

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 2012-2015

Soutenance de juin 2015

Found footage

Arthur LORMEAU

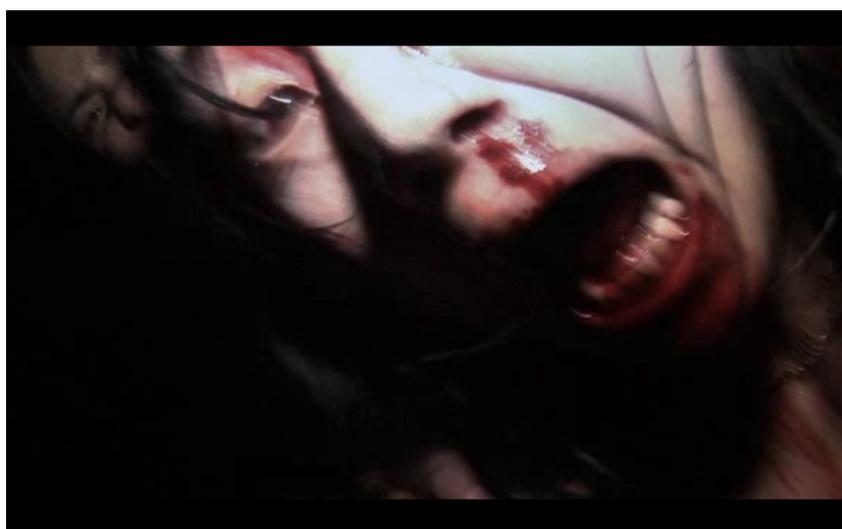


Illustration 1: Photogramme tiré du film [REC]

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : « Noël.mov »

Directeur de mémoire : John Lvoff

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 2012-2015

Soutenance de juin 2015

Found footage

Arthur LORMEAU



Illustration 2: Photogramme tiré du film [REC]

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : « Noël.mov »

Directeur de mémoire : John Lvoff
Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

Remerciements

Un grand merci à

John Lvoff

Giusy Pisano

Michel Coteret

Laurent Stémlin

Didier Nové

Pierre Vormeringer

Ma famille et plus particulièrement mes parents et ma grand-mère, Nina Lormeau

L'ensemble de l'équipe du film

Nadine Marcovici

Nadine Delannoy

Delphine Boisse

L'ensemble des élèves de la promotion 2015 de la section cinéma de l'ENS Louis Lumière

Mes amis

Résumé

Ce mémoire a pour sujet les found footages. Je tente de comprendre et d'analyser le genre, en vue d'en poser les spécificités, les règles.

Le genre né avec la sortie de *Cannibal holocaust*, réalisé par Ruggero Deodato, en 1980. Il se confirme presque vingt après avec le film *Le projet Blair witch*.

Les found footages se basent sur une trame scénaristique particulière : quelqu'un retrouve des images sur une cassette, bobine de film, ou une caméra et décide de nous montrer ce qu'elle contient. Les found footage nous font donc croire à de fausse image amateur.

D'abord associé au genre documenteur ou à la caméra subjective, le genre reprend et contamine la production fantastique entre 2007 et 2012, avec la sortie de films comme *Cloverfield* ou bien *[REC]*.

Tout au long de ce mémoire j'essaye d'analyser les différents aspects de l'esthétique de ces films autour notamment de la question du point-de-vue et du rapport entre récit et objectivité.

Mots clefs

found footage

Vérité

Réel

Réalité

Représentation

Spectacle

Image

Cadre

Mise-en-scène

Fantastique

Horreur

Abstract

This memoire is about found footages. I tried to understand and analyze the genre, to get its rules.

The genre was born with the release of *Cannibal Holocaust* , directed by Ruggero Deodato, in 1980. It is confirmed almost twenty years later with the film *The Blair Witch Project* .

The found footages are based on a particular storyline : someone finds images on a tape, film reel, or a camera and decides to show us what it contains. The found footages try make us beleive in false amateur image.

First associated with the mockumentary genre or the subjective camera, this gender resumes and contaminates fantastic output between 2007 and 2012, with the release of films like *Cloverfield* or *[REC]*.

Throughout this memoire I try to analyze the different aspects of the aesthetics of the films, including the question of the point of view and the relationship between story and realism.

Key words

found footage

Truth

Real

Reality

Representation

Show

Image

Framework

Mise-en-scene

Fantastic

Horror

Sommaire

Remerciements	3
Résumé	4
Mots clés.....	5
Abstract.....	6
Key word.....	7
Sommaire.....	8
Introduction.....	9
1 Présentation	13
1 De Cannibal holocaust à Paranormal activity, un genre à part entière	14
2 Vrais found footage	21
3 Found footage et fantastique.	26
2 Objectivité	35
1 Personnages-opérateurs.	36
2 Matérialité : la lumière empreinte	42
3 Réalité, réel et représentation.	46
3 La mise-en-scène de l'image-action.	52
1 Reconnaître et apprécier	53
2 Découpage	57
3 Les souvenirs	65
Conclusion.	70
Bibliographie	73
Filmographie.	75
Table des illustrations	76
Dossier PPM	77

Introduction

J'avais pour première idée d'orienter mon mémoire sur les films d'horreur et des sources de la peur au cinéma. En me questionnant sur le corpus de film à choisir, j'ai remarqué que bon nombre de films que je comptais étudier provenaient d'un genre contemporain, devenu très prisé : le found footage.

Le found footage est un genre imitant ce qui serait un simple bout-à-bout filmique, à la manière d'un « tourné-monté », fait à partir d'images que l'on aurait trouvées mais qui sont, en fait, créées de toutes pièces pour les besoins du film.

Ces films situent leurs dates de sortie très majoritairement entre 2007 et 2012 (tous, exceptés les deux premiers, sortis en 1980 pour *Cannibal holocaust*¹ et 1999 pour *Le projet Blair witch*²). Le phénomène est donc très récent.

De ce fait, la théorie concernant ces films est balbutiante et n'a ni beaucoup de recul, ni beaucoup de films à étudier. La contemporanéité fait aussi la force et l'intérêt du présent mémoire, car une production aussi spécifique que celle des faux found footages ne peut pas passer inaperçue.

En nous livrant des « images brutes », les found footages prétendent nous immerger dans une forme de représentation qui aurait une focalisation externe totale, qui ne serait pas écrite. Ils nous posent donc la question du point de vue au cinéma, et notamment de son rapport avec le réalisme et le fantastique.

Sous couvert d'hyperréalisme les films du corpus sont pourtant des fictions, ils racontent des

1

Cannibal holocaust. Ruggero Deodato, 1980, Italie.

2 Le projet Blair witch. Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, 1999, Etats-Unis.

histoires. Les actions filmées sont mises en scène.

Une histoire communique des émotions, des idées selon certains axes, certains événements choisis, desquels on décidera de conter certains aspects et d'en cacher d'autres. Une histoire ne peut être complètement objective, au risque de se transformer en rapport informatif ne décrivant qu'une suite de faits. Et puisque toute histoire est partielle, la question du point-de-vue se pose, qui plus est dans les films qui nous intéressent. En outre, il a souvent été dit que les found footages tenaient du cinéma subjectif.

Dans son mémoire³ Florent Tité consacre sa troisième partie à des films qui nous intéressent, et qu'il décrit comme filmés en *focalisation interne différée*.

Nous n'oserions affirmer le contraire. Les récits des found footage sont foncièrement en focalisation interne sur leurs personnages principaux, peu nombreux la plupart du temps. Sous couvert de documenter les événements qu'ils vivent, force est de constater que les personnages-opérateurs nous livrent des récits très personnels.

Le found footage tient donc sur deux piliers a priori antagonistes. L'un est l'objectivité que l'on peut trouver dans la matière même des films, à travers le travail en direct des personnages-opérateurs qui prennent en charge l'énonciation. L'autre est esthétique. Le contexte du film de fiction permet une recherche formelle servant un propos et une narration transcendant l'acte créateur des personnages-opérateurs.

Les found footages mettent en évidence cette force double qui tend à rendre toute image cinématographique partielle, puisque inscrite dans une histoire qui fait sens, en même temps qu'elle reste une empreinte mécanique, objective du réel, puisque « photographique ».

La question qui se pose reste celle du lien entre le point-de-vue physique de l'image

3 TITE Florent. « Technique et esthétique de la caméra subjective ». ENS Louis Lumière, 2011.

photographique, la subjectivité de l'auteur qui l'a sinon créée, au moins dirigée, et celle du spectateur qui la regarde ; sans oublier la subjectivité fictionnelle, mais non moins réelle, du personnage-opérateur qui la met en œuvre.

Comment la fiction peut-elle émerger du chaos ? Comment le récit peut-il naître de ces images qui semblent se comporter comme des point-de-vues morts ?

J'aborderai tout d'abord le genre dans son ensemble. Je tenterai d'en décrire les spécificités générales. Je présenterai les premiers films qui l'ont initié, ainsi que deux des principaux films du corpus qui constituent, il me semble, des éléments exemplaires. Je présenterai aussi un autre genre, parallèle à celui qui nous intéresse, et que l'on appelle aussi « found footage ». Enfin je me pencherai sur l'aspect fantastique de ces films.

Dans un deuxième temps, je nous propose d'adopter un point-de-vue crédule sur les films et de montrer comment ceux-ci procèdent d'une volonté d'objectivité et d'information sur le réel. Je tenterai d'expliquer en quoi le cinéma est un médium tout particulièrement adapté à capter ce réel. L'opération de filmer, d'enregistrer l'image et le son, est a priori la seule qui donne naissance au film. Cela donne une importance cruciale aux opérateurs du film, qui en sont aussi les personnages. J'aborderai ensuite la problématique de la représentation qui est intimement liée à celle de réalisme et de point de vue.

Finalement, je me poserai la question du récit et de la fiction, et tenterai de comprendre comment les found footages nous racontent des histoires. J'analyserai le découpage de ces films, et décrirai plusieurs grandes tendances. Je tenterai enfin de tisser un parallèle entre souvenirs et les images trouvées.

Avertissement sur l'appellation des films du corpus : le terme anglais *found footage*, littéralement « enregistrements trouvés », désigne dans le langage courant deux types distincts de films.

Le premier que j'appellerai *vrais found footage*, est né dans les années soixante, principalement aux États-Unis.

Le deuxième, que je désignerai a contrario de *faux found footage*, est souvent associé au faux documentaire ou à la technique de la caméra subjective. Il est assez récent puisqu'il remonte à la sortie de *Cannibal holocaust* Cannibal holocaust en 1980. C'est à cette deuxième définition que je fais référence dans ce mémoire. Il est à noter que dans le langage courant, les termes *vrais et faux found footage* ne s'emploient pas. Je ne les utilise que temporairement pour bien dissocier les deux sens que l'expression recouvre.

Les vrais *found footage* n'étant pas le sujet de ce mémoire, je me bornerai à n'utiliser que le terme *found footage*, qui n'est aujourd'hui presque plus utilisé que pour désigner les films qui m'intéressent. Je n'utiliserai les qualificatifs de *vrai* et de *faux* que dans les cas où il pourrait y avoir une confusion.

1 Présentation

Les found footage sont ce qu'on appelle communément des films de genre. Être conscient de cela est primordial pour celui qui voudrait réaliser ou étudier les films se rapportant à ce genre précis, ce que je me propose de faire dans ce mémoire et dans ma PPM⁴.

Le film de genre, m'offre une base de récits possibles, de formes, de thèmes etc. qui pourront constituer l'architectonique du film, un plan préétabli à la création. Ce plan préétabli est connu des spectateurs et constitue la base de son horizon d'attente.⁵ Il permet un langage commun, lui-même construit sur le langage cinématographique. Ce langage pourra être utilisé lors de l'analyse des œuvres.

Je me propose d'une part de présenter le corpus et de reconnaître l'ensemble des films comme constituant un genre à part entière. Ensuite je présenterai brièvement ce que sont les vrais found footages et leurs liens avec les faux found footage. Enfin, j'introduirai la problématique du caractère fantastique des films du corpus.

1 De *Cannibal holocaust* à *Paranormal activity*, un genre à part entière

Pour comprendre la spécificité des found footage, il faut remonter au film qui en pose les règles, *Cannibal holocaust*. Le film commence par un faux reportage télévisuel nous montrant une équipe de quatre jeunes cinéastes américains, dont Alan Yates, le réalisateur, de Faye Daniels, sa compagne et la scripte, et de Jack Anders et Mark Tomaso, les cadresurs. Ils sont partis dans la forêt amazonienne pour tourner un documentaire sur des tribus anthropophages. On apprend ensuite qu'ils ont été portés disparus.

4 PPM pour « Partie Pratique de Mémoire ».

5 Concept développé par H.R. Jauss

Nous suivons ensuite le professeur Harold Monroe, anthropologue de l'université de New York, qui part à leur recherche. Il est aidé de deux guides, Chaco et Miguel. Après plusieurs péripéties où l'on assiste à des scènes assez violentes, des membres des tribus des Yanomanos finissent par amener Monroe dans un sanctuaire d'ossements où il trouve des bobines de film. Se doutant que ces bobines ont un rapport avec les documentaristes disparus, le professeur marchandise leur acquisition puis retourne à New York.

La société de production « Pan American Broadcast Company » qui produit le documentaire de Yates annonce à Monroe sa volonté de diffuser le contenu des bobines. Monroe accepte à la seule condition de regarder d'abord leurs contenus. La deuxième partie du film nous montre alors les rushs du documentaire inachevé...

Cannibal holocaust se construit autour d'une articulation entre fiction et fausses images non-fictionnelles. La première partie du film nous explique comment les images ont été retrouvées puis visionnées ; la deuxième est consacrée au visionnage de ces bobines.

Cette deuxième partie est tournée dans un style qui deviendra par la suite le genre found footage lui-même. Les séquences s'enchaînent et mêlent aussi bien des séquences mises en scène destinées à être montées et des bouts de film que l'on pourrait appeler « making of » car ils nous montrent les coulisses de la fabrication des futurs films, pour aller jusqu'aux séquences que l'on qualifierait aujourd'hui, dans le jargon numérique, de « faux clip », comme si la caméra s'était mise à filmer toute seule.

Cannibal holocaust est particulièrement intéressant car pour la première fois, un film puise l'intégralité de son intrigue sur l'acquisition de séquences trouvées : une nouvelle esthétique cinématographique est née. Non pas tant que la manière de filmer n'existait pas avant, mais plutôt que plusieurs parties significatives du film, s'articulent, s'enchaînent, proposent un véritable récit, tout étant basées sur cette esthétique.

Le genre se base donc avant tout sur une trame scénaristique particulière. Elle peut être résumée ainsi : une instance qui ne nous est pas donnée comme un auteur, ni comme une instance énonciatrice (la plupart du temps, c'est une société de production, un distributeur, un site internet etc.), nous livre un matériau audiovisuel qu'elle aurait trouvé, simple bout-à-bout de séquences qui, la plupart du temps, nous sont présentées comme brutes, c'est-à-dire que les personnes, par qui ce bout-à-bout nous est arrivé, n'y ont pas touché.

Presque vingt ans plus tard sort *Le projet Blair witch*. En début de film, un simple carton nous informe de la disparition de trois étudiants en cinéma lors d'un tournage documentaire et de l'existence de cassettes vidéo et de bobines retrouvées un an plus tard. Le film nous dévoilera leur contenu.

Heather, Josh et Mike, les trois étudiants, partent tourner un documentaire sur la sorcière de la forêt de Blair, près d'une petite ville du Maryland. Heather est la réalisatrice, Josh le cadreur et Mike le preneur de son. Heather s'occupe en parallèle du making-of du film grâce à sa petite caméra vidéo. Après quelques interviews des habitants de la région sur les légendes locales et la sorcières de Blair, les trois jeunes documentaristes partent eux-mêmes dans la forêt pour filmer les différents lieux où se seraient déroulées ces légendes.

Mais assez vite, ils s'égarèrent, ne trouvent plus leur chemin. Un matin, ils trouvent d'étranges sculptures faites avec des bouts de bois au pied de leur tente...

Même si les séquences retrouvées constituent ici l'intégralité du film auquel nous assistons, la trame du film de Deodato est ainsi scrupuleusement respectée.

Si le film *Cannibal holocaust* a permis au genre d'émerger, et l'a influencé de manière radicale en en proposant la base de la trame scénaristique, *Le projet Blair witch* peut être considéré comme le véritable premier film du genre en ce sens qu'il se base exclusivement sur les images trouvées et

que cette condition exclusive est devenue aujourd'hui indispensable pour qu'un film puisse appartenir au genre « found footage ». Nous acceptons cependant *Cannibal holocaust* comme la seule exception du corpus, en sa qualité de fondateur.

Après la sortie du *Projet Blair witch*, le terme found footage vient alors pour désigner l'esthétique de ces films sans pour autant encore constituer un genre dans l'esprit de la critique et du public.

Ils sont appelés simplement « found footage », comme contraction de « filmés en found footage ». Ce raccourci est souvent utilisé dans des expressions telle que « film d'horreur en found footage » ou bien encore « faux documentaire en found footage ». Le terme ne vient ici que comme un qualificatif. Il est un attribut qui vient accompagner un genre plus large (film d'horreur et « documenteur⁶ » en l'occurrence).

Dans ce cas, le found footage désigne un mode de représentation, une technique particulière de tournage, et surtout de cadrage et de mise en scène.

Le terme refait surface en 2007 avec la sortie de *[REC]*⁷. L'esthétique s'impose avec force jusqu'en 2012, ce que certains considèrent comme un effet de mode, et s'estompe ensuite peu à peu. Ces cinq années voient apparaître les emblèmes du genre tel que *Cloverfield*⁸, *Redacted*⁹ ou bien encore *Paranormal activity*¹⁰.

J'ai choisi deux films, en plus du *Projet de Blair witch* et de *Cannibal holocaust*, comme objets d'études principaux de ce mémoire : *[REC]* et *Cloverfield*.

[REC] se présente à nous comme les images issues du tournage d'un des épisodes d'une émission TV « *Pendant que vous dormez* ». L'héroïne du film et présentatrice de l'émission, Angela

6 Documenteur = faux documentaire. J'explique le terme plus loin.

7 *[REC]*. Placo Plaza et Jaume Balaguero, 2007, Espagne.

8 *Cloverfield*. Matt Reeves, 2007, États-Unis.

9 *Redacted*. Brian de Palma, 2007, États-Unis.

10 *Paranormal activity*. Oren Peli, 2009, États-Unis.

Vidal est suivie par Pablo, son cadreur. Durant une nuit, Angela suit les pompiers d'une des casernes de Barcelone. Après un début de nuit assez monotone, un appel finit par arriver : des habitants d'un immeuble ont entendu une voisine crier. Lorsque Angela, Pablo et deux des pompiers de la caserne arrivent dans l'immeuble, deux policiers sont déjà sur place.

Les habitants sont sortis de chez eux, terrifiés par les hurlements de la voisine. Les policiers et les pompiers, toujours suivis par Angela et Pablo, entrent dans l'appartement concerné et trouvent Conchita, la voisine, une vieille femme visiblement égarée, couverte de sang. Celle-ci se jette violemment sur un des policiers et le mord violemment au cou. Dans la panique, policiers, pompiers et journalistes redescendent au rez-de-chaussée, aidant leur confrère blessé dont le pronostic vital est de plus en plus incertain.

Mais lorsqu'ils essayent de sortir, ils se rendent compte que l'immeuble a été placé en quarantaine. Une voix extérieure leur demande de rester calmes, de ne pas essayer de sortir, et d'attendre les instructions. Le reste du film se passe en huit clos. La folie qui avait d'abord pris Conchita se répand peu à peu à l'ensemble des habitants de l'immeuble. Les dernières personnes saines seront Pablo et Angela, qui de désespoir, assaillis par une horde de fous furieux assoiffés de sang, iront se cacher au dernier étage de l'immeuble laissant place à une séquence finale sombre et terrifiante.

Cloverfield se présente à nous comme la lecture d'une cassette que le gouvernement aurait trouvée à Central Park, dans le cadre d'une affaire nommée « Cloverfield ». La courte introduction, avec une mire de barre et des cartons, nous informe que cette cassette est une véritable pièce à conviction et que le film est classé secret défense.

Les premières images nous montrent Rob et Beth qui se filment au petit matin dans un appartement luxueux de Manhattan. Nous assistons ensuite à la fête de départ de ce même Rob qui part pour le Japon. Hud filme la soirée et réalise de très courtes interviews des convives qui

encouragent et félicitent Rob pour son nouveau poste. On comprend que le montage de ces interviews constitue le cadeau d'au revoir à Rob de la part de Jason son frère, de la compagne de celui-ci, Lily, et de Hud, un ami.

On apprendra plus tard que la caméra appartenait en fait à Rob, et qu'il l'avait déjà utilisée pour filmer sa journée avec Beth. Ceci explique le premier plan du film, et le fait qu'à deux autres moments du film, lorsque Hud arrête de filmer, nous voyons ce qu'il y avait avant sur la cassette, c'est à dire la journée en amoureux de Rob et Beth.

Au court de la soirée, Beth arrive avec son nouveau petit copain, ce qui met Rob hors de lui. Beth finit par repartir un peu après. Alors que Hud et Jason essaye de remonter le moral de Rob, tout l'immeuble est secoué par un tremblement de terre et les lumières s'éteignent. Le courant finit par se rétablir, et les convives allument la chaîne d'information qui leur annonce une attaque sur New York.

Le film nous raconte alors le long périple nocturne de Lily, Jason, Hud, accompagnés de Marlana, une amie qu'ils ne connaissent que peu, qui suivent Rob à travers les rues de Manhattan attaquées par un énorme monstre (une sorte d'insecte géant). En réalité Rob est parti sauver Beth, coincée dans un immeuble, à l'autre bout de la presqu'île.

J'ai choisi ces deux films parce que je les considère comme les plus aboutis du corpus : ils représentent les deux grandes tendances du genre, à savoir le faux film complètement amateur, ou bien les coulisses d'un faux reportage ou d'un faux documentaire qui tournerait mal.

Le noyau scénaristique lancé par *Cannibal holocaust* reste le même de film en film, n'acceptant aucune exception, sauf ce qui concerne le sort des « filmeurs »¹¹.

11 Certains films ne stipulent pas forcément que ceux-ci soient morts ou disparus

Ces bouts de films (ces « found footage ») arrivent comme des témoins du passé, et sont censés répondre à la question de l'histoire (la petite ou la grande), c'est à dire de savoir ce qui s'est passé.

Si ce dispositif se concrétise avant tout par une esthétique de prise de vue particulière, il implique tout de même une écriture spécifique, un tournage, une image, une bande sonore, des cadres, un montage particuliers. On ne saurait les réduire à la simple technique de la caméra embarquée, ou caméra portée subjective (nous verrons plus loin que ce problème du point de vue est central). Je me propose donc de considérer le faux found footage comme un véritable genre à part entière.

Contrairement à certains autres genres, il est aisé de déterminer si un film entre, ou non, dans notre sujet. Ainsi le scénario est construit sur les mêmes bases, certaines figures esthétiques de cadre et de lumière, ou de mise-en-scène, reviennent invariablement de films en films. C'est d'ailleurs la principale limite du genre et c'est ce que la critique lui a souvent reproché : produire des films assez semblables, presque formatés.

2 Vrais found footage

Pour nous permettre de comprendre ce que seraient les faux found footages, nous pensons qu'il est intéressant de réfléchir un moment sur ce que seraient les vrais found footage.

Les vrais found footage consistent en un montage d'images, de plans trouvés, dont la fabrication n'a pas été conditionnée par la finalité du film (rush de film ou de pub issus directement du tournage, film amateur de vacances, etc.). Le genre s'inscrit dans la logique du recyclage culturel qui se demande *pourquoi continuer à tourner, alors que tant d'images ont déjà été filmées ?*

Ce recyclage est une conséquence du mode de vie de nos sociétés capitalistes modernes : industrialisées, obsédées par le présent et l'immédiat, et qui amoncellent les déchets sans savoir quoi en faire, tout en épuisant les ressources de la planète. L'art et le cinéma n'échappent pas à ces phénomènes.

Contrairement au documentaire d'archives, le vrai found footage transforme la matière filmique existante pour en faire émerger une nouvelle création. Le récit originel est transformé, transcendé. Les images deviennent matériaux par et pour elles-mêmes. Là où le documentaire se sert du référent, du réel - quitte à le transformer à travers une mise-en-scène, un dispositif particulier, pour apporter une vision, une idée, un propos sur ce réel - les vrais found footages se servent des images en tant que telles. Ces films transforment par une remise en valeur de l'image l'ancien référé (ce qui a été tantôt filmé) *en l'objet même d'un film*.

*Wittgenstein Tractatus*¹² en est un bel exemple. Une voix douce, presque un murmure et une musique lancinante, lie des images amateurs, des films de famille, de vacances... Ces bouts de

12 Wittgenstein Tractatus. Peter Forgacs, 1991, Hongrie.

films, sans le savoir, racontent la vie des gens. Il y a presque quelque chose de magique à voir ces visages, ces expressions. Ils se donnent à nous et nous savons qu'ils n'en ont pas conscience. On se sent entrer dans leur intimité, mais avec respect, car nous touchons du doigt quelque chose qui nous transcende, au-delà du temps, et qui nous dépasse autant qu'eux.

Naît alors un jeu, une rencontre entre les époques et les cultures, comme des échos dans l'histoire de l'art et du cinéma. Le film cherche à créer un nouveau discours à partir de l'ancien matériau filmique.

Dans une perspective post-moderne, ces films prennent comme matière le rôle même des images audiovisuelles de notre monde. En se réappropriant les déchets de la production audiovisuelle américaine et européenne, les artistes du found footage se réapproprient l'histoire du cinéma. La réflexivité de leurs films, leur vision sur la matière filmique même, questionne notre rapport à ces images. La « vision », « la représentation » est mise-en-scène. Nous nous sentons interpellé en tant que spectateur. Nous sommes pris à partie et figurons comme personnage du film, absent mais actif.

En opérant une dissociation radicale entre le tournage et la post-production, les vrais found footage manipulent les images et mettent en évidence l'importance du montage dans la création du récit cinématographique. Loin de nous sentir bernés, notre sens critique se réveille, et nous prenons plaisir à l'illusion en même temps que nous la reconnaissons comme telle¹³.

L'artiste compositeur et plasticien Christian Marclay s'est aussi intéressé au genre à travers ses créations vidéos. *Telephone*¹⁴ est un petit film de sept minutes trente secondes. Il est constitué d'une multitude de rushes issus de films de fiction américains.

Ces bouts de films présentent tous des passages mettant en scène des conversations

13 « c'est-à-dire qu'il est capable d'identifier l'allusion (recognize) et de l'apprécier (enjoy) » p 27. JULLIER Laurent. « L'écran post-moderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice ». L'Harmattan 1997.

14 Telephone. Christian Marclay, 1995, États-Unis.

téléphoniques. Ils nous sont présentés dans un certain ordre, comme s'ils avaient été triés en différentes actions, différentes phases. D'abord les personnages composent un numéro sur leurs combinés, puis les téléphones sonnent. Les protagonistes se disent ensuite bonjour, échangent quelques mots sans se comprendre, écoutent ce qu'on a à leur dire, puis raccrochent. Chaque action est répétée autant de fois qu'il y a de films différents. Le montage lie les plans entre eux et nous fait croire à une conversation géante et absurde qui lierait l'intégralité des personnages.

Le film est une véritable démonstration du rôle du montage dans la création du récit et du sens au sein d'une œuvre audiovisuelle. Il se fonde aussi sur le mythe post-moderne de la non historicité des images, dans le sens où un bout de film peut se jouer des époques et des cultures, et qu'ainsi n'importe quelle séquence peut être raccordée à une autre.

Ces films « vrais found footage » offrent un double visage : le visage d'un film neuf créé grâce au « vol de la nature première des films détournés », où les plans choisis sont réduits à leur simple plasticité, sans jamais rappeler les plans qui les précédaient ou qui les suivaient, et celui plus complexe, où cette création nous place face à nous-même, à notre propre mémoire qui se dévoile comme tissée de la multitude d'images et de films qui ont traversé notre histoire personnelle.

Cette double lecture au sein d'une même œuvre est la conséquence du caractère réflexif du genre, car il propose un récit autour de l'acte de regarder en plus de celui qui se dévoile par les images mêmes. Cette réflexivité se retrouve aussi dans le « documenteur » où la supercherie fictionnelle (le film était une fiction alors qu'il nous était présenté comme un documentaire), nous interpelle directement en tant que spectateur, interroge notre sens critique vis à vis du lien qui lie les images cinématographiques avec le discours qui en est proposé.

L'utilisation exclusive de l'esthétique documentaire dans des œuvres de fiction a même fait l'objet d'un genre à part entière, le « documenteur ». *La bombe*¹⁵, *Opération lune*¹⁶, ou bien encore

15 La bombe. Peter Watkins, 1965, Etats-Unis.

16 Opération Lune. William Karel, 2002, France.

*Zelig*¹⁷ en sont autant d'avatars.

Ces films sont construits sur l'imitation des codes du documentaire en vue d'en démontrer les ficelles. La structure de ces films est réflexive en ce sens où une part de l'émotion, de l'intérêt, on pourrait encore dire du sujet, réside dans la représentation -dans la mise-en-scène- de la représentation elle-même.

Cannibal holocaust et *Le projet Blair witch* feignent la dissociation entre le tournage et la post-production, ce qui reste l'aspect le plus important des vrais found footage. Comme les documenteurs, ils sont pourtant des films de fiction, et toute leur fabrication a été maîtrisée, de l'écriture du scénario jusqu'à la version définitive.

C'est en ce sens que l'on peut parler de vrais et de faux found footage, puisque les films qui nous intéressent utilisent des images créées de toutes pièces mais dans le but d'appeler à cette même réflexivité.

Le problème avec les faux found footages c'est qu'ils ont bien moins à voir avec les vrais found footage que les documenteurs ont, par exemple, à voir avec les documentaires. Ceux-ci en sont une parodie, un pastiche. Feignant le documentaire par l'imitation des buts, des codes, des modes de fabrication etc., le documenteur se fait porteur d'un autre message par le retournement qu'il opère dans les signes.

Le faux found footage par le fait même qu'il soit faux, c'est à dire qu'il propose à son public un film qui se dit tel qu'il n'est pas, est bien différent de son référent vrai. De plus il admet la duperie pour vraie : on fait semblant de croire que le public ne sait pas quel est le niveau de réalité auquel il est confronté.

Alors que le documenteur imite dans la forme le documentaire et que le vrais found footage se

17 *Zelig*. Woody Allen, 1983, États-Unis.

donne comme un travail principalement de post-production, le faux found footage n'est qu'un simple bout-à-bout.

En nous proposant des œuvres en tourné-monté, les faux found footages se dissocient formellement des vrais found footages, et aussi du genre documentaire.

3 Found footage et fantastique

Nous finirons cette première partie par une observation qui saute aux yeux lorsque l'on se penche sur le corpus : la plupart des films cités sont considérés soit comme des films fantastiques soit comme des films d'horreur.

Nous pensons qu'il est indispensable de comprendre pourquoi la plupart des found footages sont répertoriés dans l'une ou l'autre de ces catégories cinématographiques.

Le cinéma fantastique ou les films d'horreur suscitent souvent chez le spectateur un sentiment de peur, qui peut aller de l'inquiétude jusqu'à l'angoisse.

Le problème avec la *peur*, c'est qu'elle est très subjective, et donc variable d'un individu à l'autre, d'une société à l'autre, d'une époque à l'autre.

Dans un entretien qu'il donne pour France Culture, Philippe Rouyer¹⁸ dit bien que *chaque époque a ses peurs*¹⁹. Il nous donne un bref historique de la peur au cinéma.

On retiendra l'expressionnisme allemand qui bâtit ses films fantastiques sur des thèmes issus de la littérature gothique : les fous, les créatures démoniaques, la sorcellerie.

La fin des années 50 voit le triomphe de la Hammer (*Le cauchemar de Dracula*²⁰), puis vient *Psychose*²¹, *Les yeux sans visage*²² etc., des films plus réfléchis, mais aussi plus durs. La production flirte de plus en plus avec les limites de la censure. Le public est de plus en plus en demande d'images chocs.

18 Philippe Rouyer est un critique de cinéma et enseigne à l'université Paris 1.

19 « Le plaisir de se faire peur au cinéma », dans « Les bons plaisirs », par Ali Rebeihi, France Culture, émission du 22/08/2013.

20 Le cauchemar de Dracula. Terence Fisher, 1958, États-Unis..

21 Psychose. Alfred Hitchcock, 1960, États-Unis.

22 Les yeux sans visage. George Franju, 1960, France.

À la fin des années 60, puis dans les années 70, le cinéma d'horreur moderne naît avec *La nuit des morts vivants*²³, *L'exorciste*²⁴, *La colline a des yeux*²⁵, *Halloween*²⁶ etc. Le genre devient celui de la transgression où tout est permis, un cinéma de l'extrême.

Dans ce contexte d'une violence toujours plus crue, d'image toujours plus brutes, on comprend mieux la sortie en 1980 du film *Cannibal holocaust*.

Pourtant, on ne peut s'empêcher de penser que, dans ce film, rien ne relève vraiment du fantastique. Seul le sang est resté, mais plus rien à voir avec cette atmosphère lugubre et gothique dont s'était parée *Le cabinet du docteur Caligari*²⁷ ou bien encore *La nuit des morts vivants*.

Tout le film se passe de jour, sous la lumière écrasante de l'Amazonie. La musique joyeuse de l'ouverture annonce la couleur : ce n'est ni une histoire de fantôme, ni de vampire.

Jusqu'à la scène finale, les sévices auxquels on assiste sont de deux types : soit ils s'exercent sur des animaux, fièrement et amplement mutilés sous nos yeux, lors de la préparation des repas, soit sur des indigènes lors de rituels punitifs particulièrement violents. Ceux-ci sont alors filmés de loin, la voix des guides nous informe du caractère rituel de ce que nous voyons, et ainsi les images prennent un intérêt presque anthropologique. La mise-en-scène ne se veut jamais effrayante. Les images que nous voyons peuvent nous dégoûter, mais rien n'est jamais fait pour cela, à part peut-être le simple fait d'être filmées.

Nous pensons qu'ici réside la clé et la limite du film, qui se veut une critique de la pornographie mais qui pour cela se construit sur l'utilisation de celle-ci. On pourrait résumer le message du film avec cette phrase : « Armé d'une caméra, l'homme n'a plus aucune morale, ni dans ce qu'il filme, ni dans son auto mise-en-scène ». La violence vient du filmage impudique et du choix de ce qu'on

23 *La nuit des morts-vivants*. George A. Romero, 1968, États-Unis.

24 *L'exorciste*. William Friedkin, 1973, États-Unis.

25 *La colline a des yeux*. Wes Craven, 1977, États-Unis.

26 *Halloween*. John Carpenter, 1978, États-Unis.

27 *Le cabinet du docteur Caligari*. Robert Wiene, 1920, Allemagne.

nous montre, à savoir, justement un non-choix.

Cette scène qui vient clore le film, fait partie des scènes qui ne sont pas destinées à être montées dans les documentaires de Yates²⁸ et qui différencient *Cannibal holocaust* d'un faux documentaire classique. Elles sont l'occasion pour les documentaristes américains de redoubler de cruauté envers les indigènes ou les animaux. Cette dernière séquence met donc en scène un retournement de situation où les bourreaux deviennent les victimes et vice versa.

La scène finale, en revanche, attire notre attention. La troupe des quatre documentaristes se retrouve encerclée par une tribu indigène. Les lances volent de toute part, et Jack, qui s'était posté bien en vue sur un tronc d'arbre à demi couché sur le sol et qui tirait à tout va sur les guerriers anthropophages, finit par se faire transpercer par les ennemis. Ceux-ci le prennent et le ramènent dans leur camp. Les trois amis de Jack le suivent de près, toujours en train de filmer le combat qui lentement se transforme en festin dont ils seront le menu principal.

À partir de ce moment-là, la panique s'empare de Marc qui filme. Le cadre se fait plus aléatoire et moins précis. L'effet est renforcé par l'esthétique voyeuse créée par la longue focale et par une présence accrue de feuilles et de branches en amorce au premier plan. La musique vient esthétiser cette scène assez immonde où l'on assiste au découpage de Jack en mille morceaux, bien vite avalés par les guerriers Yanomamos. Des effets de rayures et de détérioration de la pellicule permettent des raccords entre différents points-de-vue. Cette scène se prolonge alors que les quatre documentaristes, les uns après les autres, passent à la broche.

Alors qu'elle avait été parée, jusqu'à présent, d'une froideur objective, cette scène gore de mise à mort devient tout à coup l'objet d'une mise-en-scène esthétisante qui, sous couvert d'une technicité déclinante, laisse une plus grande place au découpage et au montage.

28 On pourra y ajouter principalement deux scènes : la mise en scène du faux massacre des Yacumo par les Yanomamos ; la scène du viol collectif de l'indigène par les reporters.

Sans forcément atteindre le fantastique, il y a ici tout de même un certain retournement du réel, une vision déformée, presque grotesque.

Ces mouvements aléatoires, ces cadrages décadrés, ces feuilles et ces branches qui viennent boucher la vue, tous ces éléments seront repris dans *Le projet Blair witch*.

Alors que *Cannibal holocaust* serait plutôt à mettre du côté du gore pur et dur voire même de la pornographie, *Le projet Blair witch*, comme premier véritable film du genre, inscrit le found footage de plein pied dans le fantastique. Tout au long du film, nous ne savons pas si les personnages se perdent vraiment ou bien s'ils sont les jouets de la sorcière de la forêt Blair.

Deviennent-ils fous, ou est-ce la menace qui est bien réelle ?

Qu'est-ce qui différencie-donc ces deux films, pourquoi *Cannibal holocaust* nous dégoûte-il sans nous faire peur et pourquoi *Le projet Blair witch* nous fait-il peur tout en nous en montrant le moins possible ?

Il faut tenter de comprendre le genre, et notamment le fantastique, le gore et l'horreur.

Dans son livre *Le cinéma fantastique*, Alain Pelosato fait un bref historique du fantastique et de son origine. L'esprit fantastique viendrait des sociétés primitives, impressionnées par les éléments naturels et la peur de l'inconnu, notamment de la mort.

Cette crainte s'est ensuite immiscée dans les récits mythiques païens. Les contes merveilleux du Moyen-âge en sont une perpétuation au travers les codes du christianisme. Ainsi les mythes du Graal ou des Chevaliers de la table ronde peuvent être vus comme une christianisation du tissu mythique déjà présent, comme l'Odyssée, les contes des Mille et une nuits ou bien encore les légendes de Bretagne²⁹.

29 PELOSATO Alain. « Le cinéma fantastique ». Naturellement, 1998. p 5 et 6.

Au XVIII^{ème} siècle est ensuite apparu le roman gothique qui met en scène « l'abolition de la dictature des « Barons » et des « Moines »³⁰. Encore une fois, la lutte du Bien et du Mal se double d'une lutte plus symbolique entre la chrétienté et les légendes païennes, dans un univers lugubre et inquiétant.

À la suite du roman gothique, la littérature fantastique s'épanouit au XIX^{ème} siècle. On pourra citer ici Maupassant et sa célèbre nouvelle *Le Horla* ou encore Charles Baudelaire qui, comme le souligne Walter Moser dans son texte *Esthétique du déchet (1998)*, a décrit dans ses poèmes les vicissitudes urbaines et la quotidienneté, inventant par-là « la beauté du laid ».

« Mais l'horreur au cinéma n'est pas un genre, à proprement parler, plutôt une conception de mise en scène qui se complaît plus volontiers dans une atmosphère d'inquiétude proche de celle du Fantastique mais peut s'exprimer derrière n'importe quel thème »³¹

L'horreur et le fantastique auraient les mêmes buts, mais n'utiliseraient pas les mêmes moyens. Le fantastique se cantonnerait à des histoires morales, alors que l'horreur tiendrait sa force de sa brutale amoralité.

L'horreur se définirait par une violence que l'on éprouve à regarder ce qui est répugnant, repoussant ou morbide. Plus que la sensation de dégoût en elle-même, le caractère horrifique d'un plan (séquence ou film) tient plutôt à la position du spectateur à qui on ne donne pas d'autres choix que de regarder, de subir le visible.

Le gore est une esthétique visant à montrer la destruction du corps et de la chair.

30 Ibid, p 11. On pourra ici citer « Le château d'Otrante », de Horace Walpole, 1764.

31 BENICHO, P. JB. « Horreur et épouvante ». PAC, 1977. p 174

Le fantastique quant à lui, tient plus volontiers à l'inquiétante étrangeté³² développée par Freud, à savoir la résurgence d'éléments qui ont été depuis longtemps refoulés, même si ces éléments sont, a priori, familiers.

Le cinéma étant un art basé sur la représentation, c'est à dire référentiel, tirant son intérêt des liens entre le fond et la forme, je ne pense pas qu'il faille réduire les genres à leurs thèmes et à leurs contenus ou à leurs images ou à leurs spécificités de mise-en-scène. Le fantastique ne consiste pas seulement en certaines histoires issues du folklore littéraire non plus que l'horreur ne peut être résumée en de simples dispositifs de mise-en-scène.

Je considère donc qu'au cinéma, ces deux genres sont en fait un même genre que j'appellerais « fantastique », l'horreur en étant une déclinaison plus violente et amorale, apparue à sa suite dans la deuxième moitié du vingtième siècle.

Dans son essai *L'inquiétante étrangeté*³³, Freud décrit un phénomène qui, à mon sens, est à l'origine même du fantastique, si ce n'est le fantastique lui-même.

Il parle d'un paradoxe de la langue allemande, à savoir que le mot « unheimlich » (traduit en français par l'expression « inquiétante étrangeté ») désigne à la fois quelque chose d'étranger et à la fois quelque chose de familier, tous deux à l'origine du sentiment d'inquiétante étrangeté.

Freud tire ensuite la liste des phénomènes qui peuvent produire ce genre de sentiment : l'animisme, la magie et la sorcellerie, la toute-puissance des pensées, la relation à la mort et la figure du double, la répétition non intentionnelle et le complexe de castration³⁴.

Notons ici, que lorsqu'il décrit le phénomène de répétition non intentionnelle, Freud nous donne, sans le savoir, le motif principal du scénario du film *Le projet Blair witch* :

32 FREUD Sigmund. « L'inquiétante étrangeté », (p 209 à p263), in « L'inquiétante étrangeté et autres essais », Gallimard nrf, 1985.

33 Ibid

34 Ibid, p 248

« [...] lorsqu'on s'est égaré dans une forêt, à la montagne, surpris peut-être par le brouillard, et qu'en dépit de tous les efforts pour trouver un chemin balisé ou connu, on se retrouve à plusieurs reprises au même endroit qui caractérise un relief particulier »³⁵.

On pourrait aussi voir dans les retours successifs de Conchita et de son appartement dans *[REC]* une figure du retour non intentionnel.

Pour Freud, n'importe quelle injure faite au corps humain, si elle est source d'angoisse ou de crainte (dont l'inquiétante étrangeté est une forme), tient du complexe de castration. Ainsi le gore à travers le dégoût dont il peut être la source, tient du complexe de castration. La langue coupée de Josh que Mike et Heather découvre devant la tente au petit matin dans *Le Projet Blair witch* en est un exemple parlant. Mais c'est aussi le cas des corps qui se déchiquettent partie par partie dans la séquence finale de *Cannibal holocaust*.

La peur du noir elle-même, en tant que suppression du sens de la vue, tient aussi du complexe de castration. C'est même peut être la peur primitive la plus utilisée dans le cinéma fantastique et notamment dans les found footages. En effet, dans les films qui nous intéressent l'usage de la vision nocturne ou de l'éclairage « en minette » - c'est à dire une tache de lumière au centre du cadre, comme si le projecteur était directement fixé à la caméra - sont autant d'avatars de cette perte de la vision.

Quant aux thèmes de l'animisme et de la sorcellerie, ils sont souvent liés à un rapport particulier à la mort, se basant sur le fantasme de la toute-puissance des pensées. Ce fantasme est notamment la source de tous les films de fantômes³⁶.

Ensuite, Freud tente de différencier les phénomènes étrangement inquiétant lorsqu'ils arrivent dans la vraie vie, ou bien lorsqu'on les rencontre dans la littérature.

³⁵ Ibid, p 240

³⁶ Exemple : *Paranormal activity* (Oren Peli, 2009, États-Unis), *Grave encounters* (The vicious brothers, 2010, Canada), *Le dernier exorcisme* (Daniel Stamm, 2010, États-Unis).

« Ajoutons encore une considération générale [...] : qu'un effet d'inquiétante étrangeté se produit souvent et aisément, quand la frontière entre fantaisie et réalité se trouve effacée, quand se présente à nous comme réel quelque chose que nous avons considéré jusque-là comme fantastique, quand un symbole revêt toute l'efficiencie et toute la signification du symbolisé, et d'autres choses du même genre. »³⁷

Nous pourrions ici citer une nouvelle fois *Le Horla* de Maupassant qui fonctionne en partie sur le doute qui subsiste tout au long de la nouvelle sur le bien-fondé des expériences que le personnage dit avoir vécues.

Je pense que ce retournement fantastique entre le merveilleux et le réel, tient dans les found footage à un paradoxe esthétique.

La spécificité des found footages repose principalement sur un dispositif scénaristique et représentationnel particulier, à savoir l'utilisation exclusive de fausses images non-fictionnelles au sein d'une œuvre fictionnelle.

Ces images non fictionnelles peuvent avoir un caractère documentaire (et appartiennent par-là à la catégorie du faux documentaire) mais peuvent aussi se donner comme de simples bouts d'images et de sons qui ne prétendent appartenir à aucune œuvre d'art, passée, présente ou future.

Le dispositif de mise en scène du found footage constitue le socle commun principal d'où l'ensemble des problématiques esthétiques du genre découlent : nature des images, cadrages aléatoires et approximatifs, plans séquences et montages impossibles, réalismes objectifs et subjectivités amateurs etc.

Contrairement aux faux documentaires qui se présentent à nous comme de véritables films, même s'ils ne sont pas tout à fait ce qu'ils disent être, les found footages se revendiquent au premier

³⁷ Ibid, p 251

degré puisqu'ils ne se présentent pas à nous comme des œuvres cinématographiques, mais plutôt comme de simples bout-à-bout audiovisuels.

Les images se présentent à nous comme dépourvues de tout point-de-vue, comme si nous avions totalement accès au réel. Et pourtant, les films « found footages » présentent des situations effrayantes, impossibles, irréelles.

Les films « found footage » mettent en œuvre un point de tension entre deux esthétiques diamétralement opposées. D'une part, par son refus du contre-champ et son héritage des grands thèmes de la littérature fantastique et horrifique, celle d'une esthétique en tableau hérité du cinéma de Méliès, et par son naturalisme accru par l'amateurisme des images, par la réduction de la qualité des appareils de prise de vue, d'une esthétique de la vue réaliste, héritée des frères Lumière.

2 Objectivité

Le found footage se concrétise avant tout par une certaine manière de filmer qui vise à reproduire ce que seraient des images de films, de reportages télévisuels, ou même de productions amateurs avant le montage ou toute autre post-production. Il faut donc simuler l'aléatoire et le non maîtrisé, tout en respectant un scénario, c'est-à-dire avec des actions, des personnages et des objets imposés.

1 Personnage opérateurs

Les vrais found footages se sont développés depuis les années 60, en même temps que la télévision. Plus tard les faux found footage apparaissent en même temps que la vidéo et internet.

Nos sociétés ont vécues la démocratisation des moyens de produire et de diffuser le contenu audiovisuel en même temps qu'elles en ont été submergées. Les conflits de la guerre froide, puis du Moyen Orient, dans lesquels les États Unis étaient presque toujours impliqués, se sont vus doublés d'une guerre médiatique sans précédent. « Le film devient l'archive immédiate du vingtième siècle » écrit François Niney. En ce sens, la maîtrise des moyens de production et de diffusion de l'image et du son est devenu une problématique majeure des enjeux politiques et notamment démocratiques du siècle dernier : (et du nouveau siècle naissant) l'accès à l'information, ainsi que sa liberté et sa pluralité étant un des piliers fondamentaux de la démocratie.

Depuis les années deux mille, avec la miniaturisation ainsi que la baisse du prix des caméscopes et des moyens de filmer en général, l'avènement d'internet nous a fait oublier ce défaut qu'a l'image de statuer seule sur le réel. Court-circuitant les réseaux de tri, de stockage et de diffusion traditionnelle du stock audiovisuel (qui était jusque-là détenu par les sociétés de production et les chaînes de télévision), internet permet à tout un chacun de produire sa propre vision du monde et de

la partager, d'en faire sa propre mise-en-scène. En filmant ce que l'on pense n'être que de l'information, de la documentation, la caméra devient un outil de réappropriation du réel.

Internet nous permet de diffuser les images pour elles-mêmes, sans montage, sans but (« pour le fun »), et nous pensons par là nous libérer du joug de la propagande, de la manipulation, et réinvestir l'image photographique et cinématographique pour ce qu'elle nous semble être, c'est-à-dire un redoublement du réel.

Les rapports de force médiatiques qui construisent notre vision du monde, mettent en jeu pour la première fois la force de propagande civile, constituée d'autant de « soldats de l'image » qu'il y a de personnes armées de caméras et maintenant, même, de téléphones portables, sur les lieux des grands événements. Plus que jamais notre rapport à l'image doit être compris, si nous ne voulons pas devenir les propres bourreaux de nos démocraties.

La question politique est donc omniprésente dans les found footages par le simple fait qu'ils interrogent nos rapports à l'image, à sa véracité, à son effet de réel, et donc à la capacité qu'elle a de nous informer sur le monde et la société.

Dans *Cloverfield*, Rob entre dans un magasin de téléphonie mobile et tente de trouver, dans le chaos le plus total, une nouvelle batterie pour son téléphone. Il tombe sur les téléviseurs en vente qui diffusent des chaînes d'information en continu. Celles-ci montrent très clairement l'armée aux prises avec un monstre de plusieurs dizaines de mètres de haut qui détruit Manhattan. Pourtant les commentaires ne parlent que de quelque chose d'indéfinissable, d'une situation floue, de l'armée dépassée etc. sans que jamais le mot « bête » ou « monstre » ne soit prononcé, alors que c'est bien cela que nous voyons.

Aussi incroyable que cela puisse être, la situation qui se déroule en direct sur les écrans est très

claire. Les médias ne trouvent plus, ou ne veulent pas trouver de mots pour décrire la situation catastrophique. Ils éludent les vrais problèmes, proposent une réalité édulcorée, plus floue et du coup peut être moins dure. Par-delà la multiplicité apparente des écrans, le point de vue reste le même, à savoir un plan d'ensemble filmé depuis un hélicoptère sur un monstre semant la panique et la mort dans les rues de New York, accompagné d'une voix off de commentaire qui demeure incapable de décrire ce que pourtant tout le monde voit.

Face à ce chaos médiatique, on comprend mieux Hud qui continue coûte que coûte de filmer l'odyssée de ses amis, tentant par-là d'apporter sa propre vision des choses, finalement plus juste que la vision « officielle ».

La notion de personnage opérateur, que j'emprunte à Florent Tité³⁸, est capitale pour notre sujet. C'est grâce à ces personnages opérateurs que le film nous arrive, tout comme le film les crée de toutes pièces.

Les coupes n'arrivent que parce qu'ils interrompent la caméra ou parce qu'ils oublient de changer de batterie, nous voyons ce que leurs caméras cadrent etc. S'ils ne sont pas là, le film n'existe pas ; et ils n'existent que par et pour le film.

« En caméra subjective amateur, la caméra dont on emprunte le point de vue est réellement la caméra du tournage. Il n'y aucun code, aucune imitation à apporter, car il n'y a pas vraiment de mensonge technique »³⁹.

[REC] est peut-être le film qui pousse le plus loin le concept du personnage-opérateur puisque Pablo, personnage du film, est joué par Pablo Rosso, cadreur et directeur de la photographie. C'est

38 [TITE, 2011], op. cit.

39 Ibid

lui qui dit ses propres répliques, et en direct, comme un véritable acteur. L'opérateur et le personnage s'identifient l'un à l'autre pour former un véritable être hybride qui n'appartient ni tout à fait à la réalité, ni tout à fait à l'univers diégétique.

« L'analyse filmique distingue en général (Gaudreault, 1999 ou Gardies, 1993) le niveau de la monstration, ce que les plans montrent, et le niveau de la narration, le sens produit par leur montage audiovisuel. Le langage cinématographique est enté sur cette double articulation. Or l'usage des stock shots rompt cette articulation significative, il suppose que les plans qu'il recycle ne sont que monstration, exhibant le monde comme il est, était ou va être. [...] Ainsi se découvre le fondement de la propagande objectiviste, dont toutes les télévisions font recette. »⁴⁰

Dans cet extrait, François Niney évoque les « stocks shots » des chaînes de télévision qui considèrent l'audiovisuel comme un produit dont la qualité serait indexée de manière proportionnelle à l'information qu'il contient.

On pourrait dire que dans une certaine mesure, l'ambition première des personnages-opérateurs dans les found footages, est de produire ce type d'images, celles qui se disent rester au point de la simple monstration décrite par François Niney.

Par le but qu'il annonce se donner, celui de l'information (« qu'est-ce qui s'est passé ? »), par la négation du montage et donc de l'auteur, les found footages se donnent plus comme des faux reportages télévisés que comme des faux documentaires.

Lorsque l'on se réfère à François Niney dans son livre « *Le documentaire et ses faux-semblants* »⁴¹ à la question « Qu'est-ce qui distingue le documentaire du reportage ? » l'auteur répond par la prétention qu'a le reportage de n'avoir pas de point de vue, d'être purement informatif.

40 NINEY François. « Le documentaire et ses faux-semblants ». Klincksieck, 2009.p 24

41 Ibid p 120

Les reportages seraient faits de données, de documents, et non d'images ou d'œuvres filmiques⁴². Les found footage se donnent comme ayant cette même prétention, à savoir de ne faire œuvre que par leur mise en représentation (à la manière du ready-made), et de n'être constitués que d'images témoins.

Dans tous les found footages, les personnages sont poussés par cet élan d'information, ce désir de documenter l'événement auquel ils assistent. La caméra est considérée comme un filtre, une lucarne à travers laquelle le réel pourrait devenir plus prégnant que la réalité qu'ils sont en train de vivre.

Caméra à la main, ils ne veulent surtout pas que leur subjectivité influe sur les documents qu'ils tentent de sauver. Parler de plan subjectif serait insulter leurs mémoires fictives.

Je pense qu'il faut absolument les différencier des autres techniques de cinéma subjectif qui visent à imiter la vision humaine, ou tout du moins à placer le spectateur à la place du personnage.

Comme nous l'avons vu, les found footages mettent au contraire un point d'honneur à différencier l'objet caméra, et donc la place du spectateur, des personnages, quand bien même ils seraient personnages-opérateurs.

Formellement cela se traduit par une mise-en-scène de l'aléatoire, et une utilisation réfléchie des différents supports d'enregistrement. La négation du montage, ou plutôt son escamotage, nous a fait aussi affirmer que le found footage tenait plus du faux reportage que du faux documentaire.

Le concept du personnage-opérateur est peut-être le plus important et le plus spécifique au genre found footage. C'est pourquoi je tenais à ce qu'il soit central au sein même de l'intrigue du film *Noël.mov* (ma PPM) Je voulais que la distinction entre point de vue et focalisation soit au cœur de

⁴² Ibid

l'intrigue. En effet nous avons vu à quel point le personnage-opérateur crée le point de vue en même temps qu'il s'en extrait au profit de la vision mécanique et autonome de la caméra.

Le personnage-opérateur tient la caméra en même temps qu'il se cache derrière.

Dans *Noël.mov*, Thibault est le personnage principal du film mais son image en est presque entièrement absente. Nous sentons bien qu'il est le centre de cette famille atypique, mais il existe dans le film comme un trou noir, un pivot autour duquel peuvent s'actionner les rapports conflictuels de ses parents.

Ainsi le retournement de situation final met en exergue cet inconnu. On avait attribué un point de vue à un enfant, qui n'en était pas un.

2 Matérialité : la lumière empreinte

« En termes plastiques, soutenues par les techniques de captation en voie de miniaturisation, ces images proposent le plus souvent un réel subissant une déformation liée à la courte focale, une sensation d'intimité liée à la tenue de l'appareil comme un petit corps, une texture morcelée liée à la compression extrême des images en vue de leur dispersion dans un flux au débit limité »⁴³.

Si l'opérateur est intégré en tant que personnage-opérateur à la trame narrative, la caméra elle-même peut être vue comme un personnage du film en tant qu'œil objectif, réceptacle de l'empreinte photographique.

Le found footage n'a pu se développer qu'à mesure où les caméras elle-même se simplifiaient et pouvaient être manipulées par n'importe qui.

Même si bon nombre de found footage prennent leur source dans les rushs de faux documentaires, ceux-ci sont souvent réalisés par des étudiants, ou de jeunes documentaristes. Dans *Cannibal holocaust* ils manipulent des caméras 16 mm légères et dans le *Projet Blair witch*, la caméra vidéo vient déjà suppléer la pellicule.

Il ne pourrait y avoir de found footage s'il y avait maîtrise totale de l'objet caméra par les personnages-opérateurs, car il faut que celle-ci garde une forme d'autonomie, pour garder le caractère objectif de la prise de vue.

La vidéo a cet avantage, avec la pellicule, de contenir dans son procédé le concept du tourné-monté puisque les plans s'enchaînent sur la bande magnétique tout comme sur la pellicule et l'on peut envisager de relire ce que contient une cassette sans rien y toucher.

43 PETER Adrien. « Les images pauvres ». ENS Louis Lumière, 2014. p 50

Cloverfield utilise même la capacité de rémanence de la bande magnétique en nous montrant ce qu'il y avait sur la bande, avant d'être utilisée pour le pot de départ de Rob et donc le début de l'histoire. Le passé et le présent se retrouve au même niveau sur la bande magnétique et se montent en alternance et en direct.

Les nouvelles caméras numériques ne marchent plus de la même façon, et il faut obligatoirement qu'une instance récupère les fichiers vidéos et les mettent les uns à la suite des autres. Le tourné-monté n'est plus évident et nécessite une phase de montage, même si l'on peut la rendre transparente en ne réalisant qu'un simple bout-à-bout. Le numérique nous présente déjà un monde morcelé, kaléidoscopique.

La caméra et l'image qu'elle crée est même utilisée comme personnage lorsque les personnages eux-mêmes l'utilisent comme un révélateur d'une réalité plus détaillée ou plus précise que leurs vécus. Ainsi, *Paranormal activity*⁴⁴ met en scène un couple qui filme toute leurs nuits grâce à une caméra posée sur un pied dans un coin de leur chambre. Ils tentent de capter, d'enregistrer les phénomènes paranormaux dont souffre la jeune femme depuis sa tendre enfance.

Le film se construit donc sur une alternance entre les séquences en direct où l'on assiste nous-même à ce qui se passe la nuit, et aux séquences de jour, où les personnages se filment eux-mêmes en train de regarder les rushes de la nuit précédente tentant de découvrir des signes de fantômes ou de démons. Bien sûr, nous avons vu avant eux ce qui s'est passé durant la nuit et l'intérêt des scènes de jour, au-delà des pauses qui viennent rythmer et entrecouper des nuits de plus en plus étranges, réside peut-être dans la non action et l'impuissance de ce couple découvrant en images le piège dont ils sont les victimes.

Évoquons ici également la scène dans *[REC]* où Angela demande à Pablo de rejouer la bande,

44 *Paranormal activity*. Oren Peli, 2009, États-Unis.

pour revoir le policier abattre Conchita de trois balles dans la tête : cette scène témoigne aussi de ce surplus de réel que le film aurait sur la scène vécue.

Nous l'avons déjà vu, comme Angela et Pablo, et nous la revoyons juste après. Quel indice cherchent-ils ?

Quel élément filmique que nous n'aurions pas vu la première fois pourrait se dévoiler au deuxième visionnage ? Aucun, si ce n'est la violence toujours présente de la mise à mort. Le bruit retentissant du coup de feu, en écho dans tout l'immeuble, qui revient claquer avec violence une deuxième fois alors qu'il bourdonne encore dans nos oreilles. Peut-être que cette scène ne sert qu'à nous avertir : nous n'avons pas toujours le luxe de pouvoir rejouer la scène, il faut être prudent, aux aguets devant le présent qui se joue, certes filmé, mais qui se joue tout de même en direct.

De même, ces longs plans de nuit, dans la forêt, dans *Le projet Blair witch*, où l'on ne voit rien si ce n'est quelques feuilles et branches au premier plan, qui nous invitent à redoubler d'attention et à guetter le monstre qui se cache au loin, qu'on ne voit pas mais qu'on entend.

En proposant des documents amateurs comme des œuvres cinématographiques, les found footage mettent en scène cet oubli, cette fuite de l'œuvre. Ces images se présentent à nous et nous dévoilent ce qui était inconnu aux personnages-opérateurs même.

« L'œuvre surgit dans son temps et de son temps, mais elle devient œuvre d'art par ce qui lui échappe. »⁴⁵

De même, une œuvre créée de toute pièce par la main de l'homme, comme une peinture par exemple, peut elle aussi échapper à l'artiste et proposer au même titre qu'un acte manqué ou un souvenir oublié qui finirait par nous revenir, une vision qui ne se dévoilerait au peintre qu'à mesure que le pigment se dépose sur la toile.

45 MALRAUX André. « La Métamorphose des Dieux ». Gallimard, 1957.

N'est-ce pas le propre de l'art que de cristalliser de manière quasi permanente, un point de vue et une idée ; de survivre à l'artiste ?

3 Réalité, réel et représentation

Lorsque l'on parle de fausses images, de fausses fictions ou faux documentaire, nous faisons référence à la vérité. Pourtant il existe entre la vérité et le réel, sa représentation tout au moins, un écart plus ou moins grand.

Je voudrais ici fixer les termes de réel et de réalité.

« On pourrait dire qu'à partir du réel, totalité indéfinie (et indéfinissable) contenant tout ce qui s'est passé, se passe ou est en passe de se passer, nous tirons des réalités variées, organisées (objet de chacun de nos arts et de nos sciences), relativement découpées et structurées quoique variables et corrigibles à travers temps et gens »⁴⁶.

La réalité, ou plutôt nos réalités, sont ce que nous pouvons tirer du réel. C'est une portion du réel, une de ses déformations. Nous-même ne traitons que de réalité. Notre vie, nos perceptions sont des réalités.

Considérer qu'il existerait une vérité, une histoire véridique issue du réel, sans point-de-vue, ou encore que le vrai ou le faux existerait en dehors de nous, c'est cela le fantasme de l'objectivité développé par François Niney.

Mais notre monde ne serait-il pas construit que d'interprétations basés sur nos perceptions partielles, conditionnées par notre culture et notre passé ? N'avons-nous, finalement, pas uniquement accès à des visions déformées puisque limitées par notre point-de-vue ?

Nous n'avons accès qu'à nos réalités, et le réel est à tel point absent de nos existences, qu'on pourrait se demander s'il existe vraiment, et à quoi bon le conceptualiser. Le « subjectivisme » serait

46[NINEY, 2009] Op. Cit. p74

cette position qui consiste à nier l'existence du réel, considérant qu'il n'existe rien si ce n'est nos propres représentations mentales.

L'objectivisme (le réel peut être appréhendé par-delà le point-de-vue) et le subjectivisme (notre monde n'est que le reflet de nous-même, de notre propre condition présente et passée) sont tous deux recevables dans une certaine mesure, et de ce fait, sont limités : on ne serait en effet concevoir deux antagonismes également et totalement recevables.

Ainsi le réel est inatteignable, et en même temps, il ne peut pas ne pas exister, tout simplement puisqu'il est la cause de nos réalités. C'est en fait sa définition : l'existence même de la réalité suppose nécessairement un réel qui pourtant ne peut être perçu ou pensé, c'est à dire hors de la réalité. C'est peut-être là l'un des paradoxes principaux de l'esprit humain que de pouvoir conceptualiser quelque chose de nécessairement existant sans pour autant pouvoir en avoir conscience conceptuellement (puisque la conscience du réel reste elle-même une réalité particulière).

Le cinéma a toujours prétendu imiter le réel, en donner une imitation fidèle.

S'il s'agit bien du dehors, du réel, qui vient s'imprimer sur le capteur de la caméra, nous pouvons nous demander si ce que voit la caméra est du ressort du réel ou de la réalité. Suffit-il d'être partiel pour qu'un point-de-vue « fasse » point-de-vue au sens où nous l'entendons jusqu'à présent ?

Pour aller plus loin, il faut maintenant s'intéresser au terme de « représentation ».

A priori, la représentation c'est mettre devant les yeux, rendre présent l'absent. C'est donc une forme de communication puisqu'elle met en jeu un récepteur - le spectateur - un référent présent - le support de la représentation - et un référent absent - l'objet de la représentation - pour reprendre le schéma de Jakobson.

Une communication se fait sur la base de signes. Nous nous référons à la classification des signes de Peirce, qui différencie l'icône : signe par ressemblance formelle (exemple : l'image figurative) ; l'indice : signe relié à son objet par un lien physique ou symptomatique (exemple : les bouts de verre au sol comme signe de la vitre brisée) ; et le symbole : signe faisant référence de manière abstraite ou arbitraire à son référé (exemple : la croix *qui a servi à mettre à mort Jésus*, qui signifie la chrétienté tout entière).

La représentation utilise l'icône et le symbole pour communiquer son objet référé, et peut, soit prendre une forme conceptuelle ou abstraite (les signes sont symboliques), ou bien mimétique (les signes sont iconiques). Bien évidemment ces deux modes ne s'excluent pas et même se combinent la plupart du temps. L'image est cette forme de la représentation qui est forcément au moins iconique.

Si l'on imagine mal un indice tenir lieu de représentation (on ne dit pas que les bouts de verre au sol « représentent » la vitre qui a été brisée, même s'ils tiennent lieu de signes indiciels de celle-ci), le propre de l'image photographique ou du plan cinématographique est peut-être justement d'ajouter un aspect indiciel à l'iconique, grâce au caractère mécanique et autonome de sa conception, permettant à la lumière de faire empreinte sur le capteur de l'appareil photographique ou de la caméra, en même temps que cette empreinte imite formellement la vue qui a été cadrée. C'est le concept de l'ontologie de l'image photographique, développé par André Bazin⁴⁷.

Dans son célèbre article il développe l'idée selon laquelle la photographie et a fortiori le cinéma ne sont pas des arts comme les autres puisqu'ils se basent sur une mécanique autonome qui vient directement capter l'empreinte de la lumière sur le capteur photosensible.

47 BAZIN André, « Ontologie de l'image photographique », in « Qu'est ce que le cinéma ? ». Les éditions du Cerf, 2002.

« La prise de vue apparaît comme une empreinte « directe » de la réalité. Foin de transcendances de l'icône, sublime ou idéale, c'est l'immanence du réel qui se redouble. »⁴⁸

La photographie et, par la même occasion, le cinéma font partie, avec d'autres phénomènes naturels comme les ombres portées, de la famille des empreintes⁴⁹, c'est-à-dire d'une relation de cause à effet physique qui imprègne durant un certain laps de temps sur un support quelconque (pellicule, mémoire informatique) une représentation mimétique d'un phénomène réel et ce sans le concours de la conscience.

Nous ne pouvons empêcher notre ombre de se former sur le mur lorsqu'il y a du soleil, et l'image photographique reste formée optiquement et géométriquement par l'objectif sur une surface photosensible. L'homme reste en dehors de tous ces processus, et en ce sens on comprend assez bien comment un plan ou une photographie peut être considérée comme libre de toute conscience.

Je voudrais ensuite différencier les notions de point-de-vue et de focalisation. Ces deux concepts se rapportent à la représentation et sont la plupart du temps confondus. Cette distinction m'est donc personnelle et pourra peut-être paraître arbitraire, mais reste d'un grand secours pour appréhender la suite de mon propos.

A la notion de point-de-vue, je rattache la notion de cadre, de cache, de sélection, d'optique, de physique. Un point-de-vue est une portion prélevée dans un tout. Le point-de-vue fait référence à l'ensemble des stimuli (visuel, sonore etc.) que l'on pourrait potentiellement recevoir depuis un certain point de l'espace et du temps. Le point-de-vue fait donc référence à la personne en tant que

48 NINEY François. « L'épreuve du réel à l'écran : essai sur le principe de la réalité documentaire ». De Boeck Université, 2000.

49 Nous pourrions dire aussi faisant partie de la famille des « signes indiciels » pour reprendre la terminologie de Peirce. Il en sera question un peu plus tard.

corps percevant.

La focalisation, quant à elle, est un terme issu de l'analyse littéraire et de la narratologie ⁵⁰. Si elle désigne à la base, en littérature, le point-de-vue duquel est racontée l'histoire, je me permettrais un léger glissement de sens, en vue de la dissocier du concept de point-de-vue évoqué en amont. Je la définirais comme la prégnance de l'attitude d'une conscience vis à vis du référé dans une représentation donnée.

La focalisation possède plusieurs degrés, de l'interne à l'externe. Ce degré est déterminé en fonction de la force de prégnance de la subjectivité choisie. Ainsi un plan, une séquence, un film pourront être focalisés plus ou moins sur un personnage ; ou pour le dire d'une autre manière, en fonction d'un certain personnage, la représentation sera en focalisation plutôt interne ou plutôt externe. La focalisation fait référence à la personne en tant qu'âme ou conscience.

On pourrait dire que le point-de-vue rend compte du fait que toute représentation est partielle, alors que la focalisation se rapporterait plutôt à sa partialité.

La distinction est très importante, car nous ne nous rendons souvent pas assez compte que lorsque l'on parle d'un cadre, d'un mouvement de caméra, d'une grosseur de plan, etc, et lorsque nous parlons de la subjectivité d'un plan, de la complicité que nous avons, ou non, avec un personnage, de notre identification à lui, nous employons souvent le même terme de point-de-vue, alors que nous parlons en fait de deux choses qui, dans le cadre de la photographie et du cinéma, sont différentes.

Le paradoxe dans les found footages entre la véracité des images en tant qu'empreinte mécanique du réel qu'apporte l'utilisation de séquences à l'état brute d'une part, et une focalisation interne d'autre part, est un faux problème puisqu'il s'agit en fait de deux choses différentes qui ne

50 GENETTE Gérard. « Figures I ». Éditions du Seuil, 1965. GENETTE Gérard. « Figures II ». Éditions du Seuil, 1969. GENETTE Gérard. « Figures III ». Éditions du Seuil, 1972.

rentrent pas forcément en contradiction.

C'est d'ailleurs ce qui fait la beauté de la scène de l'attaque du pont de Brooklyn dans *Cloverfield*. L'espace d'un court instant, la caméra devient un personnage à part entière, distinct même de Hud qui la manipule. Car ce qu'il filme le dépasse – passe réellement devant lui -, le monstre a un temps d'avance sur lui. La panique s'empare de Hud, la foule le bouscule. Son cadre ne fait que chercher les visages, oubliant de rendre compte de la situation.

Nous avons l'impression d'être nous-même sur le pont avec les personnages. Et cette immersion n'est justement possible que par le choix d'une focale, plutôt longue lorsque la caméra vient chercher le visage des personnages principaux parmi la foule, d'un cadre tremblant. Nous avons la possibilité de construire notre propre point-de-vue.

Mais en allant d'un personnage à un autre, en accélérant ses mouvements, en cherchant grâce au zoom les visages connus parmi la foule, une focalisation interne, sur le groupe des personnages, se construit petit à petit. Cette focalisation est en fait assez prégnante tout au long du film, au fur et à mesure que la bande d'amis subit les épreuves. Durant cette scène, le cadre de Hud, en même temps qu'il nous immerge, rend compte de la dislocation du groupe, de son étirement dans l'espace. Les amis de Hud ne forment qu'un seul corps sur ce pont, et la mort de Jason emporté par le monstre, peut être vue comme l'amputation d'un des membres de ce corps.

3 La mise-en-scène de l'image

1 Reconnaître et apprécier

Les found footages font croire à un récit qui serait primaire, contenu dans les images mêmes et qui apparaîtrait tout seul, sans l'intervention humaine, lorsque l'on met les séquences filmées bout à bout.

Ce sens qui serait contenu primitivement dans les bouts de films relève du fantasme de l'objectivité. Comme si une séquence pouvait dire quelque chose d'elle-même, et nous apprendre sur le réel, de par son existence même.

Pourtant, et plus que jamais depuis la seconde guerre mondiale, la force de la propagande du médium cinématographique a largement été utilisée et démontrée au grand public. Le temps des analyses est fini aujourd'hui, la plupart d'entre nous peuvent reconnaître dans les films soviétiques ou nazis des années 40 des formes de manipulation connues. Les travaux soviétiques et le maintenant célèbre effet Koulechov a surtout mis l'accent sur le travail du montage, et son implication dans le récit cinématographique. En effet, l'ordre des plans, leurs rythmes, créent un système signifiant en soi, presque indépendamment des plans eux-mêmes (ainsi deux plans montés différemment pourront être interprétés de manières complètement différentes).

« La seule façon que nous ayons de fixer le réel, de le traduire et le communiquer, c'est de le signifier : c'est-à-dire de le découper et de l'informer par des signes (sons, mots, images) qui, reliés en signification, produisent et partagent une réalité sensée »⁵¹.

Dans un film, toute image fait partie d'un système plus vaste, et tire sa signification des images qui la précèdent et la suivent. C'est de ce système que le récit émerge, et c'est de ce récit que l'on juge de sa focalisation, externe ou interne, de son objectivité ou de sa subjectivité.

L'objectivité n'est pas mécanique, elle se construit, elle se signifie. De même, la subjectivité du

51[NINEY, 2000] Op. Cit. p 295.

personnage, comme il est souvent le cas lorsque l'on parle de « plan subjectif », ne peut être atteinte que par sa signification sa construction. Comme nous l'avons dit, il n'y a pas de plan subjectif.

On pourra aussi citer le genre documentaire, qui pour tendre vers le réel ou l'objectivité, doit déconstruire celui-ci au moyen d'un dispositif, d'une mise-en-scène particulière, et tenter de le reconstruire, de le signifier par la suite.⁵²

Sans forcément le théoriser ou se le représenter en ces termes, nos sociétés ont pris conscience au fil des décennies qu'une partie de leur réalité était construite sur la base d'images qu'elles ne maîtrisaient plus, car leur niveau de pertinence ou de véracité ne pouvait être contenu ou décelé en elles-mêmes ; une image, seule, ne peut pas faire preuve. Pour comprendre une image, tout comme une idée, nous avons besoin du contexte, du paratexte, nous avons besoin de savoir d'où elle vient, à qui elle est adressée etc.

« Conformément à ce que dit Austin, une phrase n'est ni vraie ni fausse en soi ; elle le sera en fonction des circonstances de son énonciation »⁵³.

Aussi, nous pouvons maintenant dissocier le réel du réalisme, car ce dernier terme vient caractériser une appartenance à une réalité, et nous savons à quel point celle-ci peut être éloignée du réel.

Le réalisme est un jugement. Est réaliste ce que je considère comme tel, est vrai ce que je considère comme tel. D'où le fait qu'il faut différencier la représentation, ou la fiction, du mensonge. Le mensonge engendre une erreur de jugement qui est une dissociation entre réalité et réel inconsciente, involontaires : on me fait considérer comme vrai ce que j'aurais seul considéré comme faux (ou inversement). Le mensonge est une induction de jugement. Mais dans la fiction,

52 François Niney le dit en ces termes : « La construction de l'objectivité n'a rien d'objectif ; l'objectivité n'est garantie au départ par aucune méthode ; elle est le résultat du processus quand il marche. » [NINEY, 2009] Op. Cit. p 25.

53[NINEY, 2009] Op. Cit. p 72

cette dissociation est consciente, nous savons que ce que nous voyons est faux, puisque nous savons que nous sommes face à des représentations.

« Car le statut ludique relève uniquement de l'intention de celui qui feint : pour que le dispositif fictionnel puisse se mettre en place, cette intention doit donner lieu à un accord intersubjectif. »⁵⁴

Le réalisateur part du principe que le public a déjà eu une réflexion sur le médium cinématographique. L'auteur du film sait que son public sait. Le public n'est plus dupe, ni des trucages, ni du jeu du cadrage ou de celui du montage. Il sait que ce qu'on lui donne à voir n'est pas le réel, mais une interprétation du réel. La réalité matérielle fonctionne encore, en ce sens qu'elle ne saurait disparaître puisque inhérente au médium, mais le « ça a été » de Bazin, n'est plus une condition suffisante à la croyance en l'existence du phénomène. Ou plutôt, nous savons que l'enregistrement ne constitue pas une réalité, mais que celle-ci se borne à ce qu'elle est, sans référer à autre chose qu'à elle-même, c'est à dire à la simple empreinte mimétique.

Le public est conscient de sa propre illusion.

Les effets et le jeu du langage cinématographique sont donc lus directement mais aussi interprétés pour ce qu'ils sont, c'est à dire un jeu entre le public et le narrateur. En mettant en scène la création, en représentant le processus cinématographique, les found footage représentent en fait ce jeu, ce lien qui lie l'œuvre au public.

Dans le cas du cinéma, ces représentations se basent sur la mimesis, l'imitation du réel. Dans cette optique, en vue d'immerger le spectateur dans un monde auquel celui-ci peut adhérer lorsque le film prétend le représenter, le cinéma ne peut s'ignorer lui-même. Il doit s'intégrer lui-même, s'auto-représenter. On pourrait même supposer par-là que tout art mimétique devient en partie

54 SCHAEFFER Jean-Marie. « Pourquoi la fiction ? ». Seuil, 1999. p 147

réflexif à partir du moment où l'artiste vit dans un monde où son art existe, et que cette réflexivité évolue en même temps que lui, parallèlement à la place que cet art occupe dans la société.

*L'œuf du serpent*⁵⁵, d'Ingmar Bergman, en est un bel exemple. Le médium est utilisé comme moyen scientifique de distanciation et d'objectivisation de l'horreur pour le savant, qui ne veut au fond que des résultats chiffrés, en même temps qu'il est pour nous, spectateur du film qui avons connu la seconde guerre mondiale, un facteur de redoublement du réel, un échos atroce où ce que nous voyons dans ces fausses images, témoins d'expérience pourtant fictionnelles, ne nous rappelle que trop bien la réalité de l'histoire. Ces images nous rappellent que l'atrocité réside dans l'idée même des expériences, dans leur possibilité, par-delà le statut fictionnel ou non des images qui les représentent. L'émotion transcende la question du vrai ou du faux.

Dans les found footage, la réflexivité ne se fonde pas sur une imitation d'un procédé ou d'un dispositif de déconstruction du réel en vue de sa reconstruction, comme c'est le cas dans le documenteur avec le documentaire, c'est à dire sur le récit, mais bien sur un dispositif visant à imiter le réel même, l'image que nous en avons, en tant que continuité autonome et indépendante, ou bien encore objective.

Le procédé de la fausse image non-fictionnelle, ou plus simplement de toute forme de film dans le film, vise en tout premier lieu à immerger l'histoire dans un univers dans lequel le médium cinématographique aurait sa place, c'est à dire un univers qui est de plus en plus le nôtre. La référence auquel se rapporte la représentation est donc en partie lié à l'expérience du public en tant que spectateur.

55 *L'œuf du serpent*. Ingmar Bergman, 1977, Allemagne.

2 Découpage

La spécificité principale du *found footage* reste sans doute son non montage, ou plutôt sa construction en « tourné-monté » qui asservie l'enchaînement des plans aux aléas techniques du tournage (un choc dans la caméra, un changement de batterie etc.) ainsi qu'au bon vouloir du personnage-opérateur qui décide de tourner ou de couper. L'esthétique qui s'en dégage est une esthétique du plan long, voire du plan séquence.

La mise-en-scène du cadre et des coupes se conjugue avec la mise-en-scène du pro-filmique dans le but de créer l'illusion que rien n'a été prévu et que toutes les impressions, actions et effets, arrivent jusqu'aux spectateurs de manière fortuite grâce au médium audiovisuel, voulu comme transparent dans l'ensemble du processus.

Contrairement à la forme classique du plan séquence (on pourra prendre comme exemple connu le premier plan de *La soif du mal*⁵⁶, ou le film *Irréversible*⁵⁷ entièrement constitué de plan séquence), où les événements s'enchaînent et s'articulent de manière assez fluide, comme une chorégraphie bien huilée, les plans dans des *found footage* sont constitués plus comme des tableaux, reliés non par des coupes, mais des phases « non cadrées », où le cadre bouge, où l'image tremble.

J'utilise le terme de tableau aussi parce que le fait que le personnage soit intégré en tant que cadreur au film annule toute possibilité de contre-champ. En effet, l'esthétique en champ et contre-champ stipule une simultanéité du filmage, c'est à dire d'un découpage de l'action. Dans les *found footage*, toute action est jouée et filmée en directe, c'est-à-dire que le point-de-vue même s'il peut bouger, est tout le temps unique.

56 *La soif du mal*. Orson Welles, 1958, États-Unis.

57 *Irréversible*. Gaspar Noé, 2002, France.

C'est pour cette raisons que les films jouent souvent avec la profondeur, avec la stratification du champ. Les couloirs de l'immeuble dans *[REC]*, l'horizon obscure de la forêt dans *Le projet Blair witch*, ou bien encore le couloir plongé dans l'obscurité dans *Paranormal activity*, tous ces décors mettent en avant les possibilités de circulation entre l'avant plan et l'arrière-plan, des éléments qui peuvent être dans le champ tout en restant cachés, et ne se dévoiler que petit à petit : ces éléments qui sont là, et qui n'attendent que de se faire voir comme autant de métaphores de cet aspect autonome de la photographie et du film et qui se dévoilent petit à petit mais constamment. Il y a toujours un détail supplémentaire que l'on remarque et qui nous avait tantôt échappé.

Dans *[REC]* ces circulations horizontales et verticales sont particulièrement mises en avant lors de trois scènes assez similaires et qui arrivent à trois moments clés du film. Ces trois scènes en sont de beaux exemples. Elles se déroulent dans l'appartement de Conchita, au premier étage de l'immeuble. C'est depuis cet appartement que les voisins ont entendu des cris et qu'ils ont appelé la police - qui a ensuite appelé les pompiers. L'appartement est notamment constitué d'un couloir qui relie le salon à la cage d'escalier.

Au début du film, lorsque les pompiers arrivent sur place ils sont accueillis par les habitants de l'immeuble regroupé dans le hall d'entrée. Puis les policier pénètrent dans l'immeuble et les accompagnent jusque dans l'appartement de Conchita.

Lorsqu'ils entrent, ils aperçoivent la femme dans le salon au bout du couloir. Elle est recouverte de sang et visiblement hors d'elle. Les policiers tentent de la rassurer à mesure qu'ils avancent vers elle, et qu'ils traversent le couloir, accompagnés des policiers, de Pablo et d'Angela. Ils marchent lentement, faisant attention de ne pas brusquer la femme. Ils se heurtent dans le petit couloir et font renverser plusieurs objets au sol, perturbant le calme qu'ils essayent coûte que coûte de garder. Une fois arrivé dans le salon, le chef des policiers essaye de la calmer et de l'emmener avec eux. Mais celle-ci se jette sur lui et le mord violemment au cou. Toute la troupe rebrousse alors chemin,

empruntant le même couloir, pour évacuer le policier blessé.

La deuxième scène commence alors que tout le monde est une fois de plus dans le hall d'entrée. Un pompier tombe à travers la cage d'escalier et se fracasse le crâne sur le sol. La panique s'empare de tous les personnages présents dans le hall. Des cris viennent de l'appartement de Conchita. Le policier et le pompier décident d'aller voir ce qu'il se passe et ,exaspéré, le policier interdit à Pablo de continuer de filmer.

Poussés par le besoin de pouvoir tout enregistrer, Angela et Pablo décident quand même de les suivre de loin, et se retrouvent seuls à monter les escaliers. Ils entrent dans l'appartement de Conchita. Pablo s'avance dans le couloir vide. Alors qu'il en a presque atteint le bout, une femme apparaît d'un coup. Elle est blessée au bras et court vers nous (vers Pablo) tout en criant. Pablo recule pour la distancer tout en filmant devant lui, et donc vers la femme qui nous poursuit. Celle-ci finit par tomber au sol, inconsciente.

Le policier et le pompier réapparaissent alors de derrière Pablo. Le pompier tâte le pouls de la femme et affirme qu'elle est morte. Au bout du couloir se tient Conchita, toujours aussi égarée et enragée. Après avoir ruminé sur place, elle se lance sur eux. Pablo recule une nouvelle fois alors que le policier abat la femme de trois balles. Dans ce même mouvement Angela recule et entre dans la lumière du seuil de la porte - à droite du cadre - ouverte sur la cage d'escalier.

Plus tard dans le film, un inspecteur sanitaire apprend aux personnages que la contamination qui se répand dans l'immeuble est due à la maladie très contagieuse d'un chien qui se transmettrait par la salive. Ce chien aurait donc contaminé les personnes de l'immeuble avant que ses propriétaires ne l'envoient chez le vétérinaire. La petite Jennifer à qui appartenait le chien, une fille de sept ans, et qui est censé n'être malade que d'une angine, crache alors du sang sur le visage de sa mère qui la tenait dans ses bras puis s'enfuit dans les étages supérieurs.

La mère veut la rattraper mais est retenue par l'inspecteur sanitaire et le policier qui la menotte aux barreaux de la rampe d'escalier, avant de s'élancer à la recherche de la fillette. Pablo une fois de plus les suit, encouragé par Angela qui lui demande *d'enregistrer ça !*

Le cameraman rejoint le pompier et le policier dans l'escalier et rentre dans l'appartement de Conchita, et une troisième fois par le fameux couloir. Mais cette fois-ci la traversée se fait plus rapide, plus nerveuse. Pablo baisse le cadre comme pour reprendre son souffle et nous apercevons la massue que tient le pompier comme une arme.

Une fois arrivé dans le salon, Pablo tourne sur lui-même et fait apparaître derrière eux la petite Jennifer, dont le visage se trouve marqué par la contamination. Le policier tente de lui injecter un tranquillisant, mais la fille démoniaque se jette sur lui et le mord au cou. La panique s'empare des personnages et, de fait, du cadre. Le policier crie « qu'il s'est fait mordre, que c'est trop tard ». Le pompier suivi de près par Pablo fuit et les deux hommes courent une nouvelle fois dans le couloir pour sortir de l'appartement.

Le mouvement de fuite est mis en valeur par la courte focale de l'objectif de la caméra, dézoomé au maximum. Juste avant de sortir, nous retombons une nouvelle fois nez à nez avec Conchita, plus enragée que jamais. Le pompier la frappe au visage et l'assomme. Et les deux fuyards regagnent la cage d'escalier.

Ces trois scènes sont construites sur le même schéma : un événement fait avancer l'histoire d'une manière assez violente alors que les personnages se trouvent dans le hall d'entrée. Puis les policiers et les pompiers, accompagnés de Pablo, montent au premier étage et entrent dans l'appartement de Conchita pour tenter de comprendre ce qui se passe. À chaque fois, ils se retrouvent attaqués et sont obligés de rebrousser chemin, réempruntant le couloir et retournant dans les escaliers.

Ces scènes sont intéressantes car elles ne se construisent pas sur un découpage de l'espace en champ et contre-champ comme c'est le cas dans le cinéma plus traditionnel, mais plutôt sur une circulation horizontale d'arrière en avant et d'avant en arrière, et mis en valeur par le décor du couloir. Sa traversée de l'entrée vers le salon et vice versa est à chaque fois différente, et permet une montée en crescendo de la tension. Le non montage permet donc de rester fixé sur les lignes de fuites qui attirent notre regard vers le bout du couloir qui est soit une source de menaces lorsqu'ils s'avancent vers le salon, soit une issue de secours lorsqu'ils regagnent les escaliers.

À chacune des traversées du couloir, le choix de la focale est aussi important. Lorsque l'optique est dé-zoomée, les mouvements sont amplifiés et la sensation de vitesse est plus prégnante, mais nous avons aussi une plus grande vision de l'ensemble du décor. Au contraire, lorsque Pablo zoome, les distances sont écrasées, la traversée se fait moins sentir, mais la réduction du champ agrandit du même coup le hors-champ ce qui laisse une plus grande part de mystère dans ce qui pourrait surgir..

L'effet est utilisé à contre-pied dans la dernière traversée, lorsque Pablo et le pompier courent vers la sortie, et lorsque Pablo se retrouve une dernière fois face à Conchita. En effet celui-ci est dé-zoomé à fond, ce qui a pour effet d'accélérer le mouvement tout en nous « rassurant » d'une certaine manière, puisqu'il filme droit devant lui et que le champ est à son plus large. L'effet de surprise lorsque Conchita surgit en est donc amplifié.

La lumière se fait aussi de plus en plus contrastée : les zones d'ombres sont de plus en plus sombres et s'enchaînent aux zones de lumière, comme les étages connus et inconnus qui se dévoilent tout au long du film.

Comme dans un train fantôme, les personnages doivent circuler à travers ce couloir, doivent parcourir les mètres et plonger dans l'obscurité, toujours avancer, autant qu'ils se verront obligés de monter et de descendre les escaliers, tentant de trouver une issue.

Habituellement les coupes entre les plans permettent les ellipses, et permettent d'échapper à un écoulement linéaire du temps ainsi qu'à un continuum de l'espace. Dans *[REC]*, elles se font cependant rares et prolongent une situation inconfortable de non maîtrise totale. En s'identifiant à la caméra, nous devenons les jouets des personnages, eux même en proie à un univers inquiétant.

Dans *Cloverfield* enfin, la caméra n'arrête pas de se couper et de reprendre l'enregistrement, au bon vouloir de son personnage-opérateur : Hud. Toujours dans une esthétique de train fantôme ou l'action se façonne sur la dynamique d'une circulation, Hud ne multiplie pas les points de vue, il reste un personnage qui suit ses amis et de ce fait, reste dans une ligne objective, ne s'en écarte pas. Pourtant même si la caméra suit les mouvements, qu'il existe une fluidité d'action, les scènes s'en trouvent tout de même accélérées par le découpage qu'il en fait.

Parfois, les films found footage refusent les plans trop longs, rejettent l'esthétique du plan séquence et décident tout de même d'opérer un montage. Il y a plusieurs manières à cela. Nous pourrions en décrire deux principales : le multi-caméra et les coupes effectuées par le personnage-opérateur eux-mêmes.

Cannibal holocaust pallie au problème du point-de-vue unique grâce à un système « multi-caméra » par le simple fait qu'il y a en permanence deux caméras qui tournent. Cela contredit ce que nous avons dit en amont sur l'impossibilité du contre-champ et l'unicité du point de vue.

Mais la plupart du temps, le dispositif est utilisé comme un redoublement de la réflexivité, quand une des deux caméras filme l'autre en train de filmer, si bien que le montage nous fait alterner l'action filmée avec l'action en train de se faire filmer, renforçant l'aspect voyeur et pornographique de ce qui est montré, dont l'atrocité est démultipliée par son filmage et le dévoilement de sa mise-en-scène.

Dans *Le projet Blair witch*, au fur et à mesure que les personnages se perdent dans les bois, les

plans du futur documentaire, ou bien *making-of*, laissent place aux coulisses de la marche.

Heather brandit sa caméra, et tremblante mais ferme, elle fixe les autres personnages, interpose leur image entre elles et eux, comme pour se protéger.

La caméra se fait le témoin des accusations réciproques que les personnages se portent mutuellement. Le choix de filmage, d'enregistrement de ces moments de tension de plus en plus fortes, à la manière d'un bouclier, vient découper, rythmer le film.

Ainsi plus le film avance et plus le tournage se transforme en randonnée, en course d'orientation folle et sans issue. Les plans viennent ponctuer les « pauses » pendant lesquels ils se demandent s'ils prennent la bonne direction où s'ils sont vraiment perdus. Le temps passe, et nous n'assistons plus qu'aux moments clés des journées passées dans la forêt, dont la synthèse rend bien compte de leur lente et progressive perdition. Même chose pour les scènes de nuit sous la tente, durant lesquelles les *attaques* se font de plus en plus concrètes.

Ils avancent, exténués sur des chemins de moins en moins tracés, mais au final ne vont nulle part, font du sur place, repassent par des endroits déjà traversés, et cette « non avancée » est d'autant plus manifeste que les moments qui constituent le film restent des moments de pauses, où ils ne vont concrètement nulle part. L'image qu'ils nous livrent d'eux-mêmes est une image de jeunes gens à l'arrêt, stoppés net.

La séquence finale du film utilise le même procédé de la multi-caméra que dans *Cannibal holocaust*. Rivés sur leurs caméra respectives (le caméscope pour Mike, la caméra 16mm pour Heather) les personnages se suivent mais se retrouvent séparés l'un de l'autre, comme s'ils se mettaient à se chercher eux-mêmes. Encore une fois, le montage alterné entre les deux sources, ferait plutôt figure de montage parallèle. Le système des deux caméras, ne proposent pas tant une multiplicité des points-de-vue sur une même action, que deux point-de-vue séparés, dans deux

actions séparées. La synthèse des deux points-de-vue concrétise avec brio le concept de perdition. Heather et Mike sont dans la même maison, mais perdus l'un pour l'autre, déconnectés de la réalité, ils ne peuvent pas être un contre-champ l'un pour l'autre, car ils ne sont pas ensemble.

La relation est triple entre le scénario, le tournage et la création de l'illusion de l'aléatoire, et la construction des personnages opérateurs soumis aux lois du récit, et acteurs directs et principaux du faux tournage. Ainsi tourner un plan dans un found footage oblige à occulter toute trace du véritable tournage tout en « jouant » un personnage opérateur. Le tournage devient acteur de son propre film. C'est pour cela qu'un scénario de found footage doit obligatoirement contenir en lui les prémisses d'un découpage technique, puisque celui-ci devient acteur direct du récit. Ainsi, la continuité dialoguée de *Noël.mov* était-elle déjà construite autour de plan séquence, de coupe, de décadrage et de zoom. Tous ces éléments participent au récit et doivent figurer dès l'écriture.

Un peu à la manière du *Projet Blair witch* ou de *Paranormal activity*, j'ai essayé de construire ma PPM en tableaux successifs, montés alternativement avec les séquences de la nuit.

Je voulais qu'on sente une progression autour de ces moments choisis.

La première scène du film - montrant le film comme une fausse vidéo qui pourrait être diffusée sur internet : une vidéo qui a donc été montée par le présentateur que l'on aperçoit à l'image - m'a aussi permis un montage alterné en plusieurs flashbacks, créant un petit suspens autour du déroulé et de l'issue de la nuit, mêlé à différents moments de la journée de Noël, qui dévoilent petit à petit les différents rapports entre les personnages.

Le décor de la cave et l'échelle étaient aussi pour moi l'occasion d'essayer de recréer cette circulation horizontale et verticale. Je voulais que l'échelle qui se perd dans le noir soit une possibilité de danger, car c'est par là qu'arrive le père, en même temps qu'il est, à la fin du film, une possibilité de porte de sortie pour Thibault, une échappatoire vers sa mère.

3 Les souvenirs

Un found footage n'est pas une représentation directe, mais la représentation d'une captation, d'un enregistrement au sein d'un univers fictionnel. C'est la construction même de l'œuvre qui est représentée, et non l'œuvre elle-même. Ainsi, ce n'est pas avec les personnages que le spectateur s'identifie, mais avec le médium en tant que mémoire, souvenirs, présence du passé.

« De manière plus générale, dans le cas des fictions visuelles, c'est notre regard lui-même qui est saturé par des affects : très souvent l'immersion y est enclenchée non pas tant à travers notre empathie avec ce qui est représenté (fût-ce une personne) qu'à travers notre identification avec un sujet qui voit, qui regarde, qui est en position de témoin (ou parfois, de voyeur). C'est en ce sens par exemple que Christian Metz a lié la posture du spectateur de cinéma à la pulsion scopique – donc au plaisir de voir – plutôt qu'à l'identification avec le héros ou l'héroïne. »⁵⁸

Pour Jean-Marie Schaeffer, la représentation désigne trois phénomènes distincts, dont le premier nous intéresse tout particulièrement :

« Il désigne d'abord la manière dont les êtres humains se rapportent à la réalité : nous prenons connaissance de la réalité à travers de « représentations mentales » de cette réalité, représentations induites par des expériences perceptives [...]. »⁵⁹

Ainsi, et c'est sans doute le plus important pour notre sujet, nous réagirions à la perception dans une attitude représentationnelle. Lorsque nous *voyons*, nous sommes face à une interprétation faite à partir des informations objectives (les signes) fournies par nos organes visuels. Lorsque nous sommes face à une image photographique, le processus est le même.

58[SCHAEFFER, 1999], Op. Cit. p 187

59 Ibid. p 104-105

En ce sens, si n'importe quel plan est potentiellement une vision, et pas seulement les plans que l'on qualifie communément de « plans subjectifs ». C'est qu'il s'agit, en fin de compte, de notre vision, de nos représentations. Et Jean-Marie Schaeffer d'ajouter :

« Les dispositifs représentationnels sont donc toujours aussi des inducteurs de représentations mentales, puisque la transmission d'un message n'est réussie que pour autant qu'elle induit chez le récepteur une représentation mentale qui, toutes choses étant égales par ailleurs, est équivalente à celle que l'émetteur a encodée dans son message »⁶⁰.

Deleuze se base sur Bergson pour théoriser ces types d'images et notamment les trois premières et principales que sont l'Image-perception, l'Image-affection, et l'Image-action⁶¹. Le réel est découpé en trois grandes phases logiques. Les sens des mots « réel » et « réalité » sont les mêmes qui seront repris plus tard par François Niney. Selon Bergson, puis Deleuze, le monde, le réel, est une image totale, un continuum d'espace et de temps. Le plan d'immanence pour Bergson, l'image mouvement pour Deleuze.

Un écart dans l'espace-temps permet un découpage des phénomènes en séquence causale, entre la perception et l'action, lié par l'affection. Cette théorie, Deleuze l'applique au cinéma, voyant dans les plans du cinéma classique un lien de parenté avec ces trois sortes d'image. Il vise aussi à expliquer la réalité, c'est-à-dire le réel, « vue » sous un certain point de de l'espace-temps, une certaine conscience.

Si les représentations induisent des représentations mentales c'est qu'elles offrent des point-de-vue sur le monde, des portions partielles de « l'image-mouvement ».

L'image n'est donc pas ce qui se forme sur l'écran de la salle de cinéma, ni cet amas de

60 Ibid. P 105

61 DELEUZE Gilles. « L'image-mouvement ». Les éditions de minuit, 1995.

signaux nerveux qui s'agitent dans le cerveau, mais reste une interprétation de l'esprit face à des signes. Voir une image est une attitude mentale, une œuvre de l'esprit, plus qu'un phénomène physique. L'image est conscience, et le cinéma pense comme nous.

Il est faux de croire que plan cinématographique est proche de ce que avec quoi le cerveau traite (c'est-à-dire l'ensemble des informations issues des organes de vision après traitements et corrections physiologiques) lorsque l'homme « voit ». Cela relève de l'objectivisme.

Si nous pouvons dire à la rigueur que l'optique est assimilable au cristallin de l'œil, et le capteur à la fovéa, force est de constater que le cerveau corrige le signal issu des nerfs optiques, fait la balance des blancs, recolle les morceaux issus de l'œil gauche et de l'œil droit, en extrait une information de profondeur (relief stéréoscopique), efface le nez, qui serait sinon une tâche centrale dans notre champ de vision, la couleur absente de la vision périphérique est recréée etc.

La caméra ne fournit pas à notre cerveau la même chose que nos yeux, mais c'est plutôt que notre attitude mentale vis à vis des deux phénomènes est similaires.

Notre connaissance du fonctionnement de la caméra, du caractère indiciel de ses images, nous a poussé à considérer l'image photographique comme infiniment juste dans sa mimesis, dans son réalisme. Mais nous sommes en partie responsables de ce jugement que nous fondons sur le caractère physique de l'appareil photographique plus que sur l'image photographique elle-même.

Pour reprendre l'image de Christian Metz, le spectateur est dans la salle de cinéma comme à demi endormi, et reconnaît dans son rêve des bribes de sa propre réalité, de sa propre pensée et finalement de son être.

En montrant ce qu'un personnage filme, le film nous met face à notre propre perception, à nos propres représentations du monde.

Au cinéma, il y a une partie non négligeable de ce qui est transmis (messages, émotions, idées etc.) qui repose sur ce discours interne entre le langage et l'image. Les plans sont vus comme les parties d'un agencement logique plus vaste, simultanément au fait qu'ils sont en eux-mêmes des portions d'espace-temps du réel, captés, enregistrés par la caméra.

Un peu comme le pigment dialogue avec le sujet au sein d'un tableau. Ou bien encore, comme le timbre de la voix déforme le message transmis dans un discours.

Je me risquerais ici à faire un parallèle avec le souvenir et la mémoire. Je les considère comme des processus en partie inconscients. C'est à dire que nous ne décidons pas ce dont nous ne souvenons ou pas. De même, l'appel au souvenir est en général chaotique ; ils viennent et repartent, se cachent et s'exposent, sans qu'ils nous semblent que nous puissions y faire quoi que ce soit.

Ils sont juste là. Ce sont des bribes d'espace-temps perçus comme enregistrés, c'est à dire existants mais non vécus comme réels : ce sont nos premières mises en scène. Le *ça* et le *sur-moi* théorisé par Freud ne sont pas si différents, car ils amènent le paradoxe de la dualité dans l'unicité (en moi et pourtant étranger).

Pour la logique quelque chose dont nous n'avons pas conscience ne pourrait pas faire partie de nous-même. Ainsi pour Descartes l'être, l'essence, est intimement lié à la pensée, à la conscience ; le « je » de « je suis », est en fait la pensée même ; dans le « je pense donc je suis », le « je » ne peut pas être ce dont il est inconscient. C'est donc d'un autre dont il s'agit, mais d'un autre qui peut être tout aussi bien considéré comme nous. L'inconscient est nous aussi bien nous qu'il est en nous. Et nous sommes lui, aussi bien que nous l'avons en nous.

Le souvenir, et la mémoire en général, marche sur les mêmes fondements d'un soi non perçu comme tel, et s'ils se fondent sur des bribes subjectives, c'est à dire empruntés nécessairement à un point-de-vue, ils nous arrivent comme extérieurs à nous même, et finalement, tout comme le monde

qui nous entoure, objectifs.

Nous avons donc une attitude référentiel avec nos souvenirs, mais c'est à nous-même que ceux-ci réfèrent.

Les souvenirs ont donc un caractère indiciel. Les événements viennent marquer une empreinte sur le tissu de notre conscience. La mémoire fonde ce mythe, qui nous fait croire que notre vécu peut être vu de l'extérieur. La mémoire et les souvenirs constitueraient la forme première d'expérience de l'objectivité et de l'enregistrement du réel, ainsi que d'une démarche de critique réflexive de notre conscience. Avec les souvenirs, nous prenons conscience de nos propres représentations mentales.

En représentant la représentations, en filmant l'image en train d'être enregistrée et finalement, en intégrant le processus même de création à l'œuvre, le found footage permet au film cette même prise de conscience, cette réflexion sur lui-même.

Prendre conscience de cette dualité en nous est source d'inquiétude et la figure du double est une des causes de l'inquiétante étrangeté. Pour Freud, l'âme est le premier double que l'homme s'est créé pour vaincre la mort. Les ombres portées, les cadavres, sont d'autres formes de nos doubles qui jalonnent nos vies.

C'est peut-être pour cela que le cinéma est un art fondamentalement fantastique en tant qu'il joue avec notre conscience, nos pensées et notre mémoire. Un film pourrait être un rêve.

Conclusion

J'ai apprécié dans un premier temps les found footages comme des films de divertissement pur dont l'esthétique particulière m'intéressait. Ces plans qui se donnent comme aléatoires, cette mise-en-scène du chaos me fascinaient, surtout quand l'on sait l'exigence de préparation que demande le tournage du moindre plan au cinéma.

« On peut rappeler ironiquement avec Orson Welles que, si le plan-séquence produit un effet de réel accru, c'est au prix d'un plus grand artifice : la réalisation de tels plans exigeant beaucoup plus de préparation et de technique. »⁶²

Comment et pourquoi en était-on arrivé à tant de réalisme tout en proposant des histoires aussi fantastiques ?

Tout au long de l'écriture de ce mémoire, le caractère réflexif de ces films m'a fait poser nombre de questions liées à celle de la représentation, et finalement aux cinéma et aux arts de l'image en général : point-de-vue, identification, cadre, rythme etc.

J'ai dû tenter de démêler les différents *attributs*, les différentes *phases* de la représentation, tenter de comprendre ce qui faisait la spécificité du cinéma parmi les autres arts, de la photographie parmi les autres images.

J'ai été obligé de me poser ces questions, puisqu'en filigrane, ce sont celles-ci que posent les films en représentant le filmage. La représentation par l'image oblige à avoir une vue d'ensemble de ce qui est représenté, une vue synthétique. Le filmage étant lui-même représenté dans les films de mon corpus, je ne m'étais pas douté de la difficulté théorique de mon sujet...

62 [NINEY, 2009], Op. Cit. p 109

Les found footages prétendent court-circuiter la représentation en utilisant le caractère mécanique du médium cinématographique, et de ce fait, tendent vers un non point de vue, brouillent les pistes du réalisme, rendent le genre particulièrement prégnant pour le registre horrifique et fantastique.

Entre la théâtralité et le réalisme, ce point de tension est peut-être une nouvelle esthétique fantastique de représentation du réel.

Tout au long des parties, j'ai essayé de montrer comment l'ontologie photographique développé par Bazin n'était pas en contradiction avec le merveilleux, avec la partialité, avec la narration. Il reste maintenant à savoir comment ces deux aspects marchent ensemble. J'ai esquissé quelques début de réponses, quelques lectures vers lesquelles il faut maintenant que je me tourne, le lien entre mémoire/conscience et plans cinématographique m'intéresse tout particulièrement. Ce mémoire me laisse plus de questions que de réponses.

J'ai aussi quelques regrets. Je pense notamment que la question du son dans les found footage, que j'ai complètement éludé dans mon travail, est une question fondamentale dans ce genre, et mérite qu'on s'y arrête si l'on veut vraiment comprendre les found footages.

Se demander quelles sont les spécificités, les règles des found footage, m'a fait aussi me poser la question de la finalité.

Et comme à chaque fois que l'on s'intéresse à la finalité d'une œuvre, j'en suis revenu à la question générale de l'esthétique : comment le cinéma en tant que médium, et plus spécifiquement l'image cinématographique permet de répondre à la question de l'art ?

Si nous posons l'art comme la recherche de la beauté dans la création humaine, il faudrait définir la beauté.

Elle ne peut se réduire à des formes prédéfinies, connues. Ce qui était laid à une époque, peut être considéré comme beau le siècle suivant. On pourrait même affirmer que c'est l'inverse puisque, nous considérons souvent l'originalité, la nouveauté comme une cause du beau.

Je pense que rien n'est beau en soi, mais que c'est nous qui considérons les choses belles ou non. Comme la vérité et la mémoire, l'esthétique est un jugement qui nous dépasse, c'est une faculté de notre conscience que nous ne maîtrisons pas. Quoi que l'on en dise, je pense que le beau a avoir avec la vérité, une forme d'idéal ou bien un absolu. Pour moi, la question de l'art est donc une question foncièrement spirituelle, en tant que connaissance de soi qui nous arriverait d'un autre.

« L'artiste apparaît quand surgissent à l'intérieur de sa vision, ou directement dans son film, un ordre particulier d'images, une certaine interprétation du monde qu'il offre au jugement des spectateur, comme s'il voulait partager avec eux ses rêves les plus chers. »⁶³

Inventer de nouvelles formes, que cela soit de scénario, de mise-en-scène, de lumière, ou encore de mouvement de caméra ou bien de découpage, ne revient donc jamais à imiter le réel, car cela est impossible, mais plutôt de transmettre des émotions au spectateur et d'en élever son âme au moyen d'un agencement de formes que la caméra a extraites de ce réel, et que le spectateur reconnaît comme telles aussi bien qu'il s'en laisse bercer.

En tant que futurs praticiens du film, techniciens ou artistes, la question de la création est donc primordiale pour nous. Surtout dans le contexte d'un art dont les œuvres émergent d'un travail de groupe étalé sur plusieurs semaines. Dans chaque branche, chaque spécialité, nous avons le devoir de nous poser cette question : comment inventer une forme nouvelle qui serve le film, comment être dans la création, dans l'art, comment sculpter le réel ?

63 TARKOVSKI Andreï. « Le temps scellé ». Editoin Philippe Rey, 2014. p 72

Bibliographie

Ouvrages

NINEY François. « L'épreuve du réel à l'écran : essai sur le principe de la réalité documentaire ». De Boeck Université, 2000.

NINEY François. « Le documentaire et ses faux-semblants ». Klincksieck, 2009.

BAZIN André. « Ontologie de l'image photographique » p9 à 17, in « Qu'est ce que le cinéma ? », Les éditions du Cerf, 2002.

JULLIER Laurent. « L'écran post-moderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice ». L'Harmattan 1997.

DELEUZE Gilles. « L'image-mouvement ». Les éditions de minuit, 1995.

PELOSATO Alain. « Le cinéma fantastique ». Naturellement, 1998.

BENICHOU, P. JB. « Horreur et épouvante ». PAC, 1977.

SCHAEFFER Jean-Marie. « Pourquoi la fiction ? ». Seuil, 1999.

FREUD Sigmund. « L'inquiétante étrangeté », (p 209 à p263), in « L'inquiétante étrangeté et autres essais », Gallimard nrf, 1985.

MALRAUX André. « La Métamorphose des Dieux ». Gallimard, 1957.

GENETTE Gérard. « Figures I ». Éditions du Seuil, 1965.

GENETTE Gérard. « Figures II ». Éditions du Seuil, 1969.

GENETTE Gérard. « Figures III ». Éditions du Seuil, 1972.

TARKOVSKI Andreï. « Le temps scellé ». Editoin Philippe Rey, 2014.

Mémoires

TITE Florent. « Technique et esthétique de la caméra subjective ». ENS Louis Lumière, 2011.

HERRERO William. « Le documenteur : une forme hybride qui questionne le documentaire et la fiction ». ENS Louis Lumière, 2014.

GANEM MULLER Maria. « Found Footage : mouvement cinématographique contemporain ». Université de Montréal, 2012.

PETER Adrien. « Les images pauvres ». ENS Louis Lumière, 2014.

Autres

« Le plaisir de se faire peur au cinéma », dans « Les bons plaisirs », par Ali Rebeih, France Culture, émission du 22/08/2013.

Filmographie

Titre	année	réalisateurs/réalisatrices	Pays	Type
Le cabinet du docteur Caligari	1920	Robert Wiene	Allemagne	Autre
La soif du mal	1958	Orson Welles	États-Unis	Autre
Les yeux sans visage	1960	George Franju	France	Autre
Psychose	1960	Alfred Hitchcock	États-Unis	Autre
La bombe	1965	Peter Watkins	États-Unis	Faux documentaire
La nuit des morts-vivants.	1968	George A. Romero	États-Unis	Autre
L'exorciste	1973	William Friedkin	États-Unis	Autre
La colline a des yeux.	1977	Wes Craven	États-Unis	Autre
L'oeuf du serpent	1977	Ingmar Bergman	Allemagne	Autre
Halloween.	1978	John Carpenter	États-Unis	Autre
Cannibal holocaust	1980	Ruggero Deodato	Italie	Faux found footage
Zelig	1983	Woody Allen	États-Unis	Faux documentaire
Wittgenstein Tractatus	1991	Peter Forgacs	Hongrie	Vrais found footage
Telephone	1995	Christian Marclay	États-Unis	Vrais found footage
The blair witch project	1999	Daniel Myrick et Eduardo Sánchez	États-Unis	Faux found footage
Opération lune	2002	William Karel	France	Faux documentaire
Irréversible	2002	Gaspar Noé	France	Autre
[REC]	2007	Placo Plaza et Jaume Balaguero	Espagne	Faux found footage
Redacted	2007	Brian de Palma	États-Unis	Faux found footage
Cloverfield	2008	Matt Reeves	États-Unis	Faux found footage
Diary of the dead	2008	George A. Romero	États-Unis	Faux found footage
Paranormal activity	2009	Oren Peli	États-Unis	Faux found footage
District 9	2009	Neill Blomkamp	Afrique du sud	Faux found footage
Le dernier exorcisme	2010	Daniel Stamm	États-Unis	Faux found footage
Grave encounters	2011	The vicious brothers	Canada	Faux found footage
Apollo 18	2011	Gonzalo Lopez-Gallego	États-Unis	Faux found footage
Chronicle	2012	Josh Trank	États-Unis	Faux found footage
Projet X	2012	Nima Nourizadeh	États-Unis	Faux found footage
The bay	2012	Barry Levinson	États-Unis	Faux found footage

Table des illustrations

Illustration 1: Photogramme tiré du film [REC].....	1
Illustration 2: Référence pour l'éclairage chaud, tiré de Melancholia (Lars Von Trier, 2011).....	97
Illustration 3: Séquence du dîner : résultat de la gélatine "pale yellow".....	97
Illustration 4: Séquence 4 en extérieure.....	98

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 de Mémoire de master

Spécialité cinéma, promotion 2012-2015
Soutenance de juin 2015

Noël.mov

Arthur LORMEAU

Cette PPM fait partie du mémoire intitulée : found footage

Directeur de mémoire : John Lvoff

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

SOMMAIRE

1. Sommaire.....	page 73
2. CV.....	page 74
2.Note d'intention	page 75
3.Synopsis	page 78
4.Continuité dialoguée.....	page 79
4.Listes des matériels souhaités	page 87
5.Plan de travail souhaité pour le tournage	page 92
6.Plan de travail souhaité pour la postproduction.	page 93
7.Note de synthèse	page 94

Arthur Lormeau

CV

Date de naissance : 26/12/91
Adresse : 5 impasse Franchemont, 75011 Paris
Email : a.lormeau@gmail.com
Téléphone : 06 34 18 04 50

Diplômes et études

2012-2015 : Actuellement étudiant à l'**ENS Louis Lumière en section cinéma**.

2011/2012 : **Licence de cinéma** à la Sorbonne (Paris 1).

2011 : **BTS audiovisuel option image**, au lycée Jacques Prévert, Boulogne-Billancourt (Hauts-de-Seine).

2009 : Baccalauréat général, S (mention bien).

Stages

Du 6 au 23 Juillet 2011 (17 jours) : *FestiTV*, la web TV officielle du festival off d'Avignon ; **stage rémunéré, OPV, cadreur plateau et technicien lumière**.

18 octobre 2010 au 12 Novembre 2010 (4 semaines) : *Plus belle la vie* (France 3) : **stage rémunéré, technicien lumière**.

17 Mai – 25 Juin 2010 (6 semaines) : *Euromédia*, final du « Top 14 » au stade de France, plateau TV *Drôle d'animaux*, installation de *Secret Story 4* ; **assistant vidéo**.

Expériences professionnelles

Février 2012 (1 jour) : **CDDu cadreur** ; conservatoire national supérieur d'art dramatique de Paris (CNSAD), captation théâtrale.

Février 2012 (8 jours) : **Chef opérateur image** ; *Discrepance*, web série, épisode 1 et 2, réalisé par Thibault Turcas et Camille Chastresse.

Juin 2011 (5 jours) : **technicien lumière et chef technicien lumière** ; *Si vous avez des larmes, préparez vous à les verser* (court métrage), réalisé par Marine Atlan et Sophie Bonadè.

Juillet 2010 (2 jours) : **technicien lumière et 2^{ème} assistant caméra** ; *DDDTR* (clip musical), MomsKiller.

Qualifications

PERMI : B

Habilitation électrique : B1V BR

Caméra utilisée :

Arri Alexa
Sony F 55
Sony F3
Sony PMW 100, 200
Phantom

Langues :

Anglais niveau B2

Logiciel :

Office
AVID Media Composer
Final Cut Pro 6
Adobe Premier
Adobe After effect
Adobe Photoshop

Autres activités et centres d'intérêt

Écriture (scénario, nouvelles, poèmes), guitare, art dramatique

Note d'intention de la PPM

J'aimerais avant tout que ce film soit avant tout la résultante de ce que j'aurais pu analyser et déduire de mon mémoire en ce qui concerne la manière dont les faux found footages sont cadrés et comment celle-ci permet l'émergence du fantastique.

L'enjeu technique principal du film est la « mise en scène du vécu », notamment par le découpage et le cadre. Comment un enfant de 6 ans peut-il filmer le réel qui l'entoure, surtout lorsqu'il s'agit de sa famille ?

Du cadre, c'est son rapport affectif à la sécurité, à l'amour et à l'autorité, à la peur et à la curiosité qui doit transparaître, mais aussi, même si nous pourrions le comprendre qu'a posteriori, sa haine du père.

On doit sentir par un jeu de découpage le fossé profond qui sépare les deux camps, à savoir de celui qui filme, monde de l'enfance diabolique, et de ceux qui sont filmés, le monde sérieux des adultes, plein de peur enfouie. Il faudra garder à l'esprit le retournement finale, à savoir que la violence se situe dans le camp de l'enfant, et la peur dans celle du père, et non l'inverse comme il faudrait qu'on le croie durant le film.

D'un point de vue matériel, le défi sera de maîtriser complètement le cadre tout en feignant la maniabilité d'un petit dispositif de prise de vue, et tout cela d'un point de vue relativement bas et, pour la plus grande partie, en contre-plongée (entraînant plusieurs problèmes, comme celui des plafonds et du son, de la lumière, etc.). Le jeu sera aussi assez particulier, puisqu'il n'y aura pas de « Thibault », et que les acteurs devront jouer avec la caméra (le placement des regards devra faire l'objet d'une attention toute particulière).

Pour un réalisme accru et pour ne pas risquer l'effet « carton-pâte » du studio, le tournage se fera en décors naturels. Il durera 5 jours, du 18 au 22 avril 2015, avec 2 acteurs et 1 pantin.

Je compte réaliser le film et aussi le cadrer. Loeiz Perreux s'est joint au projet en tant que chef opérateur, même s'il ne désire pas que l'on associe nos deux PPM, voulant pour sa part se consacrer à des tests.

La sortie finale de ma PPM se fera en HD, le format réel que le « monteur » aurait utilisé pour diffuser son film sur internet.

Pour une esthétique plus crédible et plus *matériel*, pantin sera réel. Je suis actuellement à la recherche d'une marionnette et d'un marionnettiste. Le pantin interagissant avec son environnement, je ne pourrais pas le tourner sur fond vert en une passe séparée, et je devrais donc faire l'ensemble de mes trucages en direct au moment du tournage.

J'ai d'ores et déjà été contacté par Laurent Zupan, directeur technique l'école Metamorphoses basée à Strasbourg, spécialisée dans les maquillages d'effets spéciaux, à qui le projet intéresse beaucoup et qui souhaiterait créer un partenariat entre nos deux écoles.

Pour ce qui est de la caméra et des optiques, nous sommes, avec Loeiz, à la recherche de plusieurs solutions. En effet, nous n'utiliserons sûrement pas la même caméra pour la présentation du monteur que pour le film de Thibault. J'imagine le film du monteur avec une image de meilleure qualité et peut être dans un autre format (16/9 pour le monteur, 4/3 pour le film de Thibault) que le film de Thibault.

La caméra utilisée par le monteur étant censée être une webcam, elle n'aura pas, en réalité, à être trop perfectionnée. Un DSLR, un canon C300 ou C500, l'Amira de chez ARRI seraient idéales.

Pour ce qui est du film de Thibault, le temps passé à « détériorer » l'image en post-production

pourrait être assez long et je ne pourrais pas réussir à rendre un effet réaliste de caméra amateur. Nous nous dirigeons donc vers une caméra très proche de ce qu'aurait eu Thibault pour filmer (faible résolution, beaucoup de défauts optiques et électronique). Loeiz Perreux détient déjà une Sony CCD V900 équipé d'un zoom 11-88mm. Ce que je perdrais en latitude d'exposition et en choix d'étalonnage, je le gagnerais en crédibilité et en temps, ce qui sera très précieux.

En machinerie, le défi sera de trouver le bon outil à chaque plan. Dors et déjà, un fauteuil roulant et un bon système de camera-épaule me paraissent indispensables.

En lumière, l'enjeu sera de maîtriser le maximum les contrastes (la latitude d'exposition de la caméra sera sûrement assez faible), tout en ayant une construction la plus sobre possible, les plans-séquences risquant, d'une part, de filmer dans toutes les directions, et d'autre part, de filmer allègrement les plafonds. Les séquences étant principalement en soirée et en nuit, nous auront besoin de beaucoup de borniol pour couper les fenêtres et pouvoir ainsi tourner de jour. Nous utiliserons des sources tungstène, en utilisant au maximum les lampes de jeux.

Pour ce qu'il s'agit de la post-production, l'ensemble du matériel dont on peut disposer à l'ENS Louis Lumière devrait convenir. Le workflow serait alors celui de d'habitude (Ingest dans le NAS, montage sur Avid, trucages si besoin sur After Effect, puis conformation et étalonnage sur le Mist/Rain et enfin sorti DCP).

Synopsis

Précédé du générique de sa websérie « Massacre », le MONTEUR, un homme adulte, est filmé par sa webcam, en plan poitrine. Il a le visage caché par une sorte de brouillage électronique qui ne laisse transparaître que les yeux. Sa voix est truquée et il nous présente le film qui va suivre.

La nuit, nous voyons les images que Thibault filme. Depuis son lit, il filme sa chambre. Au loin, depuis le salon, un étage plus bas, on entend les parents discuter. Les premières marches de l'escalier craquent. Thibault sursaute et ferme la porte.

Le matin de cette même journée, dans le salon, les parents fêtent Noël avec Thibault. qui les filme avec la caméra qu'il a eu comme cadeau.

Lors d'une promenade, l'enfant filme ensuite depuis sa poussette qui avance. Des passants les croisent et regardent l'enfant d'un air inquiet et choqué.

De retour dans la nuit, Thibault filme la porte fermée de sa chambre. On entend quelqu'un qui monte les marches et la lumière du couloir s'allume.

Une deuxième personne le suit. la poignée de la porte s'affaisse. La mère appelle le père et la poignée remonte lentement. La lumière s'éteint. Thibault s'endort, et laisse la caméra filmer la porte de sa chambre.

En fin d'après midi, la mère se démaquille dans la salle de bains. Au bout d'un moment, elle remarque la caméra dans le miroir et nous regarde. Elle vient vers la porte et la ferme.

Le père et la mère sont assis autour de la table, mise pour le dîner. La mère demande à l'enfant de venir à table, mais l'enfant ne bouge pas. Le père se lève d'un coup tout en continuant de regarder la caméra.

Dans la soirée, Thibault est dans sa chambre et filme ses parents qui se disputent dans leur chambre au bout du couloir. La mère finit par embrasser langoureusement le père. Ils sortent de la chambre, main dans la main, et descendent dans le salon.

Au milieu de la nuit, la porte de la chambre de Thibault. Rien ne se passe. Puis un grand bruit. Le garçon se réveille en sursaut. Il descend du lit et prend la caméra. Il y a de plus en plus de bruit qui vient de la chambre des parents. L'enfant se cache dans l'armoire. Le père ouvre la porte de la chambre de son fils, un marteau à la main. Il frappe à plusieurs reprises le lit de l'enfant. Grâce à un morceau de verre qu'il vient de trouver, Thibault attaque son père à la cheville. L'homme tombe à terre, et l'enfant rampe jusqu'à son visage, rentrant dans le cadre. Nous découvrons alors en guise d'enfant, un pantin vivant. Thibault lève le morceau de verre et égorge son père. Il reprend la caméra et sort de sa chambre en direction de celle de ses parents, où sa mère est restée.

Continuité dialoguée

NOTES DE LECTURE

Toutes les séquences sont des plans séquences.
Elles sont précédées et suivies d'un temps de quelques secondes,
noir et silencieux (mis à part l'enchaînement A_1/A_2)

A partir de la séquence 1_1, la date et l'heure sont indiquées en
haut à droite de l'image.

Pour désigner Thibault :

- En minuscule (« Thibault », « il », « l'enfant » etc.) : désigne le personnage en tant qu'opérateur, il n'apparaît pas du tout à l'image, et toute action qu'il effectue, en dehors du cadrage, est jouée au son uniquement.
- En majuscule (« THIBAULT », « IL », « L'ENFANT » etc.) : désigne le personnage en tant qu'acteur/pantin, et est présent dans le cadre.

Thibault

Pourquoi je peux pas dormir dans ma chambre maman ?

Marie

C'est provisoire mon chérie. C'est parce que... on va refaire ta chambre, pour qu'elle soit plus belle. Allez éteint ta caméra. Éteint ta caméra Thibault !

2 INT.SOIR CHAMBRE PARENTS 2
25 Décembre : 18h.

Marc et Marie se disputent dans leur chambre. On les aperçoit dans l'entrebâillement d'une porte, au bout du couloir.

Marie

Tu peux pas faire ça.

Marc

J'en peux plus !

Il plonge son visage dans ses mains, et se frotte les yeux, à bout. Elle le réconforte en lui caressant doucement les cheveux.

Marie

J't'en empêcherais. Tu m'entends ?

Il la regarde. Elle l'embrasse.

Il se dérobe et sort de la chambre, suivi par Marie. Dans le même mouvement, Thibault se retire et coupe la caméra.

3 INT.JOUR SALON 3
25 Décembre : 12h.

Marc en très gros plan, flou. Il a une quarantaine d'année, les cheveux courts grisonnant.

Marc

Le bouton Thibault (exaspéré).
C'est bon, ça filme ?
La lumière là, ça veut dire que ça filme.

Thibault

Oui.

Le père sort du cadre. Nous découvrons le salon.

Il est midi. Au fond un sapin de Noël avec dessous une crèche. Il y a des papiers cadeaux déchiré partout sur le sol. Au centre, une table basse, avec des bidules apéros. Marie, la mère, arrive de derrière et pose sur la table basse deux coupes de champagnes. Elle se tourne vers Thibault.

Marie

Ca te plaît comme cadeau ?

Thibault (*off*)

Oui.

Marie

Tu vas pouvoir tout filmer !

Thibault (*off*)

Oui. Tout filmer.

Le père rentre dans le cadre. Il a une bouteille de champagne à la main, qu'il est train d'ouvrir. Il vient face à la mère et l'embrasse.

Marc

Joyeux Noël ma chérie !

Il s'assoit sur le canapé et continue d'ouvrir la bouteille l'air pensif. Il finit par regarder Thibault en le fixant, sans rien dire.

Marie rentre dans le cadre et pose le saucisson pré découpé en rondelle à côté des autres bidules. Elle regarde Thibault, très attendrie.

1_2 INT.SOIR LA CAVE
26 Décembre : 00h.

1_2

La pièce est plongée dans l'obscurité. Dans un coin, une veilleuse projette des lumières et des ombres inquiétantes. Il y a du désordre partout. (*Dans un coin, un tas de coussin recouvert d'une couette d'enfant. Sur le mur à côté est collé un poster de dessin animé*).

L'étage s'allume.

Thibault avance vers l'échelle. Il marche difficilement comme si ses jambes fonctionnaient mal.

Marc (*voix lointaine du salon, à peine audible*)
Allez !

Marie (*voix lointaine du salon, à peine audible*)

Oui ! Au dodo.

On voit les pieds et les jambes du père qui commence à descendre les barreaux de l'échelle.

Marie (*off, du couloir*)

Tu viens ?

La lumière s'éteint. Pendant un certain temps, les jambes du père restent immobiles.

Thibault s'immobilise. Le père remonte.

Thibault s'avance et se trouve face au néant vers lequel monte l'échelle.

Thibault pose la caméra face à l'échelle. Elle continue de filmer. On entend la respiration de l'enfant qui se calme peu à peu.

4 EXT.JOUR CHEMIN ou TROTOIR 4
25 Décembre : 14h.

Fin d'après midi. L'enfant filme depuis sa poussette qui avance. Des passants les croisent et regardent l'enfant d'un air inquiet, curieux, choqué, comme si l'enfant était très handicapé.

Marie

Fait pas attention mon chérie !

5 INT.JOUR SALLE DE BAIN 5
25 Décembre : 16h.

C'est la fin d'après midi. La lumière de la nuit tombe à travers la petite fenêtre de la salle de bain. La mère se démaquille. Elle porte un pantalon, mais rien sur le dessus, seulement un soutien-gorge simple noir. Au bout d'un moment, elle remarque la caméra dans le miroir et nous regarde d'abord outrée puis attendrie, son regard se reporte sur l'enfant. Elle vient vers la porte.

Marie (*tout en avançant*)

Pas dans la salle de bain Thibault !

Elle ferme la porte.

6 INT.SOIR SALLE A MANGER 6
25 Décembre : 19h30.

Le père et la mère sont assis autour de la table, mise pour

le dîner. Thibault n'est pas assis avec eux et les filme. La mère est en pyjamas, démaquillée. Le père, de profil, semble éteint. Il a le regard dans le vide.

Marie

A table mon ange !

Thibault ne bouge pas.

Marie

Thibault, éteint ta caméra s'il te plaît, et vient. On va manger.

Le père tourne son regard vers l'enfant puis vers la caméra.

Marie

Thibault !

Le père se lève d'un coup tout en continuant de regarder la caméra. La mère émet un glapisement d'effroi.

Marie

Chérie !

1_3 INT.SOIR LA CAVE
26 Décembre : 01h.

1_3

Nous retrouvons le cadrage de la fin de la séquence 1_2. Rien ne se passe pendant un certain temps. On entend quelques craquement et grondements presque surnaturels. Puis un grand bruit, comme si on renversait une armoire.

Marie (voix lointaine et étouffée)
Non ! Marc ! Non !

On entend le garçon qui se réveille en sursaut à côté de la caméra. Thibault se lève. Une fois debout, il prend la caméra. Il rampe en traînant la caméra avec lui, qui filme en direction de l'échelle. La mère hurle. Un bruit lourd, vif et sourd. Puis plus rien. L'étage supérieure s'allume. Thibault se cache derrière une étagère.

Le père descend l'échelle. Un gros marteau à la main.

Marc

Thibault ?

Il s'avance vers le lit en tâtonnant de sa main les murs et étagères, comme si ses yeux ne s'étaient pas encore fait à l'obscurité.

Pendant ce temps, Thibault brandit face à lui (et dans le cadre de la caméra) un morceau de verre.

Il lève le bras, brandissant très haut le marteau.

Il abat l'arme sur le lit. Il frappe de nouveau et à plusieurs reprises, poussé d'un coup par une violence extrême.

Thibault

Papa ?

Le père se retourne vivement et s'avance vers l'étagère. Dans un même mouvement Thibault pose la caméra au sol. Celle-ci cadre une partie vide de la cave.

En un éclair, l'enfant se rue sur son père en passant devant la caméra. Le père qui tombe au sol, rentrant par la même occasion dans le cadre. L'enfant à son tour, rampe vers le visage de son père.

Nous découvrons alors en guise d'enfant, un pantin vivant. Ses gestes sont saccadés et mécaniques. Il s'installe en califourchon sur le ventre de Marc.

THIBAULT

Papa !

THIBAULT reprend la caméra et cadre le visage de son père qui retrouve peut à peut ses esprit.

Thibault appuie le bout de verre sur la gorge de son père tout en zoomant sur ses yeux.

Le signal de batterie se met à clignoter en haut à gauche de l'image. Le père hurle de douleur.

Thibault cadre la plaie béante du cou de Marc et dé-zoom en même temps.

Il se lève et se dirige vers l'échelle.

Thibault

Maman !

Marie (off - *d'une voix faible et lointaine*)

Chérie ?

A_3 GENERIQUE FIN DE « NOEL.MOV »

A_3

FIN

LISTE MATÉRIEL – PPM Noël.mov

Réalisateur / Cadreur : Arthur Lormeau

Chef opérateur : Loeiz Perreux

Chef électro : Maxence Magniez

Assistant caméra / Machino : ????????

Enlèvement : Vendredi 17 avril

Retour : Jeudi 23 avril

LISTE CAMERA

CAMERA	Panasonic VX 100
	Batteries
	Recharge batterie
	Cable alimentation
	3 cassettes Mini DV

MONITORING	Moniteur plat SD ????
	Alimentation

LIAISONS VIDEO	Câble S-Video
----------------	---------------

BACK-UP	Disque Dur LaCie 1T
	Câble firewire 800

VALISE OPERATEUR	1 – Cellule spectra
	1 – Spotmètre
	1 - Thermocolorimètre

Liste matériel – PPM Noël.mov

VALISE ASSISTANT	1 décamètre
	1 charte Macbeth
	1 gris 18%
	1 dustt-off
	1 sachet de papier bleu
	1 lens cleaner
CAISSE DE FACE	1 jeu de gaffer
	1 grand clap
	2 triplettes

LISTE LUMIERE

SOURCE	Qx	
		<u>Tungstène 3200K</u>
	2	1kW
	3	500W
	2	2kW Blonde
	2	800W Manda
		<u>HMI 5600K</u>
	1	800W Joker + chiméra
	1	400W Joker + chiméra
		<u>Fluo</u>
	1	4T 60 Daylight
		<u>LED</u>
	1	30x30 Lite Panel

CONTRÔLE	Qx	
	2	Cadre 0,60 x 0,60
	2	Plaques de Polystyrène
	1	Réflecteur LastoLight
	1	Jeu de drapeaux

ALIMENTATION	Qx	
	10	Prolongateur 16A
	1	Dimmer 3kW

INSTALLATION

Qx

- 5 Rotules
- 3 Grands Cyclones
- 2 Petits cyclones
- 2 Bras magique
- 6 Clamps
- 1 Bras de départ 1m
- 4 Pieds de 1000
- 2 Pieds Baby

GELATS

Qx

- CTO : 1/8 – 1/4 – 1/2 – Full
- CTB : 1/8 – 1/4 – 1/2 – Full
- DN : 0,30 – 0,60 – 0,90
- Diffs : 216-250-251-252
- Gélatines colorées : steel blue

AUTRE

Qx

- Pinces à linge
- Ciné foil

LISTE MACHINERIE

Qx	
1	Gueuse caméra
3	Gueuses
4	Taps
1	Borgniol 4x4 ?
5	Élingues
8	Pinces stanley
12	Balles de tennis
2	Moquette
1	Jeu de cales 5mm
1	Jeu de cales 10mm
1	Fauteuil roulant (magasin déco)

PLAN DE TRAVAIL : TOURNAGE

Jour de tournage		1	2	3	4	5	
Jour		SAMEDI	DIMANCHE	LUNDI	MARDI	MERCREDI	
Date		18	19	20	21	22	
Mois		AVRIL					
Horaire		9h-18h	9h-18h	9h-18h	9h-18h	9h-17h	
Jour/mixte/nuif		JOUR	JOUR	JOUR	JOUR	JOUR	
Noel.mov	PPM	N° séquence A_1 4	1_1 1_3 1_2	1_1 1_3 1_2	2 6	3 5 A_2	
Production ENS Louis Lumière 20 rue Ampère, 93200 Saint Denis Tel. 01 48 15 40 10 Fax 01 43 05 63 44 Dr des productions Michel COTERET Production ENS Louis Lumière 20 rue Ampère, 93200 Saint Denis Tel. 01 48 15 40 10 Fax 01 43 05 63 44 Dr des productions Michel COTERET		Décor	BOIS/ UNE CAVE / CHEMIN	LA CAVE	LA CAVE	CUISINE/ CHAMBRE PARENT	SALON/SALLE DE BAIN / CHAMBRE DU MONTEUR
Réalisation	ARTHUR LORMEAU						
Assistants réalisateur							
Scripte							
Régie	Effet						
		EXT_JOUR / INT_JOUR	INT_SOIR	INT_SOIR	INT_SOIR	INT_JOUR	
Personnage / Rôle	Nom acteurs	N°					
MARC	ALAIN BOUSIGUE	1	X	1	1	1	
MARIE	ANNE-HELENE ORVELIN	2	X	2	2	2	
THIBAULT - MARIONNETTISTE 1	AUDREY DUGUE	3	X	3	3	X	
THIBAULT - MARIONNETTISTE 2	MAYE GREUSARD	4	X	4	4	X	
LE MONTEUR		5	X	X	X	5	
PASSANT 1	ANOUEK HEYMAN	A	A	X	X	X	
PASSANT 2	JEAN-LOUIS BEDRINE	B	B	X	X	X	
HOMME QUI RIT	JEROME	C	C	X	X	X	
BOUREAU	MANON BOUGLOUAN	D	D	X	X	X	
EXECUTE	LOIC ENCINA	E	E	X	X	X	
Equipe image	POSTE	Lettres					
LOEIZ PERREUX	CHEF OPERATEUR	COI	COI	COI	COI	COI	
ARTHUR LORMEAU	CADRE	CA	CA	CA	C	C	
MAXENCE MAGNIEZ	1er ASS. CAMERA / CHEF ELECTRO	1AOCM	1AOCM	1AOCM	1AOCM	1AOCM	
Equipe Son							
TRISTAN DUFORESTEL	CHEF OPERATEUR SON	COS	COS	COS	COS	COS	
NOE FAURE	PERCHE	PE	PE	PE	PE	PE	
HMC		Lettres					
DA SILVA Sarah		HMC	X	X	H	X	

Plan de travail souhaité pour la postproduction

PLAN DE TRAVAIL : POST PRODUCTION									
Noel.mov	PPM	ETAPES	FIN DU TOURNAGE	INGEST/DERUSH/ PREPA	MONTAGE IMAGE	ETALONNAGE / MONTAGE SON	ETALONNAGE/ MIXAGE	SORTIES	RENDU
Production ENS Louis Lumière 20 rue Ampère, 93200 Saint Denis Tel. 01 48 15 40 10 Fax 01 43 05 63 44 Dr des productions Michel COTERET		DEAD LINES	MERCREDI 22 AVRIL	VENDREDI 24 AVRIL	VENDREDI 28 AVRIL	VENDREDI 15 MAI	VENDREDI 29 MAI	JEUDI 4 JUIN	MERCREDI 10 JUIN
Réalisation	ARTHUR LORMEAU	LOGICIEL	X	INGEST/AVID	AVID	RAIN	RAIN	MIST	X
Assistants réalisateur						PROTOOLS ?	PROTOOLS ?		
Scripte									
Monteur	ARTHUR LORMEAU								

Note de synthèse

La préparation et le tournage de ma PPM a été pour moi, sans aucun doute, la partie la plus enrichissante de mon travail concernant l'étude des found footages. Je tenais absolument à ce que ce film soit l'occasion, d'une part de produire un court métrage d'une certaine qualité, remplissant les contraintes de temps imposées par la soutenance, et d'autre part de tester et de mettre en pratique ce que j'avais pu analyser des films de mon corpus.

Suite à cette expérience, j'ai pu tirer plusieurs conclusions ou au contraire me poser d'autres questions que j'aimerais aborder ici.

La notion de personnage-opérateur est peut être la plus importante et la plus spécifique au genre found footage. Si le personnage cadre, inversement, le cadreur joue. Je m'en suis vite rendu compte et notamment lors du tournage de la séquence 1, lorsque la mère vient coucher son fils.

J'ai senti que d'une certaine manière, j'étais obligé de jouer avec eux, et du coup d'utiliser le cadre comme mon propre regard, ou plutôt le regard de Thibault ; ce qui allait à l'encontre de ce que j'avais dit sur l'objectivité recherchée par les personnages-opérateur et sur la différence avec un plan subjectif plus traditionnel. J'ai dut trouver un compromis entre un réalisme de cadre (s'il est trop fixe, ou trop fluide, on ne peut pas croire que c'est un enfant qui cadre), et fixité qui, avec le zoom, représente pour moi aussi bien l'amour fou qu'il éprouve pour la mère que le danger qui menace le père, tout en tentant de n'être qu'un œil extérieur tourné vers ses deux parents, laissant leurs rapports se peindre librement devant nos yeux.

C'est aussi pour cela que j'ai abandonné toute idée de stabiliser la caméra par des moyens mécaniques, comme cela avait été mon but dans un premier temps (je pensais à un steadycam léger

ou à un autre système du même genre), pour tout cadrer à la main, comme Thibault l'aurait réellement fait.

Pour la caméra, nous hésitions, avec Loeiz Perreux⁶⁴, entre la Panasonic v100 et un corps caméra Ikegami. Le choix s'est finalement porté sur la Panasonic, trois fois plus sensible que l'Ikegami. De plus la Panasonic enregistre sur cassette DVCam, alors que l'Ikegami nous aurait obligés à enregistrer le signal sur un ordinateur (multiplication des câbles de signal vidéo, d'alimentation etc.).

Après un court test de sensibilité, nous avons pu déterminer sa sensibilité de la caméra à E.I 800.

C'est en fait un tout autre problème technique qui est venu, auquel je n'avais pas du tout pensé (ni mon équipe technique) au moment de la préparation du film, à savoir celui de la visée. En effet, je cadrais souvent assez bas, au niveau des genoux, et je devais cadrer avec l'écran LCD, pour ne pas me casser le dos. Celui-ci possède une certaine maniabilité mais ne peut pas tourner dans toutes les positions. Souvent, pour des mouvements de tilt notamment, je devais cadrer et tourner l'écran LCD en même temps pour pouvoir continuer à voir ce que je faisais, ce qui n'était pas très pratique. Pour la séquence extérieur, l'écran LDC ne me permettait pas de voir le plan la moitié du temps (soit sur la mère, soit sur les passant, en fonction du sens dans lequel je tenais la caméra), ce qui est assez problématique...

64

Chef opérateur du film

Pour ce qui est de la lumière, j'avais donné comme consigne à Loeiz Perreux, d'avoir une lumière très douce, et assez *jaune sale* sur les visages. Je lui avais donné une image de *Melancholia* (Lars Von Triers, 2011) en référence.



Illustration 3: Référence pour l'éclairage chaud, tirée de Melancholia (Lars Von Trier, 2011)



Illustration 4: Séquence du dîner : résultat de la gélatine "pale yellow"

Tous les soirs nous regardions avec Loeiz Perreux les images tournées la journée sur ma télévision. Le premier jour nous avons donc revu les images de la séquence 4 (séquence extérieure) et nous avons été frappé par la pureté et la profondeur du bleu du ciel, derrière la mère.



Illustration 5: La séquence extérieure, avec le ciel derrière la mère

J'ai donc demandé à Loeiz Perreux, pour la suite, de complètement jouer le côté *BD* dans la lumière avec des effets très marqués. Le réalisme était apporté, quoi qu'on aurait pu en faire, par la texture vidéo de la caméra et de la bande magnétique. Loeiz Perreux a donc utilisé, presque tout le temps, la gélatine *Pale Yellow* pour les effets tungstènes, et *Peacock blue* pour la lumière d'ambiance de la cave.

Si, je suis au final très content du résultat, je pense, cependant, que je n'ai pas été assez vigilant sur la position des regards des parents et sur la position de la caméra. Dans la séquence du dîner notamment, les regards des parents sont beaucoup trop éloignés de l'axe optique ce qui décrédibilise leurs jeux. Je trouve aussi que je suis trop haut sur cette séquence, de même que pour la séquence de la dispute des parents, j'aurais pu être beaucoup plus bas. Pour la séquence finale, je n'ai jamais réussi à transmettre, dans le cadre, la violence du meurtre, et je continue encore de me demander ce que j'aurais pu faire...

En conclusion, je dirais que l'expérience a été extrêmement enrichissante et bénéfique pour moi. J'ai énormément appris.