁸ », et adresse même la collusion des médias et de l'économie du divertissement dans *Révélation*. Si la position de ce bagage est claire, on peut se demander à quel niveau se trouve précisément la frontière en un cinéma d'avant-garde, et un cinéma déjà symptomatique d'une tendance esthétique qui l'emporte. Ces films laissent volontairement entrer le monde connecté en leur sein pour en dresser le portrait, plutôt que de se constituer en opposition et de proposer des films de « résistance », qui retrancheraient volontairement de l'information et se refuseraient aux impératifs de rythme.¹⁵⁹

156 Illustration suivante : *Collateral*.

157 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 90.

158 *Ibid.*, p. 91.

159 Illustration suivante : *Manhunter*.



Éléonore Weber s'interrogeait de la même façon sur son utilisation des vidéos d'hélicoptères de combat : « cela m'a toujours interrogée : quelle était ma part de complaisance par rapport à cela¹⁶⁰. » Au vu de la dimension extrêmement séduisante de ces images tirées, ou inspirées de cet univers de surveillance, la question se pose. Tableaux intrigants en noir & blanc, spectacle de destruction en forme de feu d'artifice, fantasma panoptique – commun à d'autres films du corpus – de tout voir. « Leur redonner un poids réel était une question centrale, et le fait d'en faire du cinéma était une réponse. » Il va donc falloir trouver des éléments de distanciation, pour s'extraire de la fascination de cette esthétique de surveillance, et pouvoir l'observer en tant que telle. « Ce qui m'intéressait avant tout, dans ces images, c'était justement leur statut d'images », ajoute Éléonore Weber. Pour se faire, elle va tout d'abord les transposer sur grand écran en tant qu'œuvre cinématographique, plutôt que d'en faire une installation immersive par exemple, et l'agrémenter d'une voix off extérieure qui explicite les vidéos comme projet esthétique à part entière.

On pourrait dire la même chose de *Hacker* ou *Zero Dark Thirty*, affichant plein cadre la texture dégradée familière des caméras de surveillance (ou celles qui enregistrent les interrogatoires dans le film de Bigelow), sortie de son contexte habituel et mise face à face (ou côte à côte) avec des images de cinéma. Cette dernière citation nous ramène justement à la définition de l'hyperréalisme qui caractérisait Mann et Bigelow ; l'image « s'affirme et s'explique elle-même comme représentation. Plus l'image est figurative, plus elle éloigne de la réalité. L'objet est trop représentant, trop reconnaissable, il vient trop devant les yeux, ce qui conduit paradoxalement [...] à transformer l'objet en signe. La chose, en représentation, est déjà représentation d'elle-

¹⁶⁰ Éléonore Weber in MOQUIN Marc, « “Je me demandais quelle était ma part de complaisance par rapport à ces images” – Entretien », *Revus & corrigés*, <https://revusetcorriges.com/2021/06/18/entretien-avec-eleonore-weber/>, 18 juin 2021. Cette citation et les suivantes.

même¹⁶¹. » Cette distance sera alliée à des médiations systématiques, principalement par des écrans (ou simplement leur matière striée pour certains plans de *Zero Dark Thirty*) qui déplacent le degré de conscience sur ce qui est montré. Les films ne font d'ailleurs jamais usage de plans subjectifs depuis un drone, devenu des poncifs du genre, mais *Hacker* en fera figurer les images au sein de son intrigue – moyen supplémentaire de ne pas simplement se conformer à cette esthétique de surveillance, mais de faire de sa trace « un objet en tant que tel¹⁶² ». ¹⁶³



Postmodernisme : Rêveries d'un monde connecté¹⁶⁴.

Finalement, la question posée par ces films aux prises avec un monde connecté est une question ontologique du cinéma : comment retourner les images sur elles-mêmes, pour qu'elles illustrent un réseau lui-même composé d'images ?¹⁶⁵



161 DURAFOUR Jean-Michel, *Jean-François Lyotard : questions au cinéma*, Paris, PUF, coll. « Intervention philosophique », p. 109-111, in D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, op. cit., p. 117.

162 ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, op. cit., p. 146 (traduction personnelle).

163 Illustrations suivantes : *Zero Dark Thirty*.

164 Inspiré du titre de *Lo and Behold, Reveries of the Connected World* (2016), documentaire de Werner Herzog sur internet au sens large, sa création, ses dérives, son champ des possibles.

165 Illustration suivante : *Tron : L'Héritage*.

Les bandes-images sans fins composées par les films en viennent ainsi à reproduire par certains aspects ce réseau visuel qui tend à agglomérer des fragments, des traces, des « images-rushes » déliées de leurs contextes de création, indifféremment à leur support, nature, régime. Ce « flux total » renvoie ainsi aux travaux de Fredric Jameson sur le « postmodernisme », mouvement sociétal précisément à l'œuvre dans le(s) monde(s) contemporain(s) que se proposent de mettre en scène *Hacker*, *Zero Dark Thirty* ou *Vice*, et notion complexe dont nous avons déjà parcimonieusement employé le libellé (à nouveau, le terme est présent dans les ouvrages consacrés à Mann par Thoret, qui cite Jameson régulièrement¹⁶⁶, et à Bigelow par D'Estais¹⁶⁷). Expression culturelle de l'ère du capitalisme tardif (ou « capitalisme multinational¹⁶⁸ », apparu au cours des années 1970 et caractérisé notamment par « la nouvelle division internationale du travail¹⁶⁹ »), le postmodernisme est une notion complexe, ici resituée en quelques mots, qui se conçoit comme un évident du modernisme : « les modernes [...] réfléchissaient à la chose elle-même, substantivement, de manière utopique et essentielle. Le postmodernisme est plus formel [...] et ne sait que trop bien que les contenus ne sont que des images de plus. [...] Le postmodernisme est donc ce que vous obtenez quand le processus de modernisation est achevé et que la nature s'en est allée pour de bon¹⁷⁰. » On serait ainsi tenté de résumer le geste postmoderne en une considération des signes sans leurs objets, des effets d'annonce sans leur substance. C'est un état de mouvement permanent et donc de renouvellement superficiel et incessant, description parfaitement adaptée aux modulations des sociétés de contrôle décrites par Deleuze¹⁷¹.

On retrouve tout à fait les flux d'images dépersonnalisées dans la notion de postmodernisme, logique culturelle indissociable de notre façon d'aborder le cinéma aujourd'hui comme tranche de ces réseaux. Apparaissent par exemple comme stade avancé de sa « postmodernisation » les sites répertoriant des photogrammes de films, rassemblés sous forme d'immenses banques de données ; un site comme *ShotDeck*, créé par le chef opérateur Lawrence Sher et totalisant à l'heure actuelle plus de 300 000 plans tirés de près de 2000 films, propose à la fois une navigation par œuvre, cinéaste ou directeur de la photographie, et des critères transversaux (couleurs dominantes, types d'éclairage, angles de caméra...) recoupant des résultats tirés de

166 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 310, entres autres occurrences.

167 D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, op. cit., p. 189.

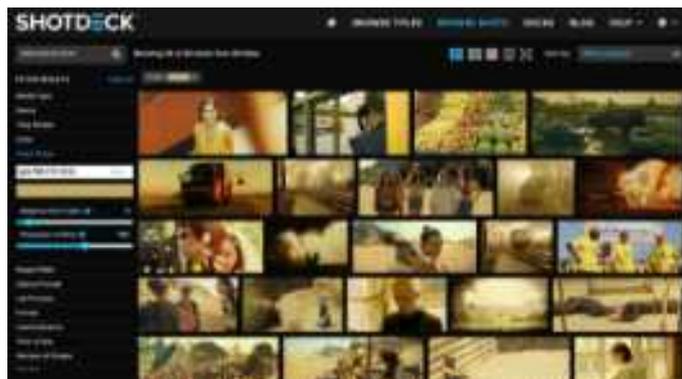
168 JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la Logique culturelle du capitalisme tardif*, op. cit., p. 27.

169 *Ibid.*, p. 28.

170 *Ibid.*, p. 15-16.

171 DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990*, op. cit., p. 242.

tous les films du catalogue. Une façon d'extraire, de délier les photogrammes des plans, et *a fortiori* des films dont ils sont les avatars figés. Chaque vignette ainsi considérée abandonne aux profits de traits analogues à ses voisines son origine propre, toujours indiquée, mais désormais simplement corollaire, et donc son contenu original, ce qui n'est pas sans rappeler le processus de montage d'un film comme *Vice*, accumulant les signes davantage que les citations exhaustives et complètes.



La caractérisation des films de notre corpus comme postmodernes semble d'autant plus juste qu'ils comprennent ses deux caractéristiques majeures, telles qu'exprimées par Henry-Claude Cousseau dans la préface de l'ouvrage de Jameson : « d'un côté, le pastiche, c'est-à-dire une sorte de parodie, mais sans sarcasme, [...] mimique sans objet, parole dans une langue morte, [...] de l'autre la schizophrénie, entendue dans le sens d'une rupture de la temporalité : [...] le temps est vécu dans une sorte de présent perpétuel¹⁷². » La notion de pastiche, soit la reprise de codes formels sans intention de détournement, pourrait ici s'appliquer à tous ces plans reprenant les axes et la texture des caméras de surveillance (ou des dashcams dans *Fuite*), de vidéos amateurs ou d'archives chez McKay, « langue morte » reproduite grâce à des outils aujourd'hui désuets.



172 JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la Logique culturelle du capitalisme tardif*, op. cit., p. 9.

Chez McKay toujours, cette idée d'un temps schizophrène, d'un présent permanent semble particulièrement éclairante. La convocation immédiate de matériaux prélevés, pour *Vice*, dans près de six décennies différentes crée une mise à niveau temporelle du récit, encadré en début de film par deux points névralgiques (le départ, soit une virée nocturne alcoolisée du tout jeune Dick, et la fracture décisive, Cheney dans le bunker juste après le 11 septembre) entre lesquels le montage va mélanger très fréquemment les époques autour d'un fil chronologique. Les supports, souvent décorrélés de leurs époques (une vidéo numérique d'une lionne attaquant une gazelle utilisée au milieu des années 1970), vont ainsi générer une mise à plat fonctionnant également sur le plan temporel. Un moyen notamment de montrer la préméditation des manigances de Cheney comme étapes vers les positions qu'il a occupées au fil du récit. *Vice* brasse en permanence des documents chronologiquement hétérogènes, comme déplacés dans l'immédiateté du geste du montage, ramenés – « sans ménagement » pourrait-on dire – dans le présent du zapping. *Déjà-vu* est également un exemple parfait de temporalité schizophrène. Les données qui permettent de naviguer en trois dimensions dans la zone surveillée via *Snow White* sont consultables après un temps de compilation de plus de quatre jours, mais aucun stockage n'est possible. Sans archivage ni second visionnage possible, le programme génère finalement un deuxième présent, décalé, parallèle, et jamais un passé « historicisé ». La suite de l'intrigue, poursuivant plus loin son argument de science-fiction, va permettre des interactions entre ces deux réalités, et achever donc ce démontage de la barrière entre passé et présent.



Après tout, y a-t-il une différence entre films postmodernes et films *sur le* postmoderne ? Pour se saisir des enjeux du monde contemporain connecté, les œuvres doivent composer avec la cohabitation de faits théoriquement adverses : ils doivent faire corps avec leur sujet pour être pertinents, mais leur sujet est précisément un monde de l'évidement de substance. Ainsi, il faut peut-être comprendre les films du corpus à la fois comme des représentations du postmodernisme que la chose elle-même, des miroirs du contemporain, toujours à la limite de se perdre dans les réseaux comme les personnages de Mann. Ils s'attaquent au paradoxe qui fonde le monde connecté et que Jameson adressait en introduction : c'est justement ce qui est caché, invisible (réseaux, flux) qui permet de tout voir, de tout relier. « Les mécanismes et dynamiques ne sont pas visibles pour ainsi dire, ne peuvent être détectés sur les surfaces scannées par les satellites, et se dressent donc comme un problème fondamental de représentation¹⁷³ ». Multipliant les effets de distanciation, ils replacent le contemporain dans l'image (plutôt que l'image dans le contemporain).

173 JAMESON Fredric, *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*, Bloomington, Indiana University Press, 1992, in ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, *op. cit.*, p. 118 (traduction personnelle).

Conclusion

Comme l'écrivait Jameson, le monde contemporain a atteint un degré de complexité et une échelle tels qu'il dépasse notre capacité à nous le représenter. Le cinéma peut donc jouer un rôle décisif, usant de ses figures esthétiques pour nous aider à nous situer comme individus. À ce titre et en tant que futur artisan du cinéma, j'ai tenté de puiser dans les films choisis pour saisir ce qui en faisait des exemples si justes et pouvoir m'en inspirer à mon tour. Davantage que la présence des nouvelles technologies aux cœurs de leurs intrigues, comme éléments disséminés, ce sont leurs choix de *mise en scène* et d'*outils* qui vont participer à nous faire *comprendre*, ressentir l'existence de ce monde connecté invisible, dont nous avons désormais un meilleur aperçu et, surtout, une meilleure appréhension sensible.

Resserrer notre corpus nous a permis de concentrer l'analyse sur quelques axes – grille connectée, surveillance, dictature de l'information et des images, flux continus de *rushes* – et les traits de mise en scène particuliers qui soudaient ces films entre eux. *Hacker*, *Zero Dark Thirty* et *Vice* ont en commun de placer leur caméra, leur point de vue du côté du réseau, et d'adapter en conséquence l'échelle, les rouages et le rythme de leur récit. Aboutissement temporaire dans les filmographies de leurs auteurs et l'histoire du cinéma américain (films du complot des années 1970, cinéma de la surveillance, films *post-9/11*), ils s'emparent des outils les plus spécifiques pour donner corps au monde connecté. Ils utilisent « la technologie numérique comme un révélateur de formes nouvelles – et donc de nouveaux agencements politiques¹⁷⁴ » et tout un tas de supports disponibles pour émuler l'éclatement de l'image cinéma en une série de fragments et de flux.

Des métaphores visuelles à l'esthétique de surveillance

Leur premier recours, comme nous l'avons vu au début de notre étude, a été de proposer des métaphores visuelles, des modèles pour matérialiser cette grille connectée invisible ; plusieurs éléments énigmatiques, comme dans *Hacker* dès son ouverture, multiplient les rimes et connexions visuelles entre l'imaginaire informatique et le monde réel. Aux nombres défilant de *Ghost in the Shell* et *Matrix* succède un système de mise en parallèle. L'univers urbain ou carcéral est géométrisé par « ces lignes horizontales et croisées qui strient [par exemple] *Zero*

174 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 335.

Dark Thirty, hyperréaliste et abstrait, comme un jeu virtuel sur un écran¹⁷⁵ », mises en avant par la composition des cadres ou le bokeh des optiques, et qui a présidé aux choix des décors de *Fuite*. Ce prolongement des lignes de code en lignes de fuite et quadrillages, en plus de rappeler l'imaginaire du contrôle comme décrit par Gilles Deleuze, transforme notre monde concret en interface vers le monde virtuel. Ce dernier, avec sa grille infinie, va ainsi déterminer la structure dramaturgique des films et leurs échelles, spatiales (la géographie éclatée de *Miami Vice*, *Hacker* et *Zero Dark Thirty*) ou temporelles (l'enchaînement rapide des péripéties, la structure du film de Bigelow). L'une des caractéristiques de ce réseau est d'être à la fois global, mondial, et « total », au sens où il va se retrouver à toutes les échelles et brouiller l'écart entre intime et macroscopique. On n'a paradoxalement jamais été aussi près des protagonistes (littéralement avec la caméra de Mann), et le découpage va ainsi en permanence percer la sphère personnelle des héros, mêler les espaces intérieurs et extérieurs, le large et le serré, et multiplier les zooms en s'inspirant des technologies militaires de surveillance, perdant de vue l'échelle humaine.

Ces technologies vont en effet se développer largement dans la foulée des attentats du 11 septembre, qui transforment en même temps la société et le cinéma des années 2000. Comme nous l'avons développé dans notre seconde partie, les films d'action vont adopter des codes plus frénétiques, éclatant le montage et la chorégraphie habituelle du genre pour une énergie chaotique, dont *Hacker* et *Zero Dark Thirty* sont de lointains cousins. Une esthétique rapide et fragmentaire profondément liée aux images de surveillance, qui vont imposer leur impératif de données, d'information à ces œuvres. Elles donnent le la du rythme des films, premier élément de virtualisation de l'unité des plans qui poussera à l'utilisation de nouvelles technologies. Le numérique va accroître la quantité d'informations présentes à l'écran et permettre des plans d'une densité nouvelle, conditionnant l'esthétique hyperréaliste des films. L'ergonomie et la sensibilité de ces caméras vont poursuivre la logique des réseaux d'information : tout voir, aller partout (notamment durant les courses à pied de *Hacker* et *Fuite*), ne laisser aucun angle mort et reprendre le contrôle des renseignements. Cette correspondance des outils du cinéma avec ceux de la surveillance est loin d'être anodin, puisque cette esthétique va précisément chercher à produire de l'image (photographie de la dépouille de Ben Laden, vidéos d'hélicoptères dans *Il n'y aura plus de nuit*). Le regard humain se transforme peu à peu en regard-machine, les corps en données, comme le cyberspace virtuel préexiste désormais au monde concret. Les personnages des films, nomades sans échappatoire, doublement enfermés par la grille du réseau et l'absence

175 D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, op. cit., p. 118.

de hors-champ, sont ainsi désincarnés par la matière des images : aucun ailleurs pour ces « fantômes dans la machine¹⁷⁶ », disparaissant avec leur fonction opérationnelle dans le réseau, telle Maya à la fin de *Zero Dark Thirty*, ou dans les méandres de la texture numérique des images, comme la dissolution des héros de *Hacker* dans le flou d'une caméra à mi-chemin entre cinéma et surveillance.

La porosité entre ces domaines va se faire de plus en plus grande : *Hacker* témoigne d'un processus de longue date (*Osterman Week-End*, *Ennemi d'État*) de contamination du cinéma par l'esthétique de surveillance, imposant ses cadres et son espionnage de tous les instants – on retrouve ici l'idée de films situés dans le point de vue du réseau. Les plans acquièrent presque une existence intradiégétique, penchant vers le *found footage*, et se présentent comme des « documents » à part entière. C'est particulièrement le cas chez Adam McKay, qui fait entrer énormément d'archives et de matériaux en tous genres dans son montage. La pléthore de supports de prise de vue utilisés permet à *Vice* de mélanger parfois indistinctement images nouvellement tournées et archives, dans un grand geste de mise à plat. Entre documents et plans plus chaotiques dont on ressent le filmage, il développe à l'instar de *Hacker* et *Fuite* une esthétique du fragment, de l'« image-rush ». Entre plans « *du film* », caméras de surveillance, dashcam, vidéos tournées avec des téléphones et images préexistantes, les films se constituent alors en flux mêlant des régimes d'images hétérogènes, dont la multitude va accentuer le sentiment mélancolique face à l'action des personnages. Perdue comme une bande-image parmi d'autres, leur débauche d'énergie face à un système immuable semble d'autant plus dérisoire. *Vice* pousse ce concept jusqu'à ressembler à un zapping, et on peut alors craindre que l'image-cinéma ne soit désormais plus que condition de son inclusion dans un paysage visuel plus grand dans lequel elle serait diluée (typiquement, comme c'est le cas dans un *desktop movie*). Il faut alors se demander, si le seul moyen de représenter ce réseau de transferts est d'en épouser les atours postmodernes, dans quelle mesure les films de notre corpus participent de façon symptomatique à cette transformation, cette dilution du cinéma.

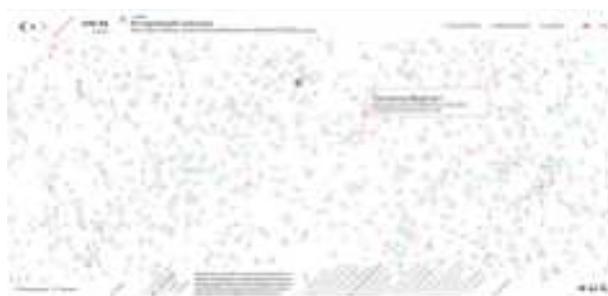
Denses et complexes, ces œuvres tentent de rivaliser, en termes de célérité et de « totalité », avec le monde expansif qu'ils mettent en scène, toujours à la frontière de se perdre dans les flux qu'ils pourchassent. En exposant sans cesse les rouages, elles sont transcendées par les visions propres

176 Expression tirée de RYLE Gilbert, *La Notion d'esprit*, Paris, Payot et Rivages, 2005 (première publication 1978), p. 87 in LOTH François, « Le Fantôme dans la machine », *Métaphysique Ontologie Esprit*, http://www.francoisloth.com/le-fantome-dans-la-machine/#_ftn3, 23 août 2015.

de chacune et chacun de leurs auteurs : la satire et le torrent d'images chez Adam McKay, la précision rigoureuse et taciturne pour Kathryn Bigelow, et la mélancolie romantique de Michael Mann.

Ouvertures

Les questions sur le monde connecté restent nombreuses et cette problématique gagnerait à interroger d'autres œuvres, plus éloignées de notre corpus et que nous n'avons pu y inclure : des documentaires plus expérimentaux (on pense à *Naqoyqatsi*¹⁷⁷ pour un travail plus précurseur, ou *Forensickness*¹⁷⁸ et *Ailleurs, partout*¹⁷⁹ pour des exemples plus récents), mais aussi des travaux d'art contemporain ou disponibles en ligne (comme le grand répertoire audio *L'encyclopédie de la parole*¹⁸⁰, qui serait également l'occasion d'interroger plus précisément le son autour de notre thématique). La question sonore a également émergé durant la mise en place de la partie pratique et sa post-production, et il faudrait penser un projet de film croisant simultanément les supports visuels et les sources audio. Enfin, il semble tout indiqué de convoquer de nouvelles références littéraires, traitant des problématiques sociétales plus générales ou du cinéma plus précisément, notamment ce qu'on put écrire Gilles Deleuze ou Serge Daney sur les nouvelles images.



Au sein de notre corpus, on pourrait continuer de creuser les filons ouverts ici, notamment en essayant de mener des entretiens avec leurs artisans (les cinéastes et chefs opérateurs des films évidemment, mais aussi par exemple l'étalonneur de *Hacker*, les cadreur de *Zero Dark Thirty*, le monteur de *Vice*...) afin de continuer à mieux comprendre leur construction et en tirer des enseignements esthétiques et pratiques pour des réalisations futures. Chaque découverte dans la

177 *Naqoyqatsi* (Godfrey Reggio, 2002), à gauche dans les illustrations suivantes.

178 *Forensickness* (Chloé Galibert-Lainé, 2020).

179 *Ailleurs, partout* (Isabelle Ingold & Vivianne Perelmuter, 2021).

180 *L'Encyclopédie de la parole* (site internet créé en 2007, animé par Frédéric Danos, Joris Lacoste, Nicolas Rollet, Elise Simonet), dont une capture d'écran est présentée à droite dans les illustrations suivantes.

fabrication de ses films pouvant nous aider à plus précisément continuer de les cerner, de les comprendre comme eux comprennent notre monde connecté.

Pour conclure, comment qualifier ces films que nous avons longuement étudiés, fantômes de cinéma dans un flot d'images qu'ils épousent et retournent, peuplés de fantômes, aussi spectres que reflets criants des individus que nous sommes, pris dans ce monde connecté ? Peut-être par les mots de Thoret à propos des images de Mann : « ce sont peut-être des mirages, mais des mirages vrais¹⁸¹. » Et qu'espérer de plus, du cinéma de notre temps, et de notre temps éphémère à travers le cinéma, que des mirages vrais ?

181 THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, op. cit., p. 331.

Filmographie & Crédits visuels

Filmographie principale

BIGELOW Kathryn, *Strange Days*, États-Unis, couleur, 35mm, 1995, 145 min.

- *Démineurs (The Hurt Locker)*, couleur, États-Unis, 16mm, numérique, 2009, 131 min.

- *Zero Dark Thirty*, États-Unis, couleur, numérique, 2012, 157 min.

MANN Michael, *Le Sixième Sens (Manhunter)*, États-Unis, couleur, 35mm, 120 min (version cinéma) / 124 min (*director's cut*).

- *Révélations (The Insider)*, États-Unis, couleur, 35mm, 157 min.

- *Ali*, États-Unis, couleur, noir & blanc, 35 mm, numérique, 2001, 157 min (version cinéma) / 165 min (*director's cut*) / 152 min (*commemorative edition*).

- *Collatéral (Collateral)*, États-Unis, couleur, 35 mm, numérique, 2004, 120 min.

- *Miami Vice : Deux Flics à Miami (Miami Vice)*, États-Unis, couleur, 35 mm, numérique, 2006, 132 min (version cinéma) / 140 min (*director's cut*).

- *Public Enemies*, États-Unis, couleur, 35 mm, numérique, 2009, 134 min.

- *Hacker (Blackhat)*, États-Unis, couleur, numérique, 2015, 133 min (version cinéma) / 136 min (*director's cut*).

MCKAY Adam, *The Big Short*, États-Unis, couleur, 35 mm, numérique, 2015, 130 min.

- *Vice*, États-Unis, couleur, 8mm, 16mm, 35 mm, numérique, 2018, 132 min.

- *Don't Look Up*, États-Unis, couleur, 35 mm, numérique, 2021, 143 min.

Filmographie secondaire

AYER David, *End of Watch*, États-Unis, couleur, noir & blanc, numérique, 2012, 109 min.

CHAGANTY Aneesh, *Searching : Portée disparue (Searching)*, États-Unis, couleur, numérique, 2018, 102 min.

DE PALMA Brian, *Redacted*, États-Unis, Canada, couleur, numérique, 2007, 90 min.

GREENGRASS Paul, *La Mort dans la peau (The Bourne Supremacy)*, couleur, 35mm, États-Unis, Allemagne, 2004, 108 min.

- *La Vengeance dans la peau (The Bourne Ultimatum)*, États-Unis, Allemagne, couleur, 35mm, 2007, 116 min.

HANLON James, NAUDET Gédéon & Jules, *New York : 11 septembre (9/11)*, couleur, numérique, 2002, 128 min.

HERZOG Werner, *Lo and Behold, Reveries of the Connected World*, États-Unis, couleur, numérique, 2016, 98 min.

KOSINSKI Joseph, *Tron : L'Héritage (Tron: Legacy)*, États-Unis, couleur, noir & blanc, 35 mm, numérique, 2011, 125 min.

LISBERGER Steven, *Tron*, couleur, 35mm, 1982, 96 min.

OSHII Mamoru, *Ghost In The Shell*, Japon, Royaume-Uni, couleur, 35mm, numérique, 1995, 82 min.

PAKULA Alan J., *À cause d'un assassinat (The Parallax View)*, États-Unis, couleur, 35mm, 1974, 102 min.

PECKINPAH Sam, *Osterman week-end (The Osterman Weekend)*, États-Unis, couleur, 35mm, 1983, 103 min (version cinéma) / 116 min (director's cut).

REGGIO Godfrey, *Naqoyqatsi*, États-Unis, couleur, noir & blanc, 35 mm, numérique, 2002, 89 min.

SCOTT Ridley, *Mensonges d'État (Body of Lies)*, États-Unis, couleur, 35mm, 2008, 123 min.

SCOTT Tony, *Ennemi d'État (Enemy of the State)*, États-Unis, couleur, 35mm, 1998, 132 min.

- *Man on Fire*, États-Unis, Royaume-Uni, couleur, 16mm, 35mm, 2004, 146 min.

- *Déjà-vu*, États-Unis, couleur, 35 mm, numérique, 2006, 126 min.

WACHOWSKI The, *Matrix (The Matrix)*, États-Unis, Australie, couleur, 35mm, 1999, 136 min.

WEBER Éléonore, *Il n'y aura plus de nuit*, France, couleur, noir & blanc, numérique, 2021, 75 min.

Ludographie

Watch Dogs, Ubisoft Montréal, France, 2014.

Tableaux

BRICQ François, *Entrée d'air*, 2012, acrylique sur toile, 130 x 97 cm, Galerie Vitesse, Paris.

EDDY Don, *Metal City Rising*, 2016, acrylique sur toile, 109,2 x 111,8 cm, Nancy Hoffman Gallery, New York.

ESTES Richard, *Kentucky Fried Chicken*, 2007, sérigraphie, 72,4 x 50,8 cm, Marlborough, New York.

Photographies & archives

« Bush Vice Presidential Announcement », *C-SPAN*,

<https://www.c-span.org/video/?158412-1/bush-vice-presidential-announcement>, 25 juillet 2000.

SOUZA Peter, *The Situation Room*, Maison-Blanche, 1^{er} mai 2011.

Bibliographie & Sitographie

Ouvrages

CADIEUX Axel, *L'Horizon de Michael Mann*, Levallois-Perret, Playlist Society, 2015, 121 pages.

CHEVALIER Philippe, DE BAECQUE Antoine (dir.), *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige – Dicos poche », 2016, 812 pages.

D'ESTAIS Jérôme, *Kathryn Bigelow : Passage de frontières fluctuantes*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. Raccords, 2020, 200 pages.

DELEUZE Gilles, *Pourparlers 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2003, 249 pages.

JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la Logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-arts de Paris, 2007, 608 pages.

THORET Jean-Baptiste, *Michael Mann : Mirages du contemporain*, Paris, Flammarion, 2021, 351 pages.

THORET Jean-Baptiste, *Qu'elle était verte ma vallée*, Paris, Magnani, 493 pages.

ZIMMER Catherine, *Surveillance Cinema*, New York, New York University Press, coll. « Postmillennial Pop », 2015, 273 pages.

Revue

AUBRON Hervé, « Zone quadrillée », *Cahiers du cinéma*, n°647, juillet-août 2009, p. 30-32.

GALLOT Clémentine, « Dans le bunker : entretien avec Kathryn Bigelow », *Cahiers du cinéma*, n°686, février 2013, p. 24-25.

GOLDMAN Michael, « Hunting Down Hackers », *American Cinematographer*, vol. 96, n°2, février 2015, p. 18-20.

GOLDMAN Michael, « The World's Most Wanted Man », *American Cinematographer*, vol. 94, n°2, février 2013, p. 32-41.

HOLBEN Jay, « Big Guns », *American Cinematographer*, vol. 90, n°7, juillet 2009, p. 24-33.

HOLBEN Jay, « Hell on Wheels », *American Cinematographer*, vol. 85, n°8, août 2004, p. 40-51.

HOLBEN Jay, « Power & Glory », *American Cinematographer*, vol. 100, n°1, janvier 2019, p. 32-47.

LEPASTIER Joachim, « Dark Dirty », *Cahiers du cinéma*, n°686, février 2013, p. 22-23.

THOMSON Patricia, « Risk and Valor », *American Cinematographer*, vol. 90, n°7, juillet 2009, p. 44-50.

Sitographie

« Hyperréalisme », Encyclopédie *Larousse*, <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/hyperr%C3%A9alisme/59374>, consulté le 1^{er} avril 2022.

BREZNICAN Anthony, « Bin Laden movie ‘Zero Dark Thirty’ shows hunt for 9/11 mastermind », *Entertainment Weekly*, <https://ew.com/article/2012/08/06/zero-dark-thirty-first-look/>, 6 août 2012.

DANOS Frédéric, LACOSTE Joris, ROLLET Nicolas, SIMONET Elise, *Encyclopédie de la parole*, <https://encyclopediedelaparole.org/fr>, créé en septembre 2007, consulté le 16 juin 2022.

EBIRI Bilge, « 20 Years Later, *The Insider* Is Michael Mann’s Gratest Prophecy », *Vulture*, <https://www.vulture.com/2019/10/the-story-behind-the-insider-michael-manns-prophetic-film.html>, 30 octobre 2019.

KULL Steven, « The Press and Public Misperceptions About the Iraq War », *Nieman Reports*, <https://web.archive.org/web/20110611121300/http://www.nieman.harvard.edu/reports/article/100831/The-Press-and-Public-Misperceptions-About-the-Iraq-War.aspx>, été 2004.

LOTH François, « Le Fantôme dans la machine », *Métaphysique Ontologie Esprit*, http://www.francoisloth.com/le-fantome-dans-la-machine/#_ftn3, 23 août 2015

MARCADÉ Nicolas, « Entretien avec Jean-Baptiste Thoret », *Les Fiches du cinéma*, <https://www.fichesducinema.com/2014/04/entretien-avec-jean-baptiste-thoret/>, 1^{er} avril 2014.

MOQUIN Marc, « “Je me demandais quelle était ma part de complaisance par rapport à ces images” – Entretien », *Revus & corrigés*, <https://revusetcorriges.com/2021/06/18/entretien-avec-eleonore-weber/>, 18 juin 2021.

ROGERS Pauline, « Hacker Sackers », *ICG Magazine*, <https://www.icgmagazine.com/web/hacker-sackers/>, 5 janvier 2015.

ROLPH Ben, « Linus Sandgren on the Differences Between Shooting ‘No Time To Die’ and ‘Don’t Look Up’ – Exclusive Interview », *Discussing Film*, <https://discussingfilm.net/2022/02/02/linus-sandgren-on-the-differences-between-shooting-no-time-to-die-and-dont-look-up-exclusive-interview/>, 2 février 2022.

Shotdeck, <https://shotdeck.com/>, créé en février 2020, consulté le 16 juin 2022.

Notes sur les illustrations

Toutes les illustrations proviennent des œuvres ou sites indiqués dans la filmographie ou la sitographie.

Page 10 (de haute en bas) : *Hacker* / *Ghost in the Shell* / *Tron : L’Héritage* / *Hacker*.

Page 38 (de haute en bas) : *Hacker* / *Zero Dark Thirty* / *Hacker* / *Il n’y aura plus de nuit*.

Page 75 (de haute en bas) : *Hacker* / *Vice* / *Vice* / *Mensonges d’État*.

ENS LOUIS-LUMIÈRE

La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

PARTIE PRATIQUE DU MÉMOIRE DE MASTER

SPÉCIALITÉ CINÉMA, PROMOTION 2019 – 2022

SOUTENANCE DE JUILLET 2022

FUITE

Clément COLLIAUX

Cette PPM fait partie du mémoire intitulé : **LE CINÉMA FACE À UN MONDE CONNECTÉ.**

Directrice de mémoire : Giusy PISANO (enseignante, chercheuse)

Directrice de mémoire extérieure : Éléonore WEBER (réalisatrice)

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

Table des matières

SYNOPSIS.....	1
NOTE D’INTENTION.....	2
SCÉNARIO.....	5
DÉCOUPAGE TECHNIQUE.....	9
LISTES DE MATÉRIEL.....	14
CAMÉRA :.....	14
LUMIÈRE :.....	16
MACHINERIE :.....	17
PLAN DE TRAVAIL.....	18
PLAN DE TRAVAIL DE POST-PRODUCTION.....	18
ÉTUDE TECHNIQUE ET ÉCONOMIQUE.....	20
SYNTHÈSE.....	21
CV.....	26

Synopsis

Paris, de nuit. Alors qu’il vient de récupérer des informations sensibles, Ronan est suivi par David. La filature se transforme vite en course-poursuite à travers la ville. Ronan se cache brièvement dans un parking souterrain, mais se fait repérer. Après un bref moment où il sème son poursuivant près de la gare de Lyon, la course reprend, à travers le métro et jusqu’au parvis de la Défense, où le poursuivi est finalement rattrapé.

Note d'intention

Nous avons décidé avec Loïc Matos, qui travaille pour son mémoire sur « La course-poursuite à pied : Une figure cinématographique symbolique à l'image de son époque », de nous allier pour notre PPM pour diverses raisons. Notre sensibilité et nos références communes évidemment, mais aussi parce que nous voulions nous intéresser à la même chose : un flux d'images poursuivant l'humain.

Ainsi, en s'inscrivant dans une course-poursuite, qui serait elle-même poursuivie par les images, notre intention est de montrer et faire ressentir un monde hyper connecté où la seule solution pour rester en vie est de rester en constant mouvement, alors que nous sommes constamment poursuivis, par les autres, et par le système de surveillance. Inspirés par le cinéma de Jean-Pierre Melville, nous voudrions nous intéresser à des personnages profondément tragiques, dont on ressentirait dès la première image du film l'avenir funeste inéluctable. Leur seul ressort de vie, c'est leur corps. C'est leur seul outil pour tenter de rester à flot dans un monde connecté. A la façon de Martin Scorsese, l'énergie créée par les personnages serait une énergie cherchant à rattraper celle du monde, à s'extraire de l'environnement. Une énergie fautive, artificielle et condamnée à s'arrêter, telle celle d'un noyé se débattant pendant ses derniers instants. Chez Michael Mann, on retrouve cela avec le motif récurrent de la course de chevaux, enfermés dans un circuit et dont le mouvement est une course perpétuelle qui leur permet, un court moment, de s'affirmer et de se libérer de leur cage.

Se mélangeront des images de sources diverses et variées, de caméras de surveillance, de dashcams, de téléphones, ou de drones si possible. Nous filmerions aussi beaucoup avec une caméra cinéma portée à l'épaule, mais qui existerait dans la matrice visuelle. Les personnages ressentiront son regard comme ils ressentent ceux des autres caméras intradiégétiques. Avec ces images dont la source ou le regardeur ne serait jamais identifié, l'idée est de créer un système panoptique, où le spectateur ferait en fait partie intégrale du dispositif. Il regarde cet événement comme un œil de surveillance, poursuivant le film.

Plusieurs dispositifs techniques sont envisagés pour diverses scènes. Ces hypothèses seront sujettes à tests : en fonction des possibilités offertes par les caméras "non-cinéma", il pourrait dans certains cas être plus intéressant et efficace d'utiliser notre caméra principale et d'en manipuler les images pour émuler la facture d'images de surveillance. Également, nous pensons,

comme ça a été le cas sur le film *Vice* (Adam McKay, 2018) qui joue cette idée de bande-image aux sources hétérogènes, essayer de poster certains rushes sur YouTube puis de les télécharger, pour retrouver cette compression particulière des images du web. Tout du long dans les rues, les caméras de surveillance seront là pour toujours garder un œil sur les personnages.

Pour la scène du parking, on aimerait disposer des dashcams dans des voitures, établissant que même elles, inanimées, poursuivent nos personnages. Pour la scène dans le métro, nous aimerions filmer intégralement avec des téléphones portables. Disposer le long d'une rame un nombre important de cadres qui filmèrent la scène avec leurs propres appareils, tels des témoins accidentels, créant ainsi un réseau de surveillance aussi à échelle humaine.

Pour donner vie à la caméra épaule, nous pensons jouer des zooms, qui mettraient aussi en perspective les rapports d'échelle, faisant dialoguer humain et système. C'est une composante majeure des films tentant de représenter un monde connecté, qui illustrent l'échelle à la fois macro et microscopique des réseaux qu'ils mettent en scène, leur emprise mondiale et leur proximité décuplée aux individus, comme par exemple dans la scène d'introduction de *Hacker* (Michael Mann, 2015). Également comme dans ce film, les jeux sur le cadre (caméra épaule, zooms) participent aussi à faire ressentir la présence d'un cadreur et donc donner au spectateur l'impression qu'il regarde une image.

- Clément Coliaux & Loïc Matos

Lien avec le mémoire "Le cinéma face à un monde connecté" :

La course-poursuite est un terrain parfait pour la mise en scène du monde connecté, créant un parallèle immédiat entre la vitesse nécessaire pour distancer son poursuivant et la célérité des flux d'images qui constituent ce réseau numérique. Dès *Miami Vice* (2006), Michael Mann a cherché à exprimer cette vitesse perpétuelle du système économique et d'information, et le personnage de *Hacker* semble surfer tant bien que mal sur ce mouvement immatériel.

Au rythme de la course correspondra le rythme des différentes images. L'espace urbain, entre caméras de surveillance et dashcams de voitures, donne une multiplicité des sources parfaite pour restituer l'impression d'un panoptique de la "grille" numérique et de ses "mille yeux ouverts et scrutant la nuit d'un monde définitivement sous surveillance" (Bernard Benoliel). Ainsi, les personnages ne sont plus que des spectres captés par des caméras de surveillance. En se déplaçant entre les sources d'images, on donne l'impression d'une toile géante, comme si l'on

regardait du point de vue d'un flux d'information. Ce point de vue inhumain se ressent d'autant plus face à la dépense d'énergie folle des personnages, leur effort physique, qui est réduit à une image parmi d'autre dans la conclusion du film.

- Clément Colliaux

Lien avec le mémoire “La course-poursuite à pied : Une figure cinématographique symbolique à l'image de son époque” :

Mon intention dans ce mémoire est d'explorer comment, au fur et à mesure de son histoire, le cinéma a usé de la figure de la course-poursuite en dialogue avec les technologies du moment pour créer des séquences représentatives de leur monde.

Ainsi, je voudrais explorer la course-poursuite contemporaine, sur-connectée, sur-filmée et surveillée. Des personnages qui courent pour leur survie, pour récupérer un bien qui leur permettrait de faire reposer leur corps d'ouvrier et les stabiliser en acquéreur de capital. Un mouvement continu et perpétuel, dans lequel les gens sont pris contre leur gré, les embarquant à se battre pour quelque chose dont ils n'ont pas besoin et qui finira par les enfermer. Ainsi, le personnage du poursuivant ne trouve pas grâce à la fin. Sa réussite est réelle, mais elle est celle d'un capitaliste qui pénètre le système. Une survie certes, mais dans l'avenir cloîtré d'une immobilité.

Le régime d'image du film est central à mon travail, la technologie cinématographique depuis l'apparition du numérique (*Festen, Collateral, 28 jours plus tard...*) s'attache à l'image non professionnelle. A l'image du flux, qui ne dirige pas ce qu'elle voit mais le capte avec “objectivité”. Pourtant, son emplacement, son angle, son cadre, tout est choisi. Finalement, ce n'est pas une image qui filme plus le réel que les autres : en choisissant de poursuivre tout le monde, tout le temps, elle se présente comme représentative de la société dans laquelle on vit. Elle filme une course néolibérale perpétuelle, où le monde joue le jeu de l'accélération, courant, parlant, travaillant toujours plus et plus vite à la poursuite du capital remplaçant la carotte au bout du bâton.

- Loïc Matos

Scénario

SÉQUENCE 1. APPARTEMENT OLYMPIADES. INT NUIT

Il cherche brièvement, trouve un ordinateur portable rangé. Il s'assoit à une table, l'ouvre, explore un instant. Il le referme, le range dans son sac, et sort.

SÉQUENCE 2A. RUE OLYMPIADES rencontre. EXT NUIT

Ronan sort de l'immeuble. Seuls les quelques lampadaires l'éclairent dans l'obscurité urbaine. Il passe entre des voitures, traverse la rue, regarde derrière lui. Au loin, il distingue une silhouette. Dans le doute, il accélère le pas, tourne plus vite que prévu.

SÉQUENCE 2B + 2C + 2D. RUE OLYMPIADES filature. EXT NUIT

Dans cette nouvelle rue, il regarde derrière lui : plus rien. Il continue son chemin.

La silhouette le suit, très discrètement.

SÉQUENCE 3. TUNNEL PROUDHON. EXT NUIT

Ronan arrive dans un long tunnel, dans lequel il s'engouffre. Il continue à être attentif autour de lui, et, alors qu'il a fait la moitié du chemin, remarque la silhouette rentrer dans le tunnel. Il marche plus vite, sort du tunnel et tourne à gauche. Dès qu'il sort de son champ de vision, la silhouette se met à courir. Elle arrive au bout du tunnel, regarde à gauche. On voit enfin son visage, c'est aussi un homme dans la quarantaine, mais plus fin : David. Il remarque Ronan, courant comme si sa vie en dépendait, et le prend en chasse.

SÉQUENCE 4. RUE DE ROME. EXT NUIT

Le long des rails sortant de la gare de Saint-Lazare, Ronan et David courent.

SÉQUENCE 5. PONT BLVD DES BATIGNOLLES. EXT NUIT

Le long du pont, Ronan et David courent.

SÉQUENCE 6. PASSAGE RUE DE LA DURANCE. EXT NUIT

Ronan s'engouffre dans un passage très étroit. David y entre aussi, pas prêt de s'arrêter. Ronan commence à perdre son souffle, à respirer de plus en plus mal. Il sort du passage.

SÉQUENCE 7. TROTTOIR PLACE LACHAMBAUDIE. EXT NUIT

Dans un passage constitué de colonnades, Ronan et David courent.

SÉQUENCE 8. ENTREE PARKING. EXT NUIT

Ronan rentre dans un parking, David le suit. Une voiture sort tout à coup du parking, David rentre dans le capot. Il insulte le conducteur, et reprend sa course.

SÉQUENCE 9. PARKING. INT NUIT

Ronan est caché, accroupi derrière une voiture. David est au milieu des voitures, à sa recherche. Ils se tournent autour. Ronan regarde par les vitres des voitures la position de David, en profite pour reprendre son souffle. Il passe d'une voiture à une autre, stratégiquement. Ronan lève la tête pour regarder au travers d'une vitre, il croise le regard de David. Ronan rebaisse la tête très rapidement, alors que David fonce vers lui. Arrivé, il ne le trouve pas : Ronan a eu le temps de se déplacer.

Ronan trouve une porte de sortie, qu'il pousse pour faire croire qu'il est sorti par là. Il se recache. David croit à son leurre, et court vers la porte pour l'ouvrir et regarder ce qu'il y a derrière. Ronan en profite pour foncer vers la sortie voiture et ressortir. Mais alors qu'il court, David ressort. Il le voit, et se remet à sa poursuite.

SÉQUENCE 10. SORTIE PARKING - MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE. EXT NUIT

Ronan et David sortent en courant, et montent de grands escaliers juste à côté.

SÉQUENCE 11. PASSERELLE DE BÉTON. EXT NUIT

Ronan et David traversent une grande allée en courant. Ils continuent leur course le long de grands buildings. Ronan tourne à droite, rentre dans un ascenseur. A l'instant où David arrive, l'ascenseur se referme devant lui. Enervé, il le frappe du poing. Il réfléchit quelques instants, s'éloigne. A côté de lui, des marches. Il monte, atteint une plateforme, s'approche de la rambarde. De loin, il aperçoit Ronan courir dans la gare.

SÉQUENCE 12. GARE DE LYON. INT NUIT

Ronan court, paniqué. Il va jusqu'à un panneau d'affichage des trains qui arrivent, regarde l'heure : c'est dans trop longtemps.

Au même moment, David arrive dans le hall de la gare. Mais les deux ne se voient pas de suite, Ronan étant caché par une boutique. Il cherche à sortir, se décale. David l'aperçoit, se met à courir dans sa direction. Ronan le capte alors directement, et court aussi. Il se rue vers l'escalator qui descend.

SÉQUENCE 13. METRO. INT NUIT

Ils restent à l'intérieur. Suants, transpirants, ralentis, ils traversent la rame bien remplie en se faufilant entre les gens, toujours filmés par les passagers. Traversant bien la moitié de la rame, le métro arrive à destination. Ils descendent alors, et reprennent leur course effrénée.

SÉQUENCE 14. PASSERELLE JAPONAISE DE LA DEFENSE. EXT NUIT

Ronan traverse en courant la passerelle. David est très proche de lui.

SÉQUENCE 15A. ESPLANADE DE LA DEFENSE. EXT NUIT

Ronan et David courent entre des arbres morts. Ils poursuivent le long de l'esplanade, leurs corps de plus en plus épuisés.

SÉQUENCE 15B. ARCHE DE LA DEFENSE. EXT NUIT

Ils arrivent devant l'énorme montée de marche de l'Arche de la défense. Leurs corps meurtris, ils les montent... Difficilement... Arrivé en haut, Ronan s'effondre. David le rejoint, tant bien que mal, mais toujours debout. Il s'abaisse vers lui, sort un couteau de l'intérieur de sa veste, le poignarde. Ronan s'arrête complètement de bouger. David retire lentement le sac de Ronan, le prend avec lui, et se laisse tomber au sol. Sa respiration rapide se calme progressivement alors qu'il regarde les gratte-ciels.

SÉQUENCE 16. FLUX D'IMAGES

La caméra de surveillance les filmant dézoome. Elle passe à d'autres images de surveillance, à la recherche de quelque chose à regarder.

FIN

Découpage technique

N°	Action	Caméra	Echelle	Mouvement	Focale
SÉQUENCE 1B. APPARTEMENT OLYMPIADES. INT NUIT					
1	Ronan entre dans l'appartement. Il allume une lampe torche, scrute la pièce. Il s'assoie à la table, ouvre l'ordinateur, pianote dessus, le met dans son sac et quitte la pièce.	Alexa	Moyen - > PRP	Trav arrière quand va s'asseoir (épaule)	
2	Ronan ouvre l'ordinateur, pianote. On voit la ville par la fenêtre.	Alexa	PRT	Fixe (épaule)	
SÉQUENCE 2A. RUE OLYMPIADES rencontre. EXT NUIT					
1	Ronan sort de l'immeuble, regarde autour de lui. Il s'avance et traverse la rue.	Alexa	Moyen - > PRE	Pano D-G (épaule)	50mm
2	Ronan devant la sortie d'immeuble.	Surveillance	Très large	Fixe	x
3	Ronan traverse la rue, jette un bref regard à une silhouette adossée plus loin sur le trottoir, et continue son chemin.	Alexa	Moyen - > PRE	Pano G-D (épaule)	35mm
SÉQUENCE 2B. RUE OLYMPIADES filature. EXT NUIT					
1	Ronan marche, regardant derrière lui. Personne.	Alexa	PRP	Trav arrière (épaule)	35mm
2	Ronan passe, suivi par David.	Surveillance	Très large	Fixe	x
3	Ronan marche, sortant de l'ombre et passant sous un éclairage.	Alexa	PE	Fixe (épaule)	35mm
4	Ronan marche le long d'une grille ; derrière, des arbres masquent partiellement les tours des Olympiades.	Alexa	PRP	Trav latéral	40mm
5	Dans l'allée que vient de quitter Ronan, David apparaît et le suit.	Surveillance	Très large	Fixe (épaule)	x
6	Ronan quitte l'espace piéton. On descend sur lui depuis les tours en surplomb dans la profondeur de l'allée.	Alexa		Pano H-B (épaule)	50mm
SÉQUENCE 3. TUNNEL PROUDHON. EXT NUIT					
1	Ronan entre dans le tunnel	Alexa	Large	Pano	65mm
2	Ronan marche dans le tunnel. Après un temps, une silhouette apparaît derrière lui, il traverse et accélère	Alexa	PRP puis large	Trav arrière rickshaw puis pano	50mm
3	David suit Ronan du regard, il continue à le suivre sans traverser	Alexa	Large avec amorce 3/4 dos	Trav avant rickshaw	50mm
4	Ronan et David marchent dans le tunnel. Ronan en sort, juste avant la voiture	Dashcam		Trav avant voiture	x
5	David traverse à la hâte, et à l'angle de la sortie	Alexa	PRP	Pano D-G +	25mm

	du tunnel, repère Ronan en plein sprint. Il s'élançait à sa suite et la caméra le suit.			trav (épaule)	
6	Ronan court, David derrière lui.	Alexa		Trav arrière rickshaw	
SÉQUENCE 4. RUE DE ROME. EXT NUIT					
1	Ronan court de profil. + Même plan David	Alexa	Moyen	Trav latéral D-G	35mm
2	Ronan court sur une longue portion de trottoir. + Même plan sur David	Alexa	Moyen	Trav latéral D-G	35mm
3	Suivi de profil de Ronan qui court au loin, depuis l'autre côté de la rue.	Alexa	Large	Pano	200mm
4	Ronan s'éloigne de nous en ligne droite, bifurque, traverse un pont et sort du champ dans les rues.	Alexa	PRT -> Moyen	Pano	150mm (zoom ?)
SÉQUENCE 5. PONT BLVD DES BATIGNOLLES. EXT NUIT					
1	On suit Ronan qui arrive de face, tourne, traverse le pont de profil, devant les rails et lumières de Saint Lazare	Alexa	Moyen -> PRT	Pano D-G	200mm
SÉQUENCE 6. PASSAGE RUE DE LA DURANCE. EXT NUIT					
1	On suit Ronan monter les marches en pierre et s'engager dans l'ombre du passage, suivi ensuite de David.	Alexa	Moyen	Pano G-D	100mm
2	Ronan s'avance sous les échafaudages.	Alexa	Large-> PRP	Fixe (épaule)	40mm
3	De dos, Ronan fonce sous les échafaudages. + même plan sur David	Alexa	PRP	Trav avant (épaule)	15,5 mm
SÉQUENCE 7. TROTTOIR PLACE LACHAMBAUDIE. EXT NUIT					
1	Ronan sort exténué du passage, mais se remet à courir de plus en plus vite.	Alexa	US	Trav arrière rickshaw	25mm
2	Ronan court sous les colonnes et bifurque à la sortie	Alexa	US	Trav avant rickshaw	25mm
SÉQUENCE 8. ENTRÉE PARKING. EXT NUIT					
1	Ronan s'engouffre dans une entrée de parking, David	Alexa		Pano	
2	Depuis une voiture qui sort du parking, Ronan passe et elle heurte David.	Dashcam		Fixe (dans voiture)	x
SÉQUENCE 9. PARKING. INT NUIT					
1	Ronan entre dans le parking en courant, cherche où aller. Entendant les pas de David, il cours se cacher derrière une voiture au 1er plan. David avance, Ronan se cache derrière un pilier au coin. David tourne également, s'approche beaucoup, mais se retourne, et finit par retourner vers l'entrée.	Alexa	Large -> PRE	Dézoom, trav latéral puis circulaire (épaule)	65-25mm
2	Alors que David est près de l'entrée, on suit	Alexa	PRP	Trav latéral	30

	Ronan traverse. Il passe plusieurs voitures et regarde vers la porte de sortie.			puis avant (épaule)	
3	Ronan essaie d'ouvrir la porte de sortie, sans succès, et revient se cacher près de la voiture.	Dashcam	Très large	Fixe	x
4	Ronan regarde David à travers les vitres des voitures. Voyant qu'il lui tourne le dos, Ronan se faufile à travers les voitures.	Alexa	GP -> PRT	Dézoom puis trav avant (épaule)	65-25mm
5	Ronan traverse l'allée en direction de la sortie. Il percute un objet au sol, David se retourne et s'élance à sa suite.	Alexa	PRP	Trav latéral rickshaw (épaule)	35mm
SÉQUENCE 10. SORTIE PARKING - MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE. EXT NUIT					
1	Ronan sort du parking.	Surveillance	Très large	Fixe	x
2	3/4 sur la sortie de parking, puis on suit Ronan s'élancer vers les marches.	Alexa	Moyen -> Large	Pano G-D 9 dézoom (épaule ?)	100-25mm
3	Ronan grimpe les marches. + même plan sur David	Alexa	Moyen	Pano D-G (épaule)	50mm
4	Plongée sur Ronan qui monte les marches + même plan sur David	Alexa	Moyen	Fixe (épaule)	40mm
5	Insert pieds qui montent les marches	Alexa	GP	Pano D-G (épaule)	125mm
6	On observe Ronan qui sort des escaliers et s'en va vers la passerelle dans le fond du plan.	Alexa	PRP	Pano G-D-G (épaule ?)	125mm
SÉQUENCE 11. PASSERELLE DE BÉTON. EXT NUIT					
1	Suivi de Ronan qui court avec David en arrière-plan.	Alexa	PRT	Trav arrière rickshaw	35mm
2	David, au premier plan de 3/4 dos, poursuit Ronan.	Alexa	PRT	Trav avant rickshaw	20mm
3	Suivi de Ronan qui court en contre-plongée avec le motif de grille au-dessus de lui.	Alexa	PRP	Trav arrière rickshaw	85mm
4	Suivi de profil de Ronan qui court sur la passerelle. + même plan sur David	Alexa	Moyen	Pano G-D	150mm
5	Ronan court, passant devant les lumières des quais de la gare de Lyon. Il sort du champ.	Alexa	GP	Trav latéral rickshaw	25mm
6	Entrée de champ de Ronan qui court, suivi par David, qui s'éloignent vers le fond de la passerelle.	Alexa	Large	Zoom avant	50-200mm
7	Ronan fonce vers l'ascenseur, y entre et referme la porte. David arrive un instant trop tard.	Alexa	PRP	Trav épaule	20mm
8	David ressort, un instant désespéré. Il voit l'escalier et y monte en courant.	Alexa	PRP	Trav épaule	20mm
9	David arrive en haut des escaliers, on se tourne	Alexa	PRP	Trav épaule	20mm

	pour le suivre jusqu'à découvrir le panorama sur la gare.				
10	David regarde vers le hall 2 de la gare, on y voit Ronan.	Alexa	GP	Pano G-D + zoom	85-200mm
SÉQUENCE 12. GARE DE LYON. INT NUIT					
1	Ronan marche dans la gare à la recherche d'un train. David entre, à sa recherche. Il le manque une première fois. Puis les deux se repèrent, et Ronan se précipite dans le métro avec David à sa suite.	Surveillance	Large	Fixe	x
SÉQUENCE 13. MÉTRO. INT NUIT					
1	Loïc et Clément font un selfie, Ronan entre derrière eux par les portes. David s'engouffre peu après, bousculant les deux influenceurs.	Téléphone	PRP	Porté chaotique	x
2	Quelques sièges plus loin, une personne assise les films s'avancant dans la rame.	Téléphone	Moyen	Fixe (porté)	x
3	Plus loin, debout, un passant les filme de face, puis les suit alors qu'ils passent derrière lui.	Téléphone	Moyen	Pano D-G	x
4	Quelqu'un d'assis les capte en contre-plongée, et les suit alors qu'ils s'éloignent.	Téléphone	PRT	Pano G-D	x
5	Un passager les filme passer, de profil, puis on voit son reflet dans la vitre qui les suit du regard.	Téléphone	PRT	Fixe (porté)	x
6	Les deux avancent de face, filmés depuis le fond de la rame.	Téléphone	Moyen	Fixe (porté)	x
7	Un passager les filme, la caméra en selfie, en se dissimulant un peu derrière son bras. Quand ils passent, il retourne sa caméra et continue à les filmer.	Téléphone	Moyen	Fixe (porté)	x
8	Ronan et David avancent, le passager dézoome à leur approche, puis panote alors qu'ils se pressent hors de la rame.	Téléphone	Moyen	Dézoom + pano D-G	x
SÉQUENCE 14. PASSERELLE JAPONAISE DE LA DÉFENSE. EXT NUIT					
1	Ronan court dans la passerelle, la caméra s'éloigne progressivement de lui	Alexa	PRP -> Moyen	Rickshaw arrière	25mm
2	Ronan court vers la sortie du tunnel, sous l'immensité de la Défense	Alexa	Très large	Fixe	25mm
3	Ronan arrive vers la sortie du tunnel, filmé depuis l'extérieur	Alexa	Large	Fixe	35mm
SÉQUENCE 15A. ESPLANADE DE LA DÉFENSE. EXT NUIT					
1	Ronan et David courent et traversent une grande place, se rapprochant de la cam.	Alexa	Très large	Pano H-B	50mm
2	De profil, ils traversent un pont près d'un bassin où se reflètent les bâtiments.	Alexa	Très large	Fixe	30mm
3	De plus en plus essouffés, ils traversent une place avec des néons dans le sol.	Alexa	Très large	Fixe	30mm

4	Ils traversent l'esplanade la Défense.	Alexa	Large	Fixe	30mm
SÉQUENCE 15B. ARCHE DE LA DÉFENSE. EXT NUIT					
1	Ronan et David arrivent près des marches et commencent à monter	Alexa	Large	Fixe	20mm
2	Ronan et David montent les marches, essoufflés.	Alexa	Moyen	Fixe, plongée	40mm
3	Ronan s'effondre en haut des marches, David récupère son sac. Devant panorama de buildings.	Alexa	Pied / Large	Fixe	65mm
4	David tient le sac.	Surveillance	Large	Fixe	x

Listes de matériel

Les listes suivantes sont présentées dans une version synthétique par soucis d'intelligibilité, et ne sont pas les listes complètes transmises au magasin de l'ENSSL.

CAMÉRA :

- ARRI Alexa Mini
- Zooms ARRI-Fujinon Alura Lightweight 15,5-45mm et 30-80mm T2.8
- Zeiss GO 16mm, 25mm, 35mm, 50mm et 85mm T1.3
- Zoom Fujinon 85-300mm T2.9
- Zoom Cooke 25-250mm Mk III T3.7
- ARRI Master Grips
- Émetteur et récepteur HF WVT-1 / WVR-1
- Commande point HF SXU-1
- Transvidéo Starlite ARRI-WVS
- Moniteur Cinemonitor
- Caméra de surveillance Beenocam SN-B5
- Dashcam Chorteau B-T12

L'une des problématiques principales au niveau du matériel était d'avoir la configuration la plus légère possible. Nous voulions pouvoir suivre la course des personnages, en embrassant le rendu heurté, parfois chaotique d'une caméra épaulement. L'Alexa Mini était un choix tout indiqué pour son gabarit ainsi que son poids réduits, et les essais comparatifs réalisés entre l'Alexa Standard, la Venice et la Varricam en amont nous avaient confortés dans l'envie de travailler avec la gamme Alexa pour leur rendu des couleurs et leur sensibilité. Toute équipée – la Mini est pour ainsi dire fournie « en kit » –, le résultat était tout de même relativement volumineux, et les contraintes de fixation de l'épaulement ne nous ont pas toujours permis d'ajuster exactement l'équilibre de la

caméra. Avec cette configuration légère allait de pair le nombre réduit de retours (un écran avec récepteur intégré ARRI-WVS pour l'assistante caméra, et un Cinemonitor pour la mise en scène) – nous n'avions de plus pas d'accès au courant durant le tournage en extérieur – et la nécessité d'une commande de point à distance.

Pour les plans venant de sources intradiégétique, nous avons visé l'authenticité en choisissant de véritables caméra de surveillance et dashcam, afin de retrouver leurs très courtes focales et textures visuelles caractéristiques (seul le plan « caméra de surveillance » dans la gare a en fait été réalisé avec un téléphone pour des soucis d'autorisations). De même, nous avons choisi d'assumer les différences entre les images tournées avec les téléphones portables, qui participaient à l'impression d'une pléthore d'images toutes concentrées sur les protagonistes.

En contraste avec les plans en caméra de surveillance, nous tenions avec notre caméra principale à reproduire l'esthétique fragmentaire décrite dans la partie théorique et à donner une sensation de prise sur le vif qui accentuerait l'ancrage de la course des personnages dans la réalité physique. Très tôt est venu l'envie de zooms, certains qui joueraient pendant les prises, comme des petits recadrages, et d'autres plus conséquents qui replaceraient les personnages dans leur environnement. Nous avons donc emprunté à ARRI leur zooms Alura Lightweight, légers donc parfaits pour l'épaule, et aux plages focales indiquées pour des changements d'échelle (le 30-80mm, utilisé par exemple lorsque que Ronan observe David à travers une voiture du parking, puis se faufile entre les voitures) ou pour accéder à de très courtes focales (le 15,5-45mm) et générer ainsi une certaine impression de vitesse aux côtés des personnages. Le choix des poignées Master Grip, me permettant de zoomer à la volée tout en cadrant, était de même tout indiqué.

A l'opposée, une autre façon de capter la course était l'usage de très longues focales, que nous avons pu obtenir grâce au zoom Fujinon (qui sert d'ailleurs sur toute sa plage focale lorsque David cherche Ronan du regard à travers les quais de la gare). Cette optique a rejoint plus tardivement notre matériel grâce à une prolongation de prêt de dernière minute ; nous prévoyions à l'origine d'utiliser pour cela le zoom Cooke 25-250mm. Mais ce dernier présentait quelques inconvénients, allant moins loin dans les longues focales, plus lourd, moins lumineux, avec un léger vignettage et surtout une image un peu « vintage », plus émoussée et baveuse dans les hautes lumières. Nous avons limité son utilisation au zoom sur les personnages courant de dos sur la passerelle en pierre, où sa combinaison de focales courtes et longues en un mouvement de zoom a été parfaitement adaptée.

Enfin, les Zeiss GO furent nos optiques privilégiées quand les plans n'incluaient pas de zooms, extrêmement légères et peu encombrantes, et elles nous garantissaient une ouverture suffisante en toutes circonstances mêmes si la lumière venait à manquer (nous n'avons jamais eu l'envie ou le besoin cela dit d'aller jusqu'à pleine ouverture, d'autant plus que ces optiques y sont alors moins précises).

Nous n'avons pas pris de filtres de diffusion avec nous, préférant des textures et lumières plus « brutes » et une image la plus précise possible, pour jouer pleinement l'esthétique numérique.

LUMIÈRE :

- 8 tubes Astera AX1
- Floppys, grands et petits drapeaux
- Pieds de mille et aluminiums
- Grip léger (serflex, sandows, rip ties...)

N'ayant pas d'accès à du courant en extérieur nuit, nous avons privilégié la location de sources LED sur batteries. Les tubes Astera étaient parfaits pour mon approche de la lumière du film, à savoir ne pas jouer contre les environnements choisis, mais plutôt accompagner ou corriger légèrement leurs ambiances lumineuses pour les maîtriser davantage, ajouter de la richesse visuelle et finalement les faire entrer dans la lumière du film. Nous pouvions ainsi facilement accrocher des tubes dans le décor avec des fixations très rapides, ou les percher pour suivre les acteurs. Avec l'éventail de drapeaux, nous avons ainsi les moyens de remodeler partiellement la lumière des lieux (en coupant ici un lampadaire projetant une ombre parasite, là un éclairage verdâtre remplacé par un Astera de même couleur mais avec un IRC bien meilleur). Les tubes permettaient aussi de filer cette idée d'un décor vivant, brillant, intrusif, qui émet sa propre lumière. Plusieurs ont pu être placés dans le champ comme s'ils faisaient partie de l'éclairage « naturel » (si on peut dire !) des décors. Typiquement, les marches de la dernière séquence de course sont normalement plongées dans le noir, mais comme l'a suggéré notre chef électricien, les tubes s'intégraient parfaitement dans l'architecture postmoderne de la Défense – pour le long plan fixe au sommet en revanche, rien n'est ré-éclairé et on capte les vrais reflets sur le sol des lampadaires alentours.

MACHINERIE :

- Rickshaw Jackal
- Pied, tête et grandes branches
- Gueuses

Comme expliqué précédemment, la majorité du film est à l'épaule, avec un certain nombre de plans sur pied pour ceux qui emploient les très longues focales. Quelques plans au ras du sol ont été réalisés en posant la caméra sur des gueuses (le long des marches puis en haut de celles-ci à la fin du film). Sur les conseils de Julien Poupard, directeur externe du mémoire de Loïc Matos, nous avons décidé de louer un rickshaw, afin de pouvoir réaliser des plans de suivi de face ou de dos des acteurs en marche rapide ou en course, ce qui aurait été très agité voire impossible sans. La caméra restait cependant à l'épaule, donc ces plans s'intégraient sans mal dans le reste du montage. Les acteurs devaient tout de même réduire un peu leur allure pour que le rickshaw reste à une distance réduite et constante d'eux, et la position assise forçait une légère contre-plongée plutôt qu'un axe à hauteur du regard. Plusieurs des plans réalisés au rickshaw demeurent parmi ceux du film qui nous satisfont le plus, permettant un accès direct à l'effort des coureurs.

Plan de travail (voir page suivante)

Le film devait à l'origine être tourné début avril plutôt que fin avril, mais nous avons du reporter le tournage à cause d'un cas de covid dans l'équipe. Entre temps, nous avons choisi d'étier le tournage sur une nuit de plus (six au lieu de cinq), et ce choix nous a apparu vraiment bénéfique une fois à l'œuvre. Globalement, nous avons tenu le plan de travail, qui avait été pensé pour ne pas imposer des horaires trop rudes à l'équipe, bénévole et en tournage de nuit pendant une semaine continue. Nous avons prévu une poignée de plans-tampons dont nous pouvions nous dispenser en cas de retard, et ils furent précisément la quantité de temps supplémentaire qui nous fut nécessaire. Quelques ajustements ont dû être faits à la dernière minutes, notamment une permutation dans l'enchaînement des séquences tournées sur deux nuits à Bercy, à cause d'une fermeture prématurée de la gare de Lyon.

Enfin, inévitable mais crucial, il a fallu composer sur les dernières nuits avec la fatigue musculaire des acteurs. Le résultat se voit parfois à l'écran, et nous avons eu recours à des accélérés pour compenser aussi discrètement que possible l'allure réduite des courses enregistrées en fin de tournage. Le plan de travail cela dit avait judicieusement réparti les séquences les plus épuisantes, et gardé pour la fin la longue nuit de courses à Saint-Lazare (les travellings latéraux sur fond de grilles et panoramiques en très longues focales) dont il aurait été difficile pour les acteurs de se relever si le tournage s'était ensuite poursuivi.

Plan de travail de post-production

Dates	Activité	Personnel
30 avril – 5 mai	TOURNAGE	Toute l'équipe
10 - 14 mai & 4 - 8 juin	Montage	Clément Coliaux Loïc Matos
19 mai	Reshoot : Séquence (plans caméra de surveillance)	Idem
2 juin	Reshoot : Séquence (Gare de Lyon)	Idem + comédiens
14-15 juin	Étalonnage	Clément Coliaux
20 juin	RENDU VERSION PARTIELLE	
Mi-juillet	Composition de la musique	Thibault Noirot (ENSSL)
Juillet	Montage son	Alexandra Biquet
Août	Mixage	(INSAS)
Septembre	FINALISATION ET EXPORTS DE LA VERSION DÉFINITIVE	

Séminaire de jumelage	Sem 1		Sem 1		Sem 1		Sem 1		Sem 1		Sem 1		Sem 1		Sem 1		Sem 1		
	Samedi 19		Dimanche 1		Lundi 2		Mardi 3		Mercredi 4		Jeudi 5		Samedi 6		Dimanche 7		Lundi 8		
	Avril		Mai		Mai		Mai		Mai		Mai		Mai		Mai		Mai		
Boulevard "Ode du 26/04/2022"	Date	19/04/2022		20/04/2022		21/04/2022		22/04/2022		23/04/2022		24/04/2022		25/04/2022		26/04/2022		27/04/2022	
ENS LOUIS LUMIERE	Site de jumelage n°	1		2		3		4		5		6		7		8		9	
	ETI	1:00	3:00	2:00	2:30	1:30	2:30	2:00	1:30	1:00	1:30	1:00	1:30	1:00	1:30	1:00	1:30	1:00	1:30
	Séquences	13	9	10	11	10	11	14	13	14	13	14	13	14	13	14	13	14	13
	InterX	INT	INT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT
	Andouleur/SemNat	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT	NJUT
	Decor	Rame de Métro		Escalier		Passerelle de béton		Passage de la durance		Passerelle de la Défense		Arche de la Défense		Esplanade de la Défense		Appartement		Rue Olympiade rencontre	
	un film réalisé par LOUIS MAITOT et Clément COLLAUX	Parking		Rue de Bercy (Paris 12)		Allée de Bercy (Paris 12)		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy		Japan Bridge, La Défense		Arche de la Défense	
	Source:decor	Entrée Parking		Rue de Bercy (Paris 12)		Allée de Bercy (Paris 12)		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy		Esplanade de la Défense		Rue Olympiade fiature	
	Lieu	37 Rue de la Vinne, 92120, Montrouge		37 Rue de la Vinne, 92120, Montrouge		Rue de Bercy (Paris 12)		Allée de Bercy (Paris 12)		Allée de Bercy (Paris 12)		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy		Paris 12 / Bercy	
	Installation	16:00		21:00:00		21:30:46		21:30:00		22:00:15		22:30:00		22:00:00		22:30:00		22:00:00	
	HORAIRE DE TOURNAGE	16:00		21:00:00		21:30:46		21:30:00		22:00:15		22:30:00		22:00:00		22:30:00		22:00:00	
	Fra de rangement	0:00		21:30		22:00		22:30		23:00		23:30		24:00		24:30		25:00	
	Fra séquence	16:30		16:30		21:00		21:30		22:00		22:30		23:00		23:30		24:00	
	C. Roles	NR		1		1		1		1		1		1		1		1	
	ROMAN VERNON	14 ROMAN		1		1		1		1		1		1		1		1	
	LA DETERIEN	15 DAVID		2		2		2		2		2		2		2		2	
	Séquences	9		6		7		7		7		7		7		7		7	
	Conducteur n1	1		1		1		1		1		1		1		1		1	
	Conducteur n2	1		1		1		1		1		1		1		1		1	
	Véhicules	VP		VP		VP		VP		VP		VP		VP		VP		VP	
	VOTURE Parking	VP		VP		VP		VP		VP		VP		VP		VP		VP	
	VOTURE Tunnel	VT		VT		VT		VT		VT		VT		VT		VT		VT	
	Matériel additionnel	RICK		RICK		RICK		RICK		RICK		RICK		RICK		RICK		RICK	
	Rock show	CAMS		CAMS		CAMS		CAMS		CAMS		CAMS		CAMS		CAMS		CAMS	
	Camera de surveillance	DASH		DASH		DASH		DASH		DASH		DASH		DASH		DASH		DASH	
	Dash Cam	TELP		TELP (P1)		TELP (P1)		TELP (P1)		TELP (P1)		TELP (P1)		TELP (P1)		TELP (P1)		TELP (P1)	
	Téléphones portables	30/04/22		01/05/22		02/05/22		03/05/22		04/05/22		05/05/22		06/05/22		07/05/22		08/05/22	
	Boulevard "Ode du 26/04/2022"	RAPPEL DES DATES		RAPPEL DES DATES		RAPPEL DES DATES		RAPPEL DES DATES		RAPPEL DES DATES		RAPPEL DES DATES		RAPPEL DES DATES		RAPPEL DES DATES		RAPPEL DES DATES	

Étude technique et économique

Résumé du budget	Sous total E avance	Sous total ENSLL : règlement par l'école	Total Budget
Total général TTC	€	1445,37€	1745,89€

Détail du budget	E ou ENSLL	U	Qté	Coût unit	Sous total E avance	Sous total ENSLL : règlement par l'école	Total budget
1-Transport/régie							
Location transport matériel	ENSLL	Jour	1	468,37	0	468,37	468,37€
Régie	E	Jour	6	25	150	0	150€
Repas	E	Jour	5	30	150	0	150€
Carburant	E	Jour	1	40	40	0	40€
2-Moyens techniques							
Location lumière hors magasin	ENSLL	Jour	1	332,42	0	332,42	332,42€
Location machinerie hors magasin	ENSLL	Jour	1	396	0	396	369€
Achat outils hors magasin	E	U	1	106,7	106,7	0	106,7€
Location son hors magasin	E	Jour	1	250	250	0	250€
3-HMC							
Défraiement maquillage	E	U	1	30	30	0	30€
TOTAL GÉNÉRAL TTC					701,7€	1196,79€	1896,49€
TOTAL SAUF CAMION TTC							1428,12€
TOTAL ÉTUDIANTS							208,12€

Synthèse

Cette partie pratique a été vraiment conçue comme un prolongement des réflexions communes de Loïc et moi autour du cinéma contemporain, sous le jour que j'étudie en partie théorique, et nous voulions livrer notre version de l'essence d'un film sur le monde connecté. Nous nous sommes ainsi concentrés sur la part « cinégénique » du film, laissant volontairement au scénario une place embryonnaire. C'était aussi un moyen de concentrer en moins de quinze minute les éléments qui nous plaisaient et nous intriguaient dans des films comme *Hacker*, en nous consacrant aux scènes et effets de mise en scène clés.

C'est ainsi davantage le choix des décors qui a déterminé la progression du film ; la phase de repérage a été particulièrement longue, mais est également je pense la source de beaucoup des aspects du film qui me semblent réussis. À partir de nos intuitions premières (les architectures de Bercy et la Défense), nous avons multiplié les repérages de nuit pour choisir précisément les décors, envisager la lumière à prévoir, et imaginer la très grande majorité du découpage *in situ*. Autant Loïc que moi sommes assez exigeants à ce sujet, aussi notre collaboration était très productive et j'ai l'impression que nous avons réussi à capter l'essence de chaque lieu (les ruelles mystérieuses des Olympiades, les lignes géométriques de Bercy, les espaces titanesques de la Défense...), et les décors ont beaucoup facilité mon travail de cadreur / chef opérateur. L'espace urbain existe à l'écran et c'était l'un des enjeux principaux.

Si la géographie est complètement éclatée en réalité, je trouve que le film réussit à construire l'illusion d'une continuité spatiale et temporelle. Cette impression de « temps réel » était cruciale pour maintenir l'intensité physique du film, enjeu que le long plan de course de Ronan en travelling latéral pose à mon sens assez bien. On prend le temps de sentir sa fatigue, son affaissement. Ce sentiment a notamment été construit au montage en élaguant largement la matière tournée ; plusieurs plans et même quelques séquences ont été supprimés, sacrifice difficile mais nécessaire pour que le film reste tendu. Néanmoins, peut-être qu'un temps d'exposition plus long ou plus clair aurait été préférable en tête de film. Si l'atmosphère mystérieuse me semble adaptée, cette ouverture est peut-être un peu trop dépouillée pour que les spectateurs comprennent les enjeux fondamentaux de ce qui suit (Ronan est entré par effraction, a dérobé l'ordinateur, et c'est pour le récupérer que David le poursuit).

Si la séquence finale des flux d'images me semble bien fonctionner, avec son éloignement progressif de l'emplacement des personnages pour les replacer dans une totalité qui amoindrit l'impact de leur course folle, nous avons aussi ressenti au montage un léger déficit d'images « *found footage* » par rapport à notre intention initiale. Ces plans de caméras de surveillance ou de dashcam émaillent le film, mais il aurait peut-être fallu que leurs apparitions soient plus régulières et situées à des instants charnières pour que l'on ressente davantage que les personnages se débattent aussi dans un flot d'images incessant. Notre réticence à leur emploi était peut-être dûe notamment à la difficulté d'inclure ces plans forcément très larges dans un montage rythmé et un découpage qui accompagne l'action. Il aurait fallu trouver des façons de les systématiser, peut-être par exemple en jouant sur la très courte focale pour donner la sensation que les personnages s'approchent ou s'éloignent extrêmement vite de la caméra. Par ailleurs, le travail pressenti de post-production sur ces images « non-cinéma » semble finalement inutile, tant leur facture visuelle est évidente – une conséquence positive de l'utilisation de véritables appareils.

Autre regret également, si le côté « prises de vues sur le vif » existe à travers les plans les plus chaotiques où le cadre bouge frénétiquement, nous aurions pu user plus régulièrement de nos zooms. Maniés par Barry Ackroyd ou Oliver Wood dans les films de Paul Greengrass, ils insufflent une énergie certaine à l'action, témoignent exemplairement du processus de filmage et participent à une mise en rapport permanente des personnages et de leur environnement, jeu d'échelles que je décris en partie théorique (I-2) et qui serait entré tout à fait dans les intentions du film.

Les plans où ils sont utilisés en revanche me semblent très convaincants, et je me félicite globalement de l'usage que nous avons fait des éléments que nous avons tenu à emprunter ou à louer. Je pense que le rickshaw, même si son utilisation reste limitée à une poignée de plans, fait vraiment la différence pour entrer dans l'énergie des comédiens, en les filmant de face et en échelle rapprochée plutôt que de loin ou de profil. Les huit tubes Astera se sont révélés tout aussi indispensables et appropriés, leur utilisation très rapide et permissive a contribué à pouvoir mettre en place rapidement une lumière se fondant dans les environnements urbains. Une séquence coupée au montage se déroulait dans un passage étroit couvert d'un échafaudage, que nous avons entièrement ré-éclairé en une dizaine de minutes en y glissant les tubes à intervalles réguliers. Même chose pour la séquence finale de course, avec les marches de l'arche de la Défense, en principe plongées dans l'obscurité.

De plus, je suis plutôt satisfait par l'évolution de la température de couleur au fil du film. Elle démarre relativement haute pour une nuit artificielle (4500K), faisant ressortir le orange caractéristique des éclairages sodium, et finit bien plus basse (2000K), neutralisant ces teintes plus dorées et chaleureuses pour une ambiance très froide, bleutée. Ce changement a été réalisé à la prise de vue et ajusté à l'étalonnage, je trouve que la progression est relativement discrète (les raccords mouvements aident beaucoup à connecter les différents espaces). J'aimais l'idée que, comme l'esthétique de surveillance s'immisce dans le film jusqu'à transformer la caméra épaule en plans fixes à la fin, la couleur évolue également vers quelque chose de plus détaché qui correspondait à l'architecture inhumaine de la Défense.

Parmi les autres tentatives fructueuses, j'avais l'envie de longue date d'expérimenter avec le temps de pose. J'ai l'impression d'une position assez « conservatrice » face à cet outil sur la plupart des tournages, et je voulais l'exploiter pour ce qu'il est capable de produire de spécifique dans la découpe du mouvement. Ayant eu peu de temps avec le matériel avant le tournage, cette envie est restée embryonnaire et il aurait fallu la tester plus longuement en essais pour visualiser tout le spectre des possibilités de rendu du mouvement. Reste que nous avons tourné plusieurs plans avec un obturateur à 90° plutôt qu'à 180° pour créer une impression plus saccadée, plus nerveuse, comme le fait parfois Steven Spielberg (entre autres, la course de John Anderton – Tom Cruise pour stopper le meurtre du début de *Minority Report*, 2002). Le résultat, sur les plans où les personnages montent les escaliers ou sur le travelling arrière sur Ronan quelques secondes plus tard, est discret mais assez convaincant, et me donne envie de continuer sur de futurs projets à jouer avec ce paramètre.

Cet enjeu étant aussi lié à l'exposition, son utilisation réduite découlait également de cette contrainte. Nous n'avons pas hésité à assumer la matière numérique de la haute sensibilité, et la quasi intégralité du film est tournée à 3200 ISO. Nous avons testé la caméra à cette sensibilité et savions à quoi nous attendre, et étions séduit par l'idée de voir la matière de l'information à l'écran – ce bruit qui scintille quand il n'en reçoit pas assez. Cela dit, sur une poignée de plans, j'ai l'impression que sa quantité est un peu élevée, et certaines scènes auraient peut-être bénéficié d'une pose plus haute (en utilisant la pleine ouverture des Zeiss GO par exemple, ce que j'ai consciemment évité de faire à cause de leur différence de rendu). Il aurait été sûrement préférable de travailler avec des fichiers RAW (ce qui aurait nécessité une panoplie de tests pour choisir quelle sensibilité et donc quelle courbe de réponse y appliquer), ce qui nous aurait aussi facilité la tâche pour notre changement progressif de balance des blancs, qui n'aurait été alors

qu'une simple métadonnée. La logistique de notre tournage nous a vite conduit à écarter cette possibilité : sans accès à de l'électricité lorsque nous étions en extérieur, les backups devaient se faire entre les nuits de tournage, et nous ne pouvions donc pas dépasser en une nuit les capacités de nos cartes. Il a fallu opter pour un codec moins gourmand que du RAW, ici du ProRes 4444 en 3,2K – pour un export final en 2K, mais nous avons besoin d'avoir une marge par exemple pour évacuer en post-production le vignettage du zoom Cooke.

À l'heure du rendu, le montage image et l'étalonnage ont été réalisés, mais la post-production sonore n'est pas encore terminée. Cet aspect a été en partie relégué au second plan, non par désintérêt de notre part, plutôt par moindre connaissance de ses outils spécifiques et surtout à cause de soucis d'organisation. Faute d'avoir trouvé avant quelqu'un de disponible, l'ingénieur du son du tournage n'est arrivé sur le projet que deux jours avant le début des prises de vue, et avons longtemps craint de devoir nous passer de ce poste essentiel. La simple prise de son étant remise en question, nos ambitions relatives à ce domaine étaient plus que réduites. Il y a pourtant je pense matière à exploiter largement cet aspect dans la représentation d'un monde connecté, et il aurait fallu imaginer tout un tissu de sources et de matières sonores pour accompagner les images du flux visuel. Beaucoup de possibilités sont encore ouvertes par le montage son et le mixage, mais saisir profondément cet enjeu aurait probablement appelé une écriture différente et pensée en amont.

Le processus de création s'est révélé aussi exigeant que passionnant, et le cadre dans lequel s'inscrivait le film nous a permis une forme débridée et affirmée que j'ai beaucoup aimé travailler ; c'est aussi absolument à mettre au crédit de notre équipe dévouée et toujours force de soutien et de proposition. Jouer avec ces images a été souvent instructif, en particulier pour une séquence : faute de pouvoir obtenir des autorisations et pour renforcer l'idée du film comme une somme d'images, nous avons choisi de tourner une courte scène dans le métro au téléphone. Nous avons donc équipé des figurants-cadreur de leurs téléphones respectifs pour qu'ils interprètent des passagers interloqués filmant la traversée de la rame par les deux comédiens. Pour justifier que ces derniers soient filmés avant même qu'on ait pu repérer leur agitation dans le métro, nous avons placés deux personnages en train de se prendre en vidéo (et interprétés par nous-mêmes comme une plaisanterie cachée), rapidement bousculés, pour lancer l'action. L'idée étant que c'est cet événement déclencheur qui motive les autres passagers à sortir leurs téléphones. Le montage de cette séquence fut particulièrement complexe et riche. Le lancement de la scène est très brutal, avec beaucoup de plans, et nous regrettons de ne pas donner

finalement le temps d'intellectualiser pourquoi les passagers se mettent à filmer, craignant que cela déstabilise (« à qui sont ces téléphones, et pourquoi sont-ils en train de filmer ? »). Pourtant, cela ne dérangeait pas les premiers spectateurs à qui nous présentions nos versions de montage en cours de travail ; ils et elles semblaient accepter très vite la présence, pourtant apparemment non justifiée, de ces images fragmentaires. Décidément, ces flux d'images connectées se mêlent au cinéma avec une facilité certaine...

CURRICULUM VITAE

Études :

- 2019 – 2022 : **Master Cinéma à l'ENS Louis-Lumière**
- 2018 – 2019 : **Licence 3 Cinéma** à l'Université de Paris 8
- 2016 – 2018 : **Classe préparatoire** aux grandes écoles publiques de cinéma **Ciné Sup** (Lycée Guist'hau, Nantes)

Compétences :

- **Image / son** : caméras & appareils photo (réflex Canon, Sony EA50 et Alpha 7S...), enregistreurs sons, projecteurs, équipement caméra (steadicam...) ...
- Connaissances en **montage** (Adobe Premiere, Sony Vegas Pro), **étalonnage** (DaVinci Reslove) et **mixage** (Adobe Audition)
- **Photographie argentique** noir & blanc et couleur, tirage noir et blanc
- Utilisation de caméras **Super 8** et développement inversible noir & blanc

Expériences :

- Mai 2022 : **Co-réalisateur** et **chef opérateur** de *Fuite* (fiction, 13 min / Alexa Mini, Alura Lightweight, Fujinon 85-300mm, Zeiss GO, Cooke 25-250mm)
- Sept. 2021 : **2ème Assistant caméra** de *Comme un lundi* (fiction, 15 min / Sony Venice, Raw XOCN, Zooms Angénieux EZ-1/2)
- Août 2021 : **1^{er} Assistant caméra** de *Missionnaire* (fiction, 15min / Varicam LT, Zeiss GO)
- Juin 2021 : **2ème Assistant caméra** de *Comment une baleine a nagé dans la Seine* (fiction en ext., 15 min / Varicam LT, Zooms Angénieux EZ-1/2)
- Juin 2021 : **Co-chef opérateur** de *En rêve organisé* (fiction en studio, avec rétroprojections, 15 min / Varicam LT, Zooms Angénieux EZ-1/2)
- Avril 2021 : **Réalisateur** de *Fiat Lux* (fiction en plan-séquence à 360° sur dolly, 3min / Sony Venice, Cooke S4 Mini)
- Mars 2021 : **Chef opérateur** de Paul Marlot – *Mes Jours de Peine* (clip en 35mm, 3min / Moviemcam, Kodak 500T, Zeiss Go)
- Mars 2021 : **1^{er} Assistant caméra** de *Chimère* (fiction en caméra épaule, 5min / Sony Venice, Cooke S4 Mini)
- Juill. 2020 : **1^{er} Assistant caméra** de *La Boîte en Fer blanc* (fiction, 30min)
- Mars 2020 : **Chef opérateur** de *La Valse sans temps* (fiction, 3min / Sony F3, Zeiss Go)
- Dec. 2018 : **Réalisation & scénario** de *Rue Sorin, rue fleurie* (film photo, 4 minutes)
- Sept. 2018 : **Chef électricien** de *Les Lignes directrices*, réalisé par une étudiante aux beaux-arts de Paris (fiction, 30 minutes)
- Mai 2018 : **Co-chef opérateur** de *Ayúdame à mirar* (fiction, 15 minutes), sélectionné à la « Mostra Ela na Tela », festival de Porto Alegre
- Oct. 2017 : **Lumière** de *La Veillée* (fiction en Super 8, 3 minutes)
- Juill. 2017 : **Stage** d'une semaine chez **Vantage Films** (location caméra, Saint-Denis)
- Nov. 2016 : **Co-réalisation, montage son et mixage** de *Ctrl-C* (stop-motion en prises de vue réelles, 6 minutes), 2^{ème} prix du public au festival « Libérez le cadre ! » du lycée Chateaubriand de Rennes, sélectionné au festival « Keep it short » de Nantes