

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE LOUIS-LUMIÈRE

20 rue Ampère BP 12, 93213 La Plaine Saint-Denis Cedex

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES ET DE RECHERCHE
SECTION CINÉMA PROMOTION 2011/2014

LES IMAGES PAUVRES

Adrien Peter

Ce mémoire est accompagné d'une partie pratique intitulée: *Des Billes dans les yeux*

Directeur de mémoire: Frédéric Sabouraud

Coordonnatrice des mémoires: Giusy Pisano

Coordonnateur de la PPM: Michel Coteret

REMERCIEMENTS

Je remercie chaleureusement mon directeur de recherche Frédéric Sabouraud, en particulier pour ses conseils méthodologiques et les pistes de réflexions qu'il m'a proposé, ainsi que Giusy Pisano, dont les remarques m'ont aidé à conclure ce travail.

Je salue également les quelques camarades étudiants qui comme moi hantèrent le centre de recherche de l'école durant ces quelques mois.

J'adresse pour finir mes remerciements au département Cinéma dans lequel j'ai suivi mes trois années d'apprentissage, représenté par Michel Coteret et Françoise Baranger.

Ma famille fut comme toujours d'un soutien indéfectible.

J'embrasse sur le papier les paupières de mes amis, tout spécialement ceux qui furent présents lors du tournage du film qui corrobore ces recherches.

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS	2
SOMMAIRE.....	3
RÉSUMÉ	5
ABSTRACT.....	6
MOTS CLÉS EN VUE DU RÉFÉRENCEMENT.....	7
INTRODUCTION	8
PREMIÈRE PARTIE/ VERSATILITÉ DU POINT DE VUE.....	15
Chapitre 1/ Les masques de la mise en scène	16
Chapitre 2/ Évanescence apparente de la mise en scène, redoublement de la construction	32
Chapitre 3/ Jeux de connivences avec les spectateurs.....	44
DEUXIÈME PARTIE/ LE RÉCIT FACE À L'HÉTÉROGÉNÉITE DES SOURCES D'IMAGES CONTEMPORAINES.....	54
Chapitre 1/ Régénérations des codes narratifs.....	55
Chapitre 2/Résistances aux processus de virtualisation du réel.....	70
Chapitre 3/ Un exemple original d'invention narrative : <i>inland empire</i> (2006).....	82
TROISIÈME PARTIE/ UN SUPPLÉMENT D'ÂME	93
Chapitre 1/ Vertus de la dégradation, cas de la vidéo-surveillance	94
Chapitre 2/ Saillances du présent	106
Chapitre 3/ Échos d'un phénomène esthétique	111
CONCLUSION	119
BIBLIOGRAPHIE.....	126
FILMOGRAPHIE.....	128

TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	130
DOSSIER PPM	132
CV	132
Synopsis	134
Note d'intention.....	135
Plan de travail.....	138
Listes des matériels.....	140
Liste technique.....	143
Liste artistique	144
Note de synthèse	144

RÉSUMÉ

La recherche se concentre sur une catégorie particulière d'images de cinéma, que j'appelle les *images pauvres*. Les critères déterminants de l'appartenance d'un bloc de mouvement-durée à cette catégorie sont d'une part l'analogie esthétique avec les manifestations numériques de l'intime filmé, que ce soit pour un usage domestique ou un dévoilement au monde sur internet, d'autre part l'analogie aux imageries de surveillance ou autre dispositifs de captation semi-automatisés. Délibérément, le terme désigne autant les référents réel que leurs appropriations factices dans un récit cinématographique.

L'analyse des composantes de ce registre d'image quand il est intégré au cinéma narratif permet la mise en valeur d'œuvres fondant leur principe sur la multiplicité des points de vues et engendre l'examen critique du réel et de ses méthodes de représentations traditionnelles. La régénération des procédés narratifs, le renouvellement formel des liens affectifs et sensibles aux images, la dissolution de l'œuvre dans l'hétérogénéité des sources d'images contemporaines, la mise en exergue de prothèses de visions par lesquelles se poursuit le récit, la matérialisation de la distance entre le *voir* et le *vu*, les processus d'accroissement de la sensation de réalité au cinéma, sont les chemins parcourus par cette recherche.

ABSTRACT

The research focuses on a particular category of cinematographic images, which I call the *Poor Images*. The establishing criterions for a block of movement-duration to belong to such a category are on the first hand the aesthetic analogy with the digital manifestations of captured intimacy, for both a domestic use or an unveiling to the world's eyes on internet, and on the other hand the analogy with surveillance imagery or the other semi-automatized capture devices. Deliberately, the term both indicates the real references and their artificial appropriations within a narrative film.

The analysis of this category's components allows the highlighting of practices whose principle is based on multiple points of views and provokes a critic examination of the real and its common ways of representation. The regeneration of narrative processes, the figurative renewal of the affective and sensitive attractions to images, the dissolution of the movie among the heterogeneity of contemporary sources of images, the highlighting of visual prosthesis through which the story goes on, the materialisation of the distance between the *seeing* and the *seen*, the processes of increase of the sensation of reality in cinema, are the paths this research goes by.

MOTS CLÉS EN VUE DU RÉFÉRENCEMENT

Image pauvre / Impression de réalité / œuvres hétérogènes / Intermédialité /
Réal / Virtuel / Rhizome / Aura / Image-affection / Internet / Flux

INTRODUCTION

Les pratiques d'intégrations d'images de sources hétérogènes au sein du cinéma de fiction connaissent pléthore de déclinaisons. Le cinéma se nourrit depuis ses débuts de sa capacité à engendrer un fort régime de croyance vis à vis du matériau qu'il met en scène. Afin de garantir cette adhésion, les cinéastes ont souvent eu recours à un certain type d'images dont les indices de vraisemblance font le lien plus intensément avec le matériau réaliste sur lequel l'œuvre s'implante. Ce phénomène a cependant connu une forte recrudescence ces dernières années. Il interroge le désir séculaire qu'a le cinéma de coller à la contemporanéité des images qui l'entourent, à s'ancrer indubitablement dans « *la réalité matérielle du monde changeant* »¹.

Dans la plupart des cas, cette grammaire d'images possède des attributs empruntés plus à l'amateurisme ou aux outils automatisés de notre vie quotidienne qu'aux canons esthétiques du cinéma dit "classique". Il s'agit dès lors de mettre en avant la source contemporaine extra-diégétique de ces images, non pas dans une rupture avec le paradigme de l'illusion réaliste telle qu'elle a été décrite notamment par Christian Metz, mais dans une volonté toujours plus urgente de s'accorder à la modernité ou de la mettre en perspective critique. Cette modernité impose de nos jours au cinéma d'affronter la virtualisation accrue de notre rapport au monde (multiplicité des écrans, obsolescence des médias traditionnels, incroyance relative aux images), mais aussi la massification des images due au fond de conservation

¹ Kracauer Siegfried, *Théorie du film, La Rédemption de la réalité matérielle*, Flammarion, Paris, 2010

numérique représenté par internet et son phénomène tangent de familiarité avec les images autrefois inaccessibles ou tenues secrètes (violence, intimité, images volées).

L'apparente pauvreté d'une image est un filtre supplémentaire qui se superpose au miroir tendu vers la vie par le cinéma. À l'aide de ce prisme nouveau, les cinéastes peuvent éprouver notre croyance au récit non seulement sur le mode d'une simple duplication du matériau réel mais en intégrant d'ores et déjà nos antécédents culturels face à ce type d'images, qui impliquent le régime de croyance qui lui était attribué, les affects qui lui étaient associés et évidemment la sphère dans laquelle le spectateur a pu être en contact ou manipuler ce type d'images. Si le cinéma est bien un « *processus affectif et perceptif de participation* »¹, cette grammaire d'image semble bel et bien travailler avec acuité ce lien qu'entretiennent les images avec notre croyance et notre appréhension du réel. Le phénomène a comme souvent été avalé par l'industrie cinématographique et intégré aux outils sémantiques disponibles, en tant que vecteur du vraisemblable (amateurisme, images de surveillance) ou de précision scientifique (imagerie militaire, caméras autonomes embarquées). Il n'en demeure pas moins, grâce à sa capacité à maquiller de réel ce qui ne l'est pas et à instaurer un rapport double d'adhésion plus forte au matériau représenté et d'adjonction d'une sphère sémantique étrangère – nouvelle surface de projection pour le spectateur – un point de départ intéressant pour traiter du rapport qu'entretient le cinéma avec le réel et le contemporain. Comme on l'a lu bien souvent, peut-être plus qu'aucun autre art le cinéma permet de mettre en crise notre perception de la réalité, il est donc capital de se pencher sur ce que signifie ce réel-là en dehors du cinéma, mais également sur la manière qu'a le cinéma de renverser cette

¹ Metz Christian, *Essais sur la signification au cinéma, Tome 1*, Éditions Klincksieck, Paris, 1983

axiome en donnant à voir des "morceaux de réalité", alors même que notre rapport au réel semble se distendre, avec les problématiques de la modernité avancées plus haut et la profusion des images avec lesquelles nous sommes en contact. Ce qui se complexifie n'est pas tant notre capacité à croire et à fusionner avec des images de cinéma, que notre capacité à appréhender le réel qui se cache derrière, avec lequel nous entretenons une relation de défiance, compte tenu de toutes les manipulations qu'il subit suite à son hypermédiatisation.

L'utilisation d'une telle esthétique au réalisme particulier permet bien souvent aux réalisateurs d'appréhender l'hétérogénéité toute contemporaine des supports de captation visuelle qui nous entourent, aux utilités bien éloignées de la création artistique, de même qu'elle engendre parfois un mécanisme de substitution du point de vue traditionnel des fictions cinématographiques au profit d'autres regards semblant en dehors de la fiction ou intégrés en tant que présences fantomatiques. Ces images pauvres provoquent dans certains cas un dédoublement de l'image filmée, le réel y surgit et confère un supplément d'âme à la fiction, réduisant l'espace qui la sépare de nous.

Soutenu en majeure partie par trois films : *Redacted*, *Inland Empire* et *Julien Donkey-Boy* le travail envisagera les méthodes utilisées par les cinéastes pour tirer profit du lien supplémentaire suscité par les images pauvres et ce qu'elles révèlent de notre préhension du réel. Nous verrons que le virtuel se dissocie absolument de l'imaginaire et du faux, que le réel échoue à se positionner comme un matériau unique indépassable dont nous ne percevons que des artefacts, ce que le cinéma souligne conjointement à de nombreux philosophes, que le réel est inexorablement lié au présent, et que la mise en crise de l'un est traversé par la critique de l'autre, que le réel au cinéma est une construction complexe au même titre qu'elle l'est dans la vie, devant

passer notamment par une réappropriation critique de sa fragmentation parmi la foule des images du monde. Les rapports que le cinéma entretient avec le présent formeront un axe autour duquel la recherche gravitera tout spécialement. Seront parcourus, parmi les analyses plus affectives et sensorielles des œuvres, des territoires occupés par les problématiques de la postmodernité, traversée par deux mouvements opposés. L'un critique, avançant que les réappropriations et déconstructions des systèmes artistiques antérieurs ont pour effet premier de canaliser leur portées subversives tout en réduisant l'art à une marchandise informationnelle commune, impossible à hiérarchisée. L'autre dynamique, défendant que l'ère postmoderne engendre, dans ses processus de « table rase » et d'éclatement des domaines de l'expression artistique, des possibilités inédites d'ouverture du champ artistique à des pratiques moins « réglées » susceptibles de mettre en crise les moyens d'expressions dominants et légitimés culturellement.

Parce que cette grammaire d'images peut paraître vaste, et aux fins de mieux définir les bornes de ma recherche, j'ai choisi de ne m'intéresser qu'à certains types d'images numériques. Pour commencer, ce que j'appelle les « images pauvres », ce sont d'une part les images censées appartenir à la sphère privée et/ou résultant d'une utilisation amatrice ; qu'elles prennent la forme d'un film de vacances, de l'intime filmé (phénomène récurrent sur internet) ou de pures images destinées à la conversation vidéo (skype par exemple), elles sont caractérisées ici par leur vocation non-artistique, qu'il s'agira précisément de faire muter lors d'une utilisation au sein d'une fiction cinématographique. D'autre part, ce sont les images issues de caméras automatisées ou semi-autonomes, comme celles servant à la surveillance d'espaces privés et publics, celles utilisées lors d'opération militaires (sur les soldats comme sur des machines plus sophistiquées), ces images ont

habituellement une vocation purement utilitaire, elles examinent, surveillent, servent de témoignage, sécurisent et enfin, comme les images du premier type d'ailleurs, servent à enregistrer, archiver, mémoriser le réel. Par ailleurs, certaines images à vocation informatives, produites par les organes médiatiques, peuvent également intégrer la sphère des images pauvres, tant aujourd'hui la frontière entre les images produites au quotidien par des utilisateurs connectés et les images journalistiques apparaît confuse.

Mon sujet peut ainsi de lui-même se délimiter à « l'utilisation, dans les films de fictions, d'images renvoyant à une esthétique d'ordre utilitaire ou appartenant à la sphère privée », une esthétique dont les attributs convoquent toute une typologie d'images qui ne sont pas créées à des fins artistiques.

Il serait vain et peu fertile d'énumérer les trop nombreuses utilisations de vidéos de surveillance et d'équipements sophistiqués d'observations, notamment dans les films américains de ces dernières années, tant le choix est pléthorique et les résultats peu convaincants. Il semble plus pertinent de s'orienter vers des pratiques avoisinant les états limites des schémas narratifs, lorsque les attributs esthétiques de l'image recomposent notre manière de voir et façonnent notre distance au réel montré et aux discours reconstruits dans le film. Les films auxquels je compte faire référence ont de plus un double intérêt puisqu'ils proposent eux-mêmes une réflexion sur la manière de mettre en scène les discours dans nos cercles de diffusions traditionnels (du cinéma aux médias et autres arts), ils sont ce qu'on peut se risquer à appeler méta-narratifs. Trois retiendront particulièrement mon attention pour ce travail, ce sont :

- *Redacted*, Brian De Palma, 2007 : son utilisation de l'imagerie militaire et des images d'actualité est très habile, sont abordés presque tous les modes de captation du réel concernés par mon sujet, le film questionne le vrai des images et des discours rapportés des conflits, leur lien avec l'évènement, la

surface du réel. De Palma y fait également l'expérience d'une mise en scène faussement évanescence pour produire l'illusion du réel, en multipliant les points de vue pouvant se substituer à son jugement de cinéaste cherchant à « faire récit ».

- *Inland Empire*, David Lynch, 2006 : des trois sûrement celui qui s'éloigne le plus du réel au sens où on le conçoit habituellement, le film propose des expériences de sortie du corps, des points de vues d'origines incertaines, en appelle au virtuel (univers clôt à explorer), à la virtualité du réel, grâce en particulier à la mise en scène de phantasmes de persécutions, d'un monde où le réel est indiscernable du virtuel, en poussant à bout les tropes classiques du drame hollywoodien. Le film appréhende le multiple au cinéma, en tant que dissociation complète du corps et de ses logiques de perception et en élaborant un récit par fragments affectifs aux divers espaces-temps.
- *Julien Donkey-Boy*, Harmony Korine, 1999 : ce film retient mon attention pour la délicatesse avec laquelle il traite la brutalité du récit, sa frontalité avec la violence, le sentiment accru de présence vis à vis du matériau filmé qui en émane, le lien qu'il tisse avec le voyeurisme cinématographique, la présence fantomatique d'un tiers observant qui nous donne accès à ce qu'on ne devrait pas voir, sorte d'énième membre de la famille qui tiendrait la caméra. Enfin, sa capacité à anticiper le phénomène de prolifération des images de l'intime sur internet qui débutera juste après.

Ces trois œuvres sont volontairement ramassées dans le temps – huit ans les séparent au maximum – afin de travailler sur des films bénéficiant d'un socle de référentiels communs, du moins concernant l'état des arts, des techniques et des médias, même si ceci reste relatif tant chacun des cinéastes possède ici un univers singulier et tributaire d'une histoire propre avec le

medium cinématographique. Les États-Unis seront de ce fait le terrain de jeu de ce travail, dont l'histoire récente constituera une donnée importante des analyses. Le film *Red Road* d'Andrea Arnold permettra quant à lui de revenir sur la forme particulière des images de surveillance. Son pays d'origine, la Grande-Bretagne, est d'ailleurs le pionnier en matière de défense des politiques sécuritaires reposant sur cet équipement, ce qui contribue à donner au film son caractère paradigmatique.

Cette délimitation n'empêchera pas certaines sorties de territoire pour étoffer les jugements et proposer d'autres pistes de lecture pour les questions soulevées.

PREMIÈRE PARTIE/ VERSATILITÉ DU POINT DE VUE

CHAPITRE 1/ LES MASQUES DE LA MISE EN SCÈNE

Si les images pauvres, telles que je les ai définies dans l'introduction, se différencient manifestement des autres régimes d'images au cinéma, ce n'est pas seulement en raison de leurs caractéristiques plastiques dont le mot « pauvre » rend finalement assez bien compte et que je développerai plus tard. Elles peuvent délimiter un champ ouvert propice à un dispositif nouveau de mise en scène du réel lorsqu'elles sont utilisées sporadiquement au cours d'une fiction d'autre part classique, c'est par exemple le cas classique du film dans le film. Un couple reçoit des cassettes de leur vie privée filmée à leur insu (*Lost Highway*, David Lynch). Le spectateur peut-être le témoin de ces vidéos ; de ce dispositif nouveau à l'intérieur de la structure du film découle de nouvelle question : quel est le point de vue ? Est-ce réellement le même espace ? Qui manipule ces images ? Etc... Dans cet exemple, bien que l'articulation avec les images pauvres soit intégrée comme axiome narratif, un trouble subsiste : n'a-t-on pas accès à un autre régime de fiction ? Il semble que David Lynch utilise délibérément une référence aux images de surveillance et aux images volées pour duper les spectateurs et dissimuler la mise en scène qui se cache dans ces vidéos.

Ou bien encore, comme c'est le cas pour les quelques films majeurs qui constituent le socle de ce travail, le choix de faire appel aux images pauvres pour l'ensemble de la structure du film permet de multiplier les dispositifs en rompant avec les habitudes de mise en scène du réel dans les fictions cinématographiques. Il est à noter d'emblée que je ne réduis pas ce qui ne relève pas des images pauvres à une unité d'expression et de langage. Il est au contraire évident que les auteurs d'un film ont recours à d'autres armes pour renouveler les modes de mise en scène du réel, passant par des outils tels que le montage, le choix des cadres, du rythme, des acteurs (aguerris ou non), des

lieux (studio ou décors naturel), l'utilisation d'archives (« vrai » document) et plus généralement les mélanges entre le vrai et le faux.

Le cinéma dans son ensemble, y compris quand il s'aventure vers des genres fantastiques, est confronté à la nécessité de trouver des méthodes pour produire la sensation du réel ou, comme l'appelait Christian Metz, « *l'impression de réalité* »¹. La photographie vise selon les termes qu'il emprunte à Roland Barthes un *avoir été-là*, que le cinéma peut grâce au mouvement et à la durée transmuier en véritable *être-là*, l'espace entre ce qui nous est donné à voir et le lieu de son existence effective (même fictive) tend à s'abolir dans l'expérience cinématographique. Siegfried Kracauer résume par ailleurs simplement et très tôt ces considérations lorsqu'il dit : « *Curieusement, il est tout à fait possible que la mise en scène reconstituant un événement réel suscite un effet de réalité plus fort que ne l'eût fait ce même événement saisi directement par la caméra.* »² La fiction de cinéma semble avoir le pouvoir de faire surgir le réel plus intensément grâce précisément à l'utilisation de ses artifices, dont les images pauvres sont un exemple capital car jouant de son auto-référentialité (liens au cinéma lui-même, aux modes de captation, à d'autres médiums). Les potentialités des images pauvres qui contribuent plus particulièrement à la sensation du réel seront examinées dans cette première partie tandis que celles qui relèvent du dévoilement de la distance entre l'*être-là* du film et ce qui est filmé seront davantage appréhendées dans la seconde partie, même si ces deux mouvements sont souvent concomitants.

¹ Metz Christian, *Essais sur la signification au cinéma Tome 1*, Éditions Klincksieck, 1983, p. 13. C'est le terme générique qu'il emploie également dans ses autres ouvrages et articles.

² Kracauer Siegfried, *Théorie du film, La Rédemption de la réalité matérielle*, Flammarion, Paris, 2010, p. 71. Cette remarque fait suite à son analyse succincte de *La Tragédie de la mine*, de Pabst.

On ne peut éluder la strate supplémentaire qui s'ajoute lors de l'interprétation du réel proposée par les images pauvres. Bien souvent leur utilisation relève d'une appropriation de ce qu'elles sont en dehors du film : ce que l'on pourrait nommer les *documents du réel*, bien qu'ils soient tout autant fabriqués, ils procèdent, dans le cas de ce que désignent les images pauvres, d'une mise en scène peu consciente d'elle-même. Ces documents ou attestations du réel sont bien sûr une multiplicité de choses. En tant qu'images du quotidien, de l'actualité ou de l'événement, elles peuvent tout contenir, de l'anecdote de la vie privée (vidéo proposée au monde sur internet) au meurtre en direct (visible sur un enregistrement de vidéo-surveillance par exemple). Liées par leur référence à ces documents à vocation non-artistique, les images pauvres interpellent le spectateur immédiatement au cours d'une œuvre cinématographique sur le terrain d'une *reconnaissance* du matériau réel. Elles ne sont ni tout à fait une analogie ni exactement une interprétation du réel, en ce sens qu'elles ressemblent à des images, c'est à dire à ce qui était déjà une semblance du réel. Il est aisé de remarquer à ce titre le nombre de vidéo truquées, jouant sur les vertus du faux qui ne se laisse voir, avant toute utilisation au cinéma, pullulant sur internet souvent à des fins humoristiques ou d'ordre publicitaire, mais également à des fins de malversations. Il est par ailleurs de notoriété publique que les images satellites utilisées par l'administration Bush en 2002 dans le but de justifier une intervention militaire, censées montrer les usines d'armement nucléaire en Irak, se sont avérées truquées, ce qui constitue une sorte de point culminant de l'histoire du faux dans les images médiatiques.

En raison de ces référents, les images pauvres sont immédiatement liées à la multiplicité des acteurs qui produisent ces captations du réel, au foisonnement des points de vue, au réseau des yeux qui regardent le monde (y

compris les yeux mécaniques), voire même en des termes informatiques au virus. Semble dès lors s'établir un paradoxe : alors que les documents du réels auxquels s'apparentent les images de cinéma sont bâtis sur une absence de construction sémantique et une propension à être digérées dans le flux exponentiel des images du monde – prolongement de nos yeux –, les images pauvres paraissent être utilisées dans le cadre d'un redoublement de la construction sémantique. Citons des exemples succincts. Chez David Lynch (*Inland Empire*), le mystère provoqué par le mélange entre les tropes du cinéma hollywoodien comme les champs contre-champs en gros plan sensuels et la place mouvante de la caméra issue de méthodes de captation proches du home-movie donne une vraie matérialité à cet irreprésentable (ce qui ne peut être qu'un récit « onirique »). De Palma propose avec *Redacted* une critique politique des images univoques (journalistiques), grâce à la mise en avant de la pluralité des regards sur un même événement, jusque dans la forme du récit, l'événement ne peut être raconté que parce qu'il est perçu par différents systèmes (yeux humains et machines). Plus subrepticement, lors d'une scène phare de *New Rose Hotel* d'Abel Ferrara (1998), Willem Dafoe, en fuite, est témoin de la mort de son partenaire Christopher Walken à travers un écran de vidéo-surveillance qui dédramatise l'événement en le privant d'affect – le corps ne meurt que dans une des images de ce split-screen (*Figure 1*). Les images pauvres s'exécutent en contradiction avec ce que serait un dispositif classique de monstration dissimulé, où le récit se déroule seul et où la caméra est simplement là pour le servir (plus ou moins habilement). Ce dont il s'agit ici, et qui est central au cinéma lors de la représentation du réel, c'est la notion de *point de vue*, avec laquelle le registre d'image dont il est question entraîne une complexification.

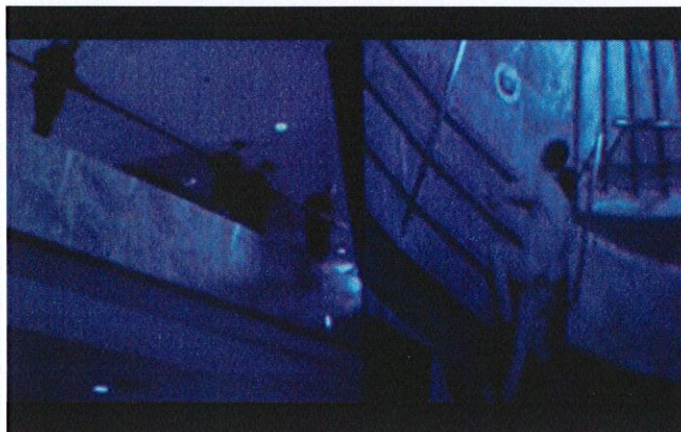


Figure 1

J'avance premièrement que la notion de transparence attachée aux codes classiques de représentation (plus dissimulés) est conflictuelle, si tant est qu'un tel dispositif puisse exister, il ne serait guère intéressant. Même lorsque la façon de montrer n'est pas autant mise en avant qu'avec les images pauvres, l'originalité du point de vue s'épanouit et repose notamment sur des critères diégétiques : point de vue subjectif (caméra-personnage), focalisation interne (n'est montré que ce qu'un des personnages est en capacité de voir, d'entendre et de penser), esthétisation du réel au cours de ralentis, autonomie de la caméra qui voit plus que ce que peuvent les personnages du film, points de vues extra-humains... etc. En revanche, chacun de ces dispositifs semblent figurer une réalité bel et bien organisée, chaque objet paraissant y trouver sa place au moment juste. À mon sens, les images pauvres jouent au contraire de leur apparente inorganisation. Si l'on songe à l'utilisation de dispositifs où la caméra qui montre les images que l'on voit est tenue par l'un des personnages du film, de *Blair Witch Project* (1999) à *Cloverfield* (2008), il est marquant de constater le nombre de surgissement, de chutes, d'obstacles inhabituels auxquels se heurte physiquement la caméra et qui sont faits pour paraître

inopportuns, que ce soit pour provoquer la peur ou justement pour enrichir la présence d'un matériau de réalité brute, dont le propre est d'être imprévisible, voire chaotique, à cela s'ajoute l'utilisation fréquente de plans à l'épaule lorsqu'il s'agit des images pauvres s'inspirant des utilisations domestiquées du matériel vidéo, comme dans les deux exemples que je viens de citer. La perception que le spectateur a de ces deux récits devient aussi inorganisée en apparence que les aléas catastrophiques qui s'y succèdent, ce qui ménage les effets de surprise propre au genre de l'horreur. Le réalisme y est de plus soutenu par une sensation perceptive à échelle humaine, les événements se produisent *tels qu'on les percevraient dans la vraie vie*.

Dans les trois films qui nous concernent comme dans de nombreux autres, un lien très fort existe entre les images pauvres et la notion de multiplicité des points de vue, allant de pair avec le caractère nodal de l'œuvre (absorbant d'autres sphère médiatiques, d'autre sensation face aux vidéos). Dans un contexte d'échange plus intense entre les différentes sphères médiatiques et de dissolution de la place des arts, les images de cinéma sont devenues des objets d'analyses assimilés à des discours dont s'empare la philosophie politique, qui se penche sur la déconstruction de leur propre processus de sémantisation. Les réalisateurs tendent, il me semble plus qu'auparavant, vers une dissolution plus intense de leur œuvre dans l'ensemble des images produites par le monde médiatique moderne, et moins dans une logique de différenciation esthétique. L'enjeu est double : rendre palpable le monde des images dans lequel s'implantent celles du film, faire du film le lieu de bouture des autres registres d'images. Il s'agit de faire de l'œuvre de cinéma moderne une œuvre plus communicante, qui ne saurait exister isolée des multiples autres œuvres (artistiques ou non) qui la côtoient. Deux auteurs importants peuvent nous permettre d'appréhender le multiple dont il est question là.

Dans le premier chapitre de *Mille Plateaux*¹, Gilles Deleuze et Félix Guattari proposaient le terme nouveau de rhizome pour définir ce que serait un tel système de multiplicité, en opposition avec la généalogie, qu'ils apparentent à la pensée classique, dont l'arborescence des idées s'est établie dans « *l'un qui devient deux* ». Faire le multiple correspondrait à soustraire l'un au multiple à constituer : « [...] c'est seulement ainsi que l'un fait partie du multiple, en étant toujours soustrait [...] »². L'œuvre n'existe qu'en ce sens qu'elle constitue l'un qui fait communiquer la multiplicité de ses ramifications entre-elles. Le rhizome se définit par le dehors (ou *plan de consistance*), les lignes de fuite ou de déterritorialisation : « Le plan de consistance (grille) est le dehors de toutes les multiplicités. » Dès Lors, la notion d'unité d'une œuvre (les auteurs traitent plus particulièrement du « livre ») n'intervient que lorsqu'elle est surcodée, que sa signification est délimitée, en ce sens qu'elle n'évolue pas parallèlement au plan de consistance sur lequel elle est implantée (et participerait au multiple) mais au contraire en extrait une lecture déductive³ (qui suit une « lignée »), qui ne propose pas d'interactions discursives avec les textes qui l'entourent et ses propres conditions de création. En tant qu'agencement, l'œuvre qui se différencie de la pensée classique (ou « fatiguée » selon les auteurs) est en connexion avec d'autres agencements. Comme l'écrivent les auteurs Deleuze et Guattari : « *Il n'y a pas de différence entre ce dont un livre*

¹ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille Plateaux*, Éditions de Minuit, Paris, 1980, p.

² Ibid., p.

³ Ibid., p. Sur cette notion de surcodage : « La notion d'unité n'apparaît jamais que lorsque se produit dans une multiplicité une prise de pouvoir par le signifiant, ou un procès correspondant de subjectivation : ainsi l'unité-pivot qui fonde un ensemble de relations bi-univoques entre éléments ou points objectifs, ou bien l'Un qui se divise suivant la loi d'une logique binaire de la différenciation dans le sujet. »

parle et la manière dont il est fait. » On peut dire à leur suite, après qu'ils aient avancé que le livre n'est pas image du monde, que le film ne l'est pas plus, et l'on pourrait déceler ce qui dans une œuvre fait rhizome avec le monde, interroge ses conditions d'existence et sa place parmi les autres images en particulier. Cette proposition sur le multiple peut établir un prisme intéressant lorsqu'il s'agit d'appréhender le film *Redacted* de Brian De Palma.

Le réalisateur y déploie de nombreux dispositifs simulant chacun une retranscription du réel, dont l'interface de médiation est mise en avant et correspond à l'un des critères des images pauvres. Le réel en question là c'est le conflit opposant les forces américaines aux rebelles irakiens, plus précisément à proximité d'un poste de l'armée américaine situé à Samarra, petite ville au nord de Bagdad. Le film s'inspire du viol d'une adolescente irakienne et du massacre de sa famille par des membres des troupes américaines, événement réel dont attestent les mentions présentes au début du film, avant d'être barrées successivement pour ne plus laisser apparaître que les huit lettres du titre.

Les différents régimes d'images sont : le journal filmé d'un soldat américain qu'il réalise à l'aide d'une petite caméra de poing, le faux documentaire d'une équipe française autour du poste frontière, les vidéos hébergées sur plusieurs sites irakiens d'attentats filmés par les rebelles eux-mêmes, la vidéo attestant la prise d'otages analogue à celles qui sont fréquemment envoyées aux médias occidentaux, les vidéos de citoyens américains réagissant au conflit, les vidéos issues du système de surveillance de la caserne militaire puis plus loin d'une salle d'interrogatoire, les vidéos issues de technologies militaires (en particulier la scène du viol perçue par la caméra infra-rouge du casque du soldat réalisateur, et pour finir de « véritables » photos du conflit montrant des corps ensanglantés, morts, des scènes d'horreurs dans lesquelles le regard des victimes a été barré faisant référence, comme l'a noté Frédéric Sabouraud,

aux mentions obstruées du début du film¹.

L'évolution du récit s'exécute à travers ces multiples fragments, dans un éclatement des points de vue. Chaque scène s'impose dès lors comme un bloc de réalité, que le plan-séquence (forme habilement choisie par le réalisateur) met en exergue. Brian De Palma monte son film comme il agencerait certains éléments d'une multiplicité plus grande, assimilable à ce qui serait le « plan de consistance » des images du monde. Le « surplus de réalité », si on peut le nommer ainsi, provient de ce que ces images pauvres semblent exister pour elles-mêmes en dehors de tout agencement, la scène qui suit le viol et qui montre au cours d'un long plan-séquence issu d'une caméra de surveillance le soldat coupable menacer son partenaire, est en ce sens tout à fait emblématique. C'est une vidéo grisâtre qui aurait pu n'être jamais vue et se perdre dans le flux des images souterraines. Le pouvoir d'évocation de ce type de séquence est l'une des grandes réussites du film. Ce genre de dispositif cache ce qui entrainerait le récit sur le terrain d'affects plus subjectivés : dans le corps de l'acteur d'une part et dans le regard posé sur la scène avec un point de vue humain d'autre part. L'œil-machine désarticule ces mécanismes d'identification pour montrer une portion fragile d'espace et de temps dans laquelle la mise en scène avance masquée.

Cette sécheresse manifeste dans l'approche de l'événement traumatique est

¹ Sabouraud Frédéric, « L'Angle mort » in *Trafic* n°69, P.O.L, Paris, 2009. Il est mentionné que ces masques sont la conséquence d'une censure du distributeur HDnet Films, auxquels le texte obstrué du début fait une référence espiègle en insistant sur le fait que se confronter au réel, c'est aussi sélectionner ce que l'on ne montre délibérément pas. De Palma outrepassa finalement l'amertume de cette expérience en martelant une fois de plus l'intervention qu'opère le processus de médiation, à laquelle il ne saurait se soustraire et qui passe par une destruction, une rature de l'image, analogue à la destruction qu'opère l'image pauvre sur le réel en termes plastiques.

toutefois tempérée par des séquences qui posent problème : il s'agit du faux documentaire français « Barrage » qui intervient plus tôt dans le film. Étrangement, cette séquence n'appartient pas vraiment au registre des images pauvres. Au contraire, la musique comme les gros plans avec faible profondeur de champ, les zooms lents et la dominante ocre de la photographie proposent des scènes assez léchées plastiquement qui rompent la dynamique esthétique du film. Il ne me semble pas que ce qui soit en jeu ici soit uniquement la critique de l'utilisation dramatisée et esthétisée des scènes de conflits dans les reportages se voulant critique. Cette instrumentalisation a lieu, nous en sommes d'ailleurs les témoins constamment, mais elle est ici pointée du doigt de manière trop insistante, et provoque finalement trop d'effet d'étrangeté pour être une simple caricature. Peut-être Brian De Palma conjure-t-il ici ses propres démons en liquidant une inclinaison qu'il était susceptible d'avoir en raison de la fascination qu'exercent les images de la violence et de l'horreur ? Une fois passée l'étape du choc, une fois accepté comme tel qu'effectivement la guerre peut produire le beau, que la mort est en elle même fascinante et que sa représentation cinématographique ne cesse de troubler, qu'il serait donc vain de prétendre l'inverse, De Palma peut amorcer une critique des images qui ne nie pas sa propre instrumentalisation de la beauté, sa propre force séductrice.

Par effet de contraste, les images pauvres du film tentent d'aller au delà de l'incarnation qui produit le beau ; à l'écran : des silhouettes qui s'agitent dans une nuit verte, des enfants que l'on ne comprend pas, des victimes sous le choc que l'on interroge devant le corps gisant de leur proche blessé, des corps plus présents derrière que devant la caméra... Les images pauvres deviennent corporéité, elles se refusent à sombrer dans l'abyme que provoque la guerre. La guerre telle que la représente De Palma figure un impensable, un irréprésentable, il propose dès lors de penser ses images comme autant de

corps qui s'affrontent sur le territoire médiatique. Images d'attentats contre viol filmé, soldat autochtone invisible contre soldat abruti par l'escalade de la violence (et dont les motivations sont très tôt ironisées). La corporéité de ces images pauvres, sensation physique de présence à ce qui est montré, n'existe pas seulement lorsque la caméra est manifestement portée par un acteur du récit. La vidéo de surveillance militaire ou encore les séquences *Youtube* atteignent aussi cette corporéité en tant que flux qui font l'histoire, de manière autonome.

Une sensation équivalente de corporéité semble également à l'œuvre dans *Inland Empire*, réalisé en 2006 par David Lynch. Seulement là, le cinéaste américain ne met pas véritablement en scène des images réalisées par un personnage du film, pas plus que le dispositif de médiation qui produit le flux vidéo. Le lien avec les images pauvres est plus distendu, Lynch œuvre en plasticien avec les images bruitées issu de l'enregistrement DV et les enchevêtrements du film sont tour à tour plus mystérieux, à l'opposé de la volonté d'agencement de différents régimes d'images dans le film de guerre de Brian De Palma. Le multiple est avant tout pour David Lynch synonyme de prolifération d'images virtuelles, de projection de fantasmes, de phénomènes de boucles temporelles et mentales. De fait, sa mise en scène provoque un effet de réel, une épaisseur organique, aux fins de s'opposer au vertige de la virtualité de ce qui est montré. Les mécanismes de mise au monde du réel sont plus proches de mécanismes du cerveau, d'une usine à rêves. C'est tout l'enjeu des référents pauvres de cette manière de filmer que de mettre en avant un point de vue lié à un véritable regard, à une médiation qui ne passe pas seulement par une machine mais surtout par une machine pensante qui transforme le réel en virtuel sous la forme de cauchemars ou de délires.

En particulier, ce qui frappe dans *Inland Empire* sont ces visages filmés de près, de trop près pourrait-on dire, en contre-plongée, comme lors de

conversations via webcam qui déforment parfois les visages. Les personnages ont de plus souvent la sensation d'être observés, le spectateur est convié dans une intense proximité à être le témoin voyeur et silencieux du rêve. Pourtant ce regard semble porté par un fantôme, et ce qu'il donne à voir est un manque d'individuation. Le chapitre de *L'Image-mouvement* consacré à l'image-affection rappelle ce caractère intéressant du gros plan qui sans être privé de singularité (prenant forme dans un visage identifiable) devient un pur affect désindividualisé, dont la valeur transcende les coordonnées dans lesquelles il s'inscrit¹. En reprenant les termes de priméité et de secondéité de Peirce, Gilles Deleuze avance que le gros plan de cinéma appartient à la première de ces catégories, il est le signe d'une « expression » et non d'une « actualisation », « [...] *l'image-affection n'est rien d'autre, c'est la qualité ou la puissance, c'est la potentialité considérée pour elle-même en tant qu'exprimée.* »² Il semble que David Lynch tende, avec sa manière de montrer les corps en multipliant les gros plans, vers un glissement qui transforme les corps en automates ou marionnettes du rêve qu'il produit (ou pourrait tout aussi bien produire le spectateur immergé), rebondissant sans cesse comme s'il était en train de se faire. Il s'aventure non seulement sur le terrain d'une extrême intimité, en faisant référence à une manière presque domestique de filmer ou en tout cas à une pratique personnelle qui exclut la construction filmique classique (ce qui est ici un leurre), mais surtout sur une absorption du multiple dans des corps, véhicules d'affects purs. Il semble bien que David Lynch adhère avec cette

¹ Deleuze Gilles, *L'Image-mouvement*, Éditions de Minuit, Paris, 1983.

² *Ibid.*, p. 139. Puis p. 140 : « Bref, les affects, les qualités-puissances peuvent être saisies de deux manières : ou bien comme actualisés dans un état de choses, ou bien comme exprimés par un visage, un équivalent de visage ou une « proposition ». C'est la secondéité, et la priméité de Peirce. Tout ensemble d'images est fait de priméités, secondéités, et bien d'autres choses encore. Mais les images-affections, au sens strict, ne renvoient qu'à la priméité. »

conception fantomatique de l'affect. C'est que ce mode de mise en scène lui permet de troubler nos habitudes de reconnaissance des corps agissant dans un récit de cinéma. Les trois fonctions habituelles du visage, énoncées par Deleuze, sont abolies par le gros plan : « *D'ordinaire, on reconnaît au visage trois fonctions : il est individuant (il distingue ou caractérise chacun), il est socialisant (il manifeste un rôle social), il est relationnel ou communicant (il assure non seulement la communication entre deux personnes, mais aussi, dans une même personne, l'accord intérieur entre un personnage et son rôle).* »¹ Mais de la même manière, lorsque l'actrice Nikki, interprétée par Laura Dern, vit le même évènement en prenant corps successivement à deux endroits (scène de la répétition dans le studio « vécue » deux fois), ces processus fondent dans les attributs plus généraux des images pauvres (position de caméra incertaine, mouvement autour des personnages...), ce n'est plus seulement le gros plan chez Lynch qui transforme les plans en proposition affective pures, c'est aussi ce labyrinthe virtuel dont la réalité est rendue possible en quelque sorte par les images pauvres. Chez De Palma : absorption de la multiplicité des images pauvres pour mettre en avant leur corporéité en tant que terrains d'affrontement voire soldats de l'information. Chez Lynch : surplus de corporéité qui rend plausible l'avalanche de situations virtuelles, les sauts

¹ Deleuze Gilles, *L'Image-mouvement*, Éditions de Minuit, Paris, 1983, p. 141. Au cours de cette partie, l'auteur évoque à de nombreuses reprises Bergman (qui avait lui même formulé une théorie du gros plan), et le profit qu'il tirait de la perte d'individuation provoquée par cette forme : « Un personnage a abandonné son métier, renoncé à son rôle social ; il ne peut plus ou ne veut plus communiquer, se frappe d'une mutité presque absolue ; il perd même son individuation, au point qu'il prend une étrange ressemblance avec l'autre, une ressemblance par défaut ou par absence. En effet, ces fonctions du visage supposent l'actualité d'un état de choses où des personnes agissent et perçoivent. L'image-affection les fait fondre, disparaître. On reconnaît un scénario de Bergman. »

dans le vide. Dans les deux cas, que les régimes d'images soit clairement identifiés (cas de *Redacted*) ou non (cas d'*Inland Empire*), les images pauvres permettent de s'approcher des corps sans leur aliéner le récit.

Le monde virtuel mis en place par David Lynch interagit avec le réel et devient acceptable en tant que surface de projection pour le spectateur précisément parce que les images pauvres rappellent sans cesse que quelqu'un est là derrière la caméra, que quelqu'un est là dans l'ombre à ouvrir les trappes du récit, qu'un film est finalement en train de se faire, presque devant nos yeux, ce qui provoque l'effet sensoriel unique des films de Lynch à mon sens. Si *Inland Empire* entretient le lien le plus étroit avec le multiple, avec la forme d'un film qui « fait rhizome avec le monde », qui produit des images qui se mêlent avec notre propre monde virtuel et qui ne peuvent se laisser réduire à une signification fermée, c'est grâce à ce dispositif qui masque les antécédents de la construction sémantique et dévoile un nœud complexe qui semble uniquement appréhendable comme figure immanente.

De même avec *Redacted*, l'utilisation de sources multiples permet la critique de ce que serait la généalogie d'un événement (le viol d'une jeune Iraquienne pendant la guerre) pour lui préférer un point de vue qui manifeste sa volonté d'appréhender le problème dans sa complexité, c'est à dire dans le contexte de la *guerre sans victime* prônée par le gouvernement américain. Cette approche a pour effet finalement de singulariser d'autant plus cette violence lorsqu'elle a lieu – elle s'articule véritablement avec le problème politique plus global que pose cette guerre et nous interpelle donc davantage en tant que spectateurs occidentaux –, en s'opposant à une forme de symbolisme de la violence qui pourrait amener à survoler le traumatisme en n'abordant pas les ramifications entre l'événement et la barbarie politique. L'horreur de l'acte n'est pas ensevelie (la scène du viol d'une violence inouïe en atteste), mais nous est dans le même temps martelée la position de ces

soldats livrés à eux mêmes devant un ennemi invisible et sombrant dans une paranoïa haineuse et alcoolisée. Dans la parole même des soldats filmés par leur camarade, les motivations apparaissent sous une forme mythologique : l'ennemi est diabolisé avec le même vocabulaire étatique qui justifiait l'entrée en guerre, ce qui contribue au fait qu'ils conçoivent leur crime comme un acte de vengeance.

Reste cependant le problème permanent posé par l'altérité, à plus forte raison lorsqu'il s'agit d'un conflit. Dans l'analyse citée plus haut, Frédéric Sabouraud soulevait que, bien que le film questionne habilement le « flux disparate » des images rapportées du conflit, il butait inlassablement sur l'autre, la victime civile du conflit géo-politique, il faisait face à l'impossibilité de l'appréhender dans sa complexité. L'adolescente violée demeure sans visage et sans histoire. Au précédent article répond celui de Frédéric Boyer et Dork Zabunyan¹ qui souligne, à l'inverse, que Brian De Palma parvient à ne pas tomber dans l'écueil de l'absolutisation de la figure de l'autre, qui pourrait conduire selon ses auteurs à parler et penser à sa place, à « *[trahir] la violence de sa défaite par une image potentiellement chargée de sentimentalisme* »², ce que Frédéric Sabouraud n'a en fait pas vraiment exclu, précisément puisqu'il en appelait à l'existence de tels récits *pour et par* le camp des civils occupés, possédant son histoire culturelle propre.

Mais peut-être peut-on avancer que le film dit ouvertement quel est son creux, met en avant sa principale limite ? Effectivement de toutes ces images il est toujours un absent, y compris lorsqu'est montré la page d'un site alimenté par les rebelles irakiens montrant des attentats contre les forces

¹ Boyer Frédéric et Zabunyan Dork, « Don't hurt me », in *Trafic* n°72, P.O.L, Paris, Décembre 2009.

² Ibid., p. 84

américaines. Il est important de remarquer que, même lorsque cet autre se met en scène, il n'est pas intégré aussi intensément à son propre dispositif – les vidéos du site iraquien font plutôt office de caméra cachée – ce qui conforte le positionnement d'un réalisateur qui ne souhaite pas s'emparer d'un discours qui lui est étranger. Là encore, il s'agit d'un groupe d'assaillants absents de l'œuvre, qu'on ne perçoit que grâce à l'exécution qu'ils diffusent. « L'Autre », les fameux « dommages collatéraux » de la fin, est toujours défini par défaut, il est non-Américain, qu'il soit terroriste ou citoyen opprimé. Les efforts de non-instrumentalisation opérés par les dispositifs du film demeurent malgré tout un constat d'échec, et comme le préconisent de concert les deux analyses, ce n'est pas des États-Unis que ce récit peut provenir.

CHAPITRE 2/ ÉVANESCENCE APPARENTE DE LA MISE EN SCÈNE, REDOUBLEMENT DE LA CONSTRUCTION

Si l'on s'attarde sur les théories développées très tôt sur la photographie et le cinéma, on remarque immédiatement que l'obsession de ces deux médias pour la réalité brute est nue est présente depuis les prémisses, à l'image de ce qu'expriment certaines formules de Siegfried Kracauer comme "*[la photographie] semble vouloir rendre la nature à l'état brut, telle qu'elle existe indépendamment de nous*".¹ Plus précisément, l'auteur distingue quatre affinités de la photographie telles que son goût pour la réalité sans artifice, l'accent sur le fortuit, l'impression de l'illimité et une conscience aigüe pour l'indéterminé. Ces caractères ne sont pas sans rappeler ce que j'énonçais plus haut sur le lien étroit entre les images pauvres et une apparente inorganisation, la tentative de tisser une toile plus grande avec le dehors du film et la sécheresse du réel tel qu'il est montré dans le cadre de cette esthétique. À ces quatre colonnes s'ajoute il est vrai pour le cinéma la capacité de représenter « le flux de la vie » grâce au mouvement et à la durée. En ce sens les images pauvres ne viendraient que prolonger en l'intensifiant un désir séculaire de réalité, qui n'est pas sans lien avec une passion pour la cruauté, l'horreur et ce que la vie comporte de plus violent et de misérable, comme si

¹ Kracauer Siegfried, *Théorie du film, La Rédemption de la réalité matérielle*, Éditions, Paris, p. 51. Dans cet ouvrage, l'auteur cite, p. 62, les propos datant de 1860 de Sir John Herschel, astronome britannique, assignant une tâche à la photographie qui le passionne: "La reproduction vivante et vraie et sa transmission à la postérité la plus reculée de tout échange survenant dans la vie réelle: bataille, débat, cérémonie publique, pugilat." Étrangement, ces propos illustrent déjà la tension qui existera au cinéma entre la nécessité d'être aux prises avec l'actuel et la volonté de le projeter vers l'inactuel (acte de conservation et de digestion de l'événement).

l'on voulait conjurer le sort en le rapprochant de nous.

À ce titre, Michael Haneke avançait dans une interview réalisée par Serge Toubiana pour la sortie du film *Benny's Video*, à propos des films d'horreur ou montrant des événements très violents, qu'une des raisons pour lesquelles le spectateur peut être en capacité de voir ces images ou même en éprouver du plaisir est que cette médiation de l'événement par l'image tend à l'achever. Tout le réel se trouve sous contrôle et donc ne peut nous atteindre, alors qu'une telle situation dans le réel serait invivable. Haneke dit : « *On se permet les sentiments vis à vis d'une image, mais pas d'un personnage, parce que c'est plus dangereux. L'image ne peut plus réagir, l'image est finie.* » puis plus tard « *[Tous ces genres de la fiction (horreur, violence)] viennent de là : on peut avoir l'illusion qu'on est maître de la situation.* » Le réalisateur autrichien rappelle au cours de cette interview d'une part que c'est une illusion puisque seul le metteur en scène est maître de la situation et d'autre part que de ce fait il a toujours à cœur de rappeler au spectateur la position dans laquelle il est. Paradoxalement, c'est aussi le plaisir pervers de s'assujettir à des accès de violence qui ramène le public vers ce genre de film, ou l'en dissuade irrémédiablement pour ceux qui ne l'éprouvent pas. La scène du meurtre dans *Benny's Video* est un bon exemple de cette volonté. L'adolescent tient un canon d'abattage de cochon qui lui a été donné, devant son amie, qui le provoque. Comme sans le vouloir totalement, le coup part dans l'abdomen de la jeune fille. L'ambiguïté réside dans le fait qu'on ne distingue pas au départ si le geste est volontaire ou non. Dans sa chambre des écrans diffusent en permanence ce que des caméras filment dehors et à l'intérieur de la chambre. Dans cette scène, après le coup de feu la caméra fait un travelling vers la droite pour s'arrêter devant l'un de ses écrans qui diffuse la vidéo de la chambre, par lequel nous verrons la suite : la souffrance de l'adolescente et son abattage par un deuxième coup de feu. L'écran qui double la distance avec la mise à mort

alerte sur le fait que l'image de cinéma déréalise déjà l'acte de tuer, tout en faisant écho au processus dans lequel l'adolescent s'est engagé en voulant voir de ses propres yeux le réel qui lui échappait, en étant acteur de la réalité, ce qui signifie pour lui passer *derrière l'écran*. Le spectateur ne peut être complice car lui est signifié qu'il n'a accès qu'à une virtualisation de l'acte. La violence ne peut atteindre toutes ses potentialités expressives, et la scène qui se dérobe à nos yeux frustre en même temps qu'elle glace. Le film dans son ensemble suggère une réflexion sur le danger que peut revêtir une connaissance du réel uniquement basée sur des images distancées du réel (demeurant frustrante) en disséquant ce que serait un cas de désaffiliation muette vis à vis du réel (celui de Benny). Au regard de la proposition tissant un lien entre les images pauvres et une évanescence de la mise en scène, Michael Haneke se place en opposition ; en les utilisant à l'intérieur d'un dispositif rigoureux qui énonce de manière très brutale que même en hissant les images jusqu'à un extrême de l'exécution de la violence, elles sont toujours en deçà du réel. L'horreur représentée prend chaque fois la forme d'un non-avènement, un plaisir masochiste éprouvé dans l'inassouvissement total des pulsions libératrices.

Chez André Bazin, une scission nette s'opérait dans son analyse des arts picturaux puis du cinéma. Selon lui, la peinture était écartelée depuis la renaissance entre deux aspirations, l'une « esthétique », soit l'expression des réalités spirituelles dans laquelle le modèle se trouve transcendé par le symbolisme des formes, l'autre « psychologique », soit le remplacement du monde extérieur par son double¹. La photographie satisfait « *définitivement et*

¹ Bazin André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, 1994, p. 11

dans son essence même l'obsession du réalisme »¹ ; de fait elle re-présente l'objet « dans le temps et dans l'espace » et tend à aboutir presque définitivement la seconde aspiration de la peinture (« transfert de la réalité de la chose sur sa reproduction »²). Pour lui aussi, le cinéma est « l'achèvement dans le temps de l'objectivité photographique »³. Cette notion est problématique lorsqu'il s'agit de fiction cinématographique, où l'objectivité photographique se trouve confrontée à des corps qui jouent, à des actes simulés, à une nécessité de faire vrai. Malgré les processus phénoménologiques à l'œuvre dans la salle de cinéma, il semble persister un manque à être du réel, et même lors des tentatives les plus réalistes de mise en scène, un impératif de symbolisation dans les formes semble surnager par endroit, qui, sans déréaliser pour autant l'impression de réalité, rechigne à en proposer un véritable morceau brut. L'agencement sémantique fait inévitablement surface. Les images pauvres, il semble, ont parfois vocation à évanouir le plus possible cet agissement sur le réel, et par suite à évacuer la première aspiration d'ordre « esthétique » dont il était question pour la peinture, qui reposait sur la transcendance des objets représentés, du moins,

¹ Bazin André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, 1994, p. 12

² Ibid., p. 14

³ Ibid., p. 14. Puis plus loin : « Pour la première fois, l'image des choses est aussi celle de leur durée et comme la momie du changement ». Cette expression est à prendre au premier degré, le cinéma opérant une conservation de la durée là où la photographie ne donnait qu'un sentiment de durée grâce au saisissement de l'instant prégnant. Le lien avec la momie, avec la résistance au temps qui passe, est capitale car elle présuppose déjà que les motifs de l'art occidental reposant sur une sacralisation de la vie et surtout une conjuration de la mort par la conservation du semblant « à l'état vivant » vont trouver, à l'intérieur du cinéma, un territoire d'expression idéal (représentation de l'acte de tuer, des événements violents, des états limites en termes psychiques, intérêt pour la capture des micro-changements, le quotidien, le vide...etc).

si la transcendance demeure possible, elle reposera sur des formes moins archétypales, la deuxième partie en dira plus à ce sujet.

Cette assertion est conflictuelle car elle est surtout valable pour les films qui pensent peu, qui utilisent finalement les images pauvres en tant que représentation plus fidèle du réel (principe fondé sur un mensonge). Les œuvres proposées ici se servent précisément de cette inesthétique apparente pour tenter de créer une esthétique nouvelle aux vertus nouvelles.

Le film que Brian De Palma réalisa après *Redacted* est emblématique du positionnement que l'on attribue communément aux images pauvres et dont il est pratique d'user pour manipuler le sens des images. *Passion* (2011), un remake du film *Crime d'amour* d'Alain Corneau, met en scène la relation ambiguë et peu à peu destructrice entre la patronne d'une filiale d'un grand groupe publicitaire et son assistante, qui toutes deux excellent dans l'art de la domination. Le film traite habilement les images de fantasmes et les stratégies réelles des personnages sur le même plan pour perdre le spectateur dans un dédale onirique proche du kitsch, au sein duquel les coups bas connaissent un crescendo dramatique vers la perversion et la cruauté. Le « réel » comme les séquences cauchemardesques agencées sans rupture au montage procèdent toujours d'une auto-mise en scène très élaborée des personnages eux-mêmes, qui multiplie les jeux de doubles, dans un registre presque théâtral de faux semblants et rebondissements en cascade. Mais là encore, les quelques séquences utilisant des écrans ou des images pauvres, sexe filmé au téléphone portable, extraits de vidéo surveillance ou captation via webcam, sont le lieu du dénuement, de la tombée des masques et de l'affrontement infaillible au réel. Les personnages sont toujours trahis par les images du quotidien, alors même qu'ils témoignent d'un talent indéniable pour les manipulations souterraines et qu'ils sont rompus au pouvoir performatif des images en tant que créateurs pour la publicité. De Palma met en abyme à l'extrême le

dispositif en allant jusqu'à construire une scène dans laquelle la supérieure hiérarchique révèle à l'héroïne son stratagème via une conversation skype à l'intérieur de laquelle un écran diffuse la sex-tape filmée plus tôt avec son portable par l'amant des deux jeunes femmes qui vient de trahir la seconde pour sauver sa peau dans une affaire de détournement d'argent (!). L'intrigue à tiroir met en avant sa théâtralisation, dans un écrin carnavalesque et un registre parfois porno-chic (l'entreprise s'appelle « Koch », envers de « choc » ?), pourtant, la violence doit surgir et le réel ne réalise son accomplissement de cruauté que dans les images pauvres, à la manière de cette scène où, durant une fête de l'entreprise, la patronne dévoile des extraits issus des dispositifs de surveillance au cours desquels les employés se ridiculisent, s'effondrent, explosent, et doivent accueillir l'humiliation avec un sourire policé, notamment l'héroïne dupée qui vit là son point de bascule. Les potentialités de choc, à l'intérieur d'un film où les personnages se livrent eux-mêmes en permanence au jeu de la terreur, ne s'exécutent que lorsque ils ne jouent plus et sont dévoilés malgré eux. Là, l'affinité des images pauvres avec le délitement apparent de la mise en scène est intégré en tant qu'axiome narratif : dans un monde de faux-semblant et de trahison, nul ne peut pourtant échapper aux images assassines, paradoxe du réel qui n'advient que lorsque les personnages sont seuls (quand dans leur vie privée ils ne se soumettent plus à une forme d'auto-représentation) et qui n'apparaît qu'à travers des images. Dans ce film, le réel ne semble faire surface que sous le joug d'une trahison. L'héroïne l'apprendra à ses dépens puisque sa vengeance finale a été filmée entièrement par sa propre assistante avec, de nouveau, un téléphone portable, dans le but de la faire chanter à son tour.

Ce principe d'évanescence de l'emprise de l'auteur/e sur ce qui se déroule est dans une même logique présent lorsqu'il/elle utilise les images pauvres dans le cadre du dispositif de captation du récit, comme c'est le cas on l'a vu

pour *Inland Empire*, mais également pour le film *Julien Donkey-Boy* d'Harmony Korine.

Le film suit le quotidien tourmenté d'une famille de « white-trash » américains (un père et trois enfants), avec une attention particulièrement pour le cadet de la famille, atteint manifestement d'un trouble psychotique sévère et d'un léger retard mental. La mère de cette famille est morte en donnant naissance au benjamin, la sœur porte apparemment l'enfant de son frère Julien, le père interprété par Werner Herzog est à la fois drôle et terrorisant. Tous ces membres se livrent à des actes assez étranges, Julien travaille dans une institution accueillant des personnes présentant divers handicaps, son frère est tyrannisé par son père pour s'entraîner constamment et s'endurcir, sa sœur enceinte est la seule à faire preuve de patience envers lui, le père raconte des anecdotes absurdes, se drogue avec des médicaments et une sorte de gaz hilarant, se promène avec un masque à gaz dans la maison. Le film poursuit la passion qu'Harmony Korine entretient pour les freaks, les marginaux, la folie et une certaine misère intellectuelle de l'Amérique profonde (voir aussi *Gummo* ou *Trash Humpers*). On comprend que l'enjeu de l'œuvre est en premier lieu de garantir une adhésion (une croyance) à ce curieux matériau vivant.

Julien Donkey-Boy est affilié au Dogme 95, il en est l'opus n°6 et le premier réalisé sur le sol américain. Certaines libertés ont été prises vis à vis des préconisations du manifeste danois, comme ce fut d'ailleurs le cas dès les deux premiers films portant cette bannière, respectivement dirigés par Thomas Vinterberg et Lars von Trier. Le manifeste, dont les répercussions ont débuté le 13 mars 1995 pour s'achever dix ans plus tard, avait pour vocation première de poser des contraintes nouvelles en vue de la réalisation de films, dans le but de s'opposer aux productions habituelles utilisant de trop nombreux artifices pour mettre en scène un récit. Les vœux des auteurs du

manifeste¹ mettaient l'accent sur une représentation de la réalité sans entraves, en limitant au maximum son agencement et en optant pour une

¹ extrait issu de <http://fr.wikipedia.org/wiki/Dogme95>

« Vœu de chasteté

Je jure de me soumettre aux règles qui suivent telles qu'éditées et approuvées par Dogme 95.

1. Le tournage doit être fait sur place. Les accessoires et décors ne doivent pas être amenés (si on a besoin d'un accessoire particulier pour l'histoire, choisir un endroit où cet accessoire est présent).
2. Le son ne doit jamais être réalisé à part des images, et inversement (aucune musique ne doit être utilisée à moins qu'elle ne soit jouée pendant que la scène est filmée).
3. La caméra doit être portée à la main. Tout mouvement, ou non-mouvement possible avec la main est autorisé. (Le film ne doit pas se dérouler là où la caméra se trouve ; le tournage doit se faire là où le film se déroule).
4. Le film doit être en couleurs. Un éclairage spécial n'est pas acceptable. (S'il n'y a pas assez de lumière, la scène doit être coupée, ou une simple lampe attachée à la caméra).
5. Tout traitement optique ou filtre est interdit.
6. Le film ne doit pas contenir d'action de façon superficielle. (Les meurtres, les armes, etc. ne doivent pas apparaître).
7. Les détournements temporels et géographiques sont interdits. (C'est-à-dire que le film se déroule ici et maintenant).
8. Les films de genre ne sont pas acceptables.
9. Le format de la pellicule doit être le format académique 35mm.
10. Le réalisateur ne doit pas être crédité.

De plus, je jure en tant que réalisateur de m'abstenir de tout goût personnel. Je ne suis plus un artiste. Je jure de m'abstenir de créer une « œuvre », car je vois l'instant comme plus important que la totalité. Mon but suprême est faire sortir la vérité de mes personnages et de mes scènes. Je jure de faire cela par tous les moyens disponibles et au prix de mon bon goût et de toute considération esthétique.

Et ainsi je fais mon Vœu de Chasteté.

Copenhague, Lundi 13 mars 1995

Au nom du Dogme 95

Lars Von Trier, Thomas Vinterberg »

sobriété formelle, qui s'est finalement matérialisée par une esthétique nouvelle utilisant la pauvreté des images et un semblant d'amateurisme, ou une apparente fragilité du dispositif, en tant qu'élément fictif innovant. Même si les vœux, formulant une sorte d'utopie artistique d'expression du matériau réel sans intervention ou presque opérée par l'artiste, ont été démentis par leurs premières applications, ils fournissent une matière d'analyse intéressante qui corrobore les observations agrippant les images pauvres à un état limite de présentation du réel dans lequel la construction est dissimulée. La volonté inassouvie d'effacement du système de représentation pour atteindre une puissance inégalable d'expression n'est pas sans rappeler les théories sur le théâtre d'Antonin Artaud, qui appelait de ses vœux une telle fusion entre l'art et la vie¹. C'est couvert de ces paradoxes du Dogme que le film d'Harmony Korine avance et donne vie à une galerie d'inadaptés. Y compris lorsque les situations atteignent un sommet de grotesque lié à la fascination du réalisateur pour les malformations et les boursouflures de la société (en témoigne sûrement la gratuité de scènes dans lesquelles le père entretient une discussion absurde et fait une partie de cartes avec son ami sans bras, par ailleurs excellent batteur), le film saisit par sa capacité à engendrer le réel et produire des émotions. C'est que *Julien Donkey-Boy* repose en partie sur l'illusion du documentaire privé que parvient à créer le réalisateur, dans lequel la fiction avance à tâtons, en distillant petit à petit des informations sur les personnages. Le film présente au final une conception assez romantique de

¹ Artaud Antonin, *Le Théâtre et son double*, Gallimard, Paris, 1978. Ce qui concerne les moyens à mettre en œuvre pour présenter la vie dans le théâtre, la mise en danger du corps de l'acteur et la volonté d'atteindre les états limites du corps pour annihiler le jeu, la haine d'Artaud pour le spectacle et les artifices de médiation pour le public est passionnant au regard des problématiques qui nous occupent, mais peut-être trop éloigné des images pour le développer ici.

l'image cinématographique, dans sa capacité à saisir l'invisible, à s'immiscer discrètement dans l'intimité de la vie, à l'instar de la pratique de Jonas Mekas, lorsqu'en faisant de *Walden* son journal filmé, il donnait un vrai pouvoir de fiction et de poésie aux moments capturés, grâce à leur agencement dans la durée. Cela signifie pour *Julien Donkey-Boy*, mais également pour *Redacted*, que le phénomène d'évanescence de la mise en scène va de pair avec un récit qui va plus chercher du côté du documentaire pour établir sa construction fictive. À l'opposé d'actions qui s'enchaîneraient par des liens causals pour faire progresser le récit – réaction du personnage à un milieu, à un incident, opposition de forces etc – le fictif débouche dans ces films de la construction de temporalités fictives, tel que le définit Fredric Jameson¹. Cet essayiste opère une distinction entre le narratif et la fiction, qui serait cette capacité des œuvres cinématographiques ou vidéos à substituer un temps fictif au temps réel (le plus souvent pour un raccourcissement) et à agencer ces « temporalités fictives » dans le but d'engendrer des effets. Il oppose ensuite le cinéma expérimental, qui selon lui ne projette pas un temps fictif, au documentaire, pour lequel, selon sa définition, il existe toujours une sorte de « fictionnalité résiduelle » dû à l'agencement des temps.

Les images pauvres au sens strict (celles qui se laissent voir comme telles le plus manifestement) peuvent être considérées selon ces distinctions comme des éléments narratifs du film tout en ayant un rapport plus périlleux avec la fiction. En effet, comme je l'ai avancé plus tôt, elles sont fréquemment liées à la forme du plan-séquence, à plus forte raison dans le cas de l'imagerie de surveillance ou tout autre type de flux continu ou automatisé. Elles sont justement l'occasion d'un retour du temps réel à l'intérieur des temps fictifs,

¹ Jameson Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Éditions des beaux-arts de Paris, 2007, p. 131.

c'est le cas des scènes de vidéo surveillance et de la scène de viol « non découpée » dans *Redacted*, cette dernière étant seulement rythmée par la progression dans le décor et ce qu'il occulte (les coups de feux hors-champ dans la pièce adjacente qui tuent les parents, la caméra sur la tête du marine qui choisit de ne plus regarder, qui finit par fuir). Ce retour du temps réel est grandement responsable de l'impression réaliste accrue provoquée par l'utilisation des images pauvres. Ces séquences proposent une coupe brutale de la fuite du temps. Le métier à tisser s'arrête. Soudainement, la progression du récit se fait plus péniblement. Avec ces scènes, dont le viol filmé de *Redacted* et l'abattage de *Benny's Video* sont d'après exemples, on ne peut plus se laisser porter par le fleuve, on doit s'arrêter et se brûler un peu les yeux.

Harmony Korine use quant à lui moins de ces effets de bascule de rythme et de retour de réel. L'utilisation qu'il fait de la caméra DV est plus attachée à un effet d'effervescence qui agite son film de bout en bout. Les scènes s'enchainent comme si l'on revenait sur une bande et que l'on regardait chronologiquement ce qui a été tourné sans intention d'agencement (*Cloverfield* fonctionnait sur ce principe et dévoilait à chaque coupe de la caméra un morceau de la bande sur lequel le film que l'on était en train de voir était enregistré). Les dispositifs de *Redacted* et *Julien Donkey-Boy* semblent s'opposer car les deux films procèdent de mouvements tout à fait différents. D'un côté l'événement qui est relaté est en lui même riche narrativement, c'est un fait divers survenu pendant la guerre, un de ces cas où l'horreur atteint un paroxysme proche de l'irreprésentable. De Palma souhaite l'appréhender dans les liens qu'il déploie avec quelque chose de plus grand que lui, c'est presque une entreprise de dé-fictionnalisation de l'événement, que les sources hétérogènes d'images pauvres rendent possible. Il prive pour cela les personnages de récit personnel (psychologique). De l'autre côté le matériau brut, pourtant inventé, ne fait pas autant histoire, la méthode et le style proche

par moment du home-movie exploite dès lors la force de transcendance de telles images. C'est une confiance donnée à la capacité du quotidien de raconter des micro-événements faisant échos avec la propre vie du spectateur, y compris lorsque ce quotidien est celui d'un individu malade ou fou. La scène où Julien parle à sa sœur, jouant le rôle de la mère défunte au téléphone (il « appelle » sa mère au paradis), est saisissante et très belle, c'est dans ce genre de moments qu'Harmony Korine atteint une poétique du quotidien qui porte son film, là où la personnalité de Julien communique avec l'univers du spectateur et transcende les effets spectaculaires de la folie.

Ce n'est pas anodin, au même titre, que Lynch ait choisi les coulisses d'un film pour commencer à raconter l'histoire de l'actrice Nikki. Ce préalable scénaristique permet d'établir un socle de réalité essentiel sur lequel peuvent s'amonceler les mondes que va peupler la comédienne pour devenir Sue (nom du personnage du film dans le film) puis d'autres encore. L'avant du film, c'est aussi l'avant de la mise en scène et l'avant de la mise en forme, de la construction, ce que soutient l'image DV. Pourtant, la chute du personnage de niveau en niveau dans le récit s'exécute dans le même régime d'image que celui du début, dans lequel on avait encore des repères (plongée intimiste dans l'envers du décor) et au sein duquel le « sujet Nikki » semblait encore délimité. Ce qu'elle pensait, certains de ses désirs, des parties de sa personnalité étaient encore attachés à son corps, avant de se dissiper dans les mondes suivants.

CHAPITRE 3/ JEUX DE CONNIVENCES AVEC LES SPECTATEURS

Il est souvent question depuis le début de ce travail de dispositifs de médiation des images, d'analyse de films comme autant de propositions de médiatisation du réel, plus généralement de la production de récits de cinéma qui intègre les autres registres d'images en tant qu'ils sont déjà eux-mêmes des récits. Ceci repose sur le postulat selon lequel la frontière entre la réalité et les images est devenue indistincte, tant les images sont désormais partie prenante de notre paysage quotidien : c'est par exemple via les images que je communique avec quelqu'un ou que j'apprends, les images ne sont plus une trace de la réalité mais bien une interface qui tend à supplanter le réel. Le dernier exemple de ce phénomène est peut-être le lancement des « Google Glass », qui à terme sont destinées à fournir en temps réel des propositions d'interactions avec les objets du réel que l'utilisateur perçoit, à la manière de prothèses d'yeux capables de discerner les antécédents de chaque objet (où le trouver, comment l'acquérir, qu'est-ce qu'il signifie, que provoque son utilisation... etc.). Si le contexte est peut être plus que jamais au resserrement et à la dissolution des frontières séparant les champs d'action des images et surtout leur diffusion vers un public, ceci soutenu en grande partie par la révolution numérique très rapide et l'hégémonie d'internet comme carrefour d'échanges, il est important de mentionner que la notion de média et son caractère paradigmatique pour l'approche des arts n'est pas inhérente à ce phénomène. Elle préexiste même aux théories postmodernes de dilatation extrême de la culture jusqu'aux sphères les plus inélaborées de l'expression.

L'américain Fredric Jameson insiste fortement sur ce caractère ambigu du traitement de la nouveauté dans l'histoire des idées, en rappelant au sujet du postmodernisme que si ce dernier tend à se différencier d'un aspect des pensées modernes visant à discerner le nouveau dans l'analyse des

phénomènes et de leur apparition (ce qu'il y a de nouveau dans une théorie politique allant s'appliquer, ce qu'il y a de nouveau dans une pratique récente de l'art, ce qu'il y a de nouveau dans une manière de penser l'organisation d'une ville, d'un habitat ...etc) il procède toujours d'une pensée qui s'établit dans les moyens garantis par un système antérieur. Il n'existe pas vraiment selon lui de société « postindustrielle », soit un ordre social complètement nouveau pouvant être périodisé, seulement un stade mouvant de transformation d'un système (le fameux « capitalisme tardif » du titre)¹. C'est pourtant bien un enjeu de toute pensée postmoderne que de tenter de faire *table rase* de l'historicité des idées, et des conceptions qui présidaient au moment de la création des objets analysés. Il en va de même pour l'appréhension des œuvres cinématographiques en tant que formes médiatiques proposant des unités discursives répondant à d'autres et fondues dans la notion de *texte*, inspirée par les approches modernes de la deuxième moitié du XX^e siècle en particulier².

Les images pauvres qui sont l'objet de recherche ici s'inscrivent elles aussi dans un processus qui n'est pas un renversement radical des modes de représentation au cinéma, elles n'ont de nouveau ni leur faculté de « mettre le cinéma à l'intérieur du film » (qui est un artifice récurrent) ni de proposer un

¹ Jameson Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Beaux-Arts de Paris, 2007, pp. 18 et 19.

² Dans le même ouvrage, Jameson résume bien ce mouvement lorsqu'il écrit : « C'est parce que nous avons dû apprendre qu'aujourd'hui, la culture est une question de médias que nous avons enfin commencé à nous mettre en tête que la culture l'a toujours été et que les anciennes formes, les anciens genres ou, d'ailleurs, les anciens exercices spirituels, méditations, pensées ou expressions, étaient également, chacun de manières très différentes, des produits médiatiques. » p. 122

dispositif qui induit une *réversibilité* du voir¹. Réversibilité de la caméra de surveillance de *Redacted* ou *Passion*, qui implique un canal vers lequel s'écoule l'image capturée (ligne de fuite), réversibilité des vidéos des différents faux blogs utilisés, qui impliquent les absents qui les regardent, réversibilité de tous les dispositifs où la caméra est tenue par un personnage et peut tour à tour devenir l'objet du voir, enfin peut-être l'impression de réversibilité induite par la technique (pauvre) de captation vidéo des films d'Harmony Korine et David Lynch (cette présence fantomatique de la caméra pouvant revêtir un caractère immersif). Bien qu'en forte recrudescence ces dix dernières années, des pratiques similaires, depuis grandement facilitées par la technique, existaient auparavant au cinéma, dont la scène d'introduction de *La Nuit américaine* (François Truffaut, 1973) est par exemple un emblème pré-numérique : un point de vue mobile évolue au sein d'une artère passante d'une ville, puis isole un personnage qui en rencontre un autre avant qu'il ne le gifle, puis soudain le « coupez » d'un réalisateur nous ramène à une autre réalité, celle du tournage du film dont on vient d'apercevoir quelques images, notre point de vue n'était pas externe au récit, il était celui de quelqu'un d'autre qui *construisait déjà la réalité*.

Ce qu'il y a de nouveau cependant, en ce qui concerne les images médiatiques avec lesquelles interagissent les images pauvres des films suscités, c'est sûrement l'empire du medium relativement nouveau qu'est internet, drainant avec lui des habitudes nouvelles du voir liées à la prolifération exponentielle des images de la sphère privée (avec ce qu'elle comporte de plus anecdotique ou de plus cruel) et des images non-

¹ Notion de réversibilité empruntée à Montani Pietro, in « Esthétique et an-esthétique du biopouvoir », *Klesis volume 8 : La Bio-politique*, 2008, <http://www.revue-klesis.org/pdf/Klesis-Montani.pdf>

intentionnellement discursives à vocation sensationnelles, qui s'ajoute au relai des anciens médias qu'il opère tranquillement, les menaçant d'obsolescence en diffusant par exemple ce qu'ils s'interdisent ou n'ont pas les moyens de diffuser. La vitesse est un paramètre important de cette nouveauté. L'exploitation virale de faits divers soutenue par une vidéo faisant surface semble durer de moins en moins longtemps. Les réseaux sociaux encouragent en grande partie la stérilité de débats fondées sur des réactions émotives tout en ayant la vertu de libérer la parole de son auteur-internaute par sa médiation masquée (masques qu'opèrent le texte, l'avatar, voire le personnage social que l'on se crée ayant son existence propre).

Le cas de l'affaire Trayvon Martin aux Etats-Unis, enquête délicate liée à la mort par balle d'un jeune afro-américain (Trayvon), tué par le coordinateur de la surveillance d'un lotissement résidentiel (George Zimmerman) suite à une altercation, permet de mettre à jour le processus qui se déroule lorsqu'une communauté de réseau (dont on ne peut définir les bornes et qui est plus vraisemblablement un réseau de réseaux) s'empare d'une affaire, en recoupant, partageant, contestant les différents éléments d'enquête à la manière d'un tribunal populaire d'une rapidité folle. Bien souvent les acteurs de l'enquête « véritable », ceux qui statuent avec les éléments canonisés par les lois propres à l'organisation de la justice, réagissent sur ces mêmes réseaux, et cet acte devient un nouvel élément qui peut revenir vers l'enquête, comme quand cette Jurée affirma après le verdict que, malgré les convictions qu'elle et d'autres membres du jury avaient pour la culpabilité de Zimmerman, la loi floridienne (connu sous nom de « Stand your ground », loi de légitime défense à la permissivité plus floue) a fait obstacle à une condamnation. Ce genre de jeux de rebonds infinis donne à l'affaire une exégèse riche, due à son exemplarité et cette propension chaque fois mystérieuse d'un événement à connaître les affres de la viralité. Quelles que soient les applications légales

qu'engendreront les suites de cette affaire, les réseaux de diffusion d'images, de vidéos et de contenus d'actualité (Tumblr en tête) sont eux très vite devenus un mausolée à la mémoire de l'adolescent de 17 ans, en particulier au cœur de la communauté afro-américaine, la fulgurance du partage de cette catégorie nouvelle d'image permet leur élévation rapide au statut d'icône. Les extraits de vidéos-surveillance présentant l'adolescent quelques minutes avant le drame dans un magasin, évoluant avec indolence, les photographies échangées, sont autant de traces numériques d'un corps hissé en martyr.

En France, dans un registre plus discret, l'affaire des trois jeunes adolescents français ayant molesté un autre jeune handicapé puis diffusé la vidéo sur Facebook (*Figure 2*), a connu un déroulement d'une extrême rapidité, avec des retentissements moindres et aussi vite oubliés qu'ils avaient surgis. Ce qui frappe à chaque fois c'est la violence des échanges entre les acteurs du viral, la quantité de textes produits, dont la vacuité fréquente ne suffit pas à les balayer et à éluder leur position de force médiatique influente (la citation de tweet est devenue un sport médiatique), l'engagement de ces nouveaux acteurs dans un problème a priori étranger, la confiance donnée dès lors aux images (devenant documents de preuve), leur instrumentalisation, et la forte puissance d'affect de ce genre de vidéos. Elles proposent des motifs que l'on n'est pas censés voir et provoque des sensations qui ne sont pas expérimentées de la sorte dans la vie réelle. En ce sens elles ont une valeur d'inédit qui les met sur un plan parallèle aux expériences sensorielles que l'on éprouve au cours de sa vie. Les spectateurs occidentaux les plus séparés de la violence s'y trouvent confrontés à une étrangeté, un monde souterrain qui fait trembler le sol qui les soutient. De plus l'existence de ces images donne l'illusion que chacun derrière son ordinateur peut avoir une opinion valable, puisqu'il a accès aux mêmes indices.

On discerne bien dans ce genre d'exemples que la frontière est mince entre

l'image-indice est l'image qui devient preuve. Les images pauvres sont au cinéma le terrain idéal de l'évènement dramatique peut-être justement parce que dans leur forme non-artistique contemporaine, c'est une de leur plus précieuse utilité (être témoin d'un événement et le diffuser), en tout les cas la plus virale et la plus dangereuse. Le réel est devenu un ensemble d'évènements dramatiques qui peuvent être appréhendés en tant que divertissement ou bulles d'interactivités.

Le Benny d'Haneke (1993) a créé lui même ce monde d'images autour de lui. Il se nourrit, avec les films qu'il regarde constamment, d'images lorgnant vers ce registre de cruauté à l'écran. Bien que le contexte contemporain que j'ai mentionné lui manque, le film ne perd pas sa force symbolique car les éléments y sont déjà présents sous la forme de prototypes (multiplicité des écrans autour de l'adolescent, flux continu de son dispositif personnel de surveillance, contenu violent tenu souterrain par la société telle qu'elle est représentée). Le film d'Harmony Korine fait aussi figure de force d'anticipation étonnante dans sa manière de mettre en scène les corps. Le film avait su voir la nécessité grandissante de dispositif de cinéma où le spectateur interagit davantage, dans un mouvement analogue à l'agissement du réel qu'il opère en étant l'un des points d'un réseau de partage sur internet. Les regards caméras étaient depuis longtemps un avatar de cette velléité, dans un registre plus direct allant du film au spectateur, mais l'intermédiaire étaient moins délocalisé qu'il ne l'est avec les images pauvres appelant en renfort le champ de pratique contemporain de manipulation incessante des images sur internet. Il en est de même pour les dispositifs immersifs, qu'ils soient technologiques (Imax et ses dérivés) ou techniques (caméra subjective dans un corps). Au sein d'un film comme *Julien Donkey-Boy*, l'interaction se traduit par ce qui caractérise aujourd'hui les vidéos du net, la permanence du voir à la place de l'œil d'un autre, la capacité d'expansion du corps, son ubiquité. Lors de la

scène d'introduction du film, la caméra-œil est étranglée quand il s'en prend subitement à l'enfant qui lui résiste (*Figure 3*). La logique d'ubiquité est poussée à son maximum, jusqu'au dernier souffle du petit garçon agressé. On voit en gros plan le visage halluciné de Julien, dents en or, dégoulinant comme jadis l'héroïne de *Blair Witch* qui se filmaient terrorisée dans la forêt. D'emblée il nous est annoncé que la caméra s'incarnera. Sa position sera incertaine jusqu'à la fin, mais tout est fait pour que le regard proposé puisse être assimilé à un œil qui traîne, voisin, membre la famille, mort qui hante le film : le fantôme de la mère ?

Le choix de cadre de la scène d'introduction n'est pas si différent de celui que fait l'adolescent qui participa à l'attaque filmée de son camarade handicapé, lorsqu'il tourne le téléphone vers lui-même et signale sa présence par une sorte de gimmick faisant référence à son groupe d'amis.

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.



Figure 2



Figure 3

En fin de film, Julien dérobe son enfant mort-né à la maternité puis court se réfugier dans son lit. La caméra est là, tenue comme un compagnon étrange, c'est un caveau qui lui permet d'ensevelir son secret, mais qui ouvre une porte secrète vers le monde de l'autre côté (*Figure 5*). Lorsqu'en septembre 2007, le jeune américain Chris Croker poste sa vidéo sur Youtube pour soutenir son idole Britney Spears devant l'acharnement médiatique dont elle fait l'objet, il regarde dans les yeux ceux qui se cachent derrière cette porte et son téléphone brise la barrière de l'intimité (*Figure 4*). La vidéo est depuis devenue l'un des « mèmes » les plus célèbres d'internet. Les deux résultats sont très proches. Proposer un dispositif de cinéma intermédial¹ est pour Harmony Korine synonyme d'utiliser la caméra comme une passerelle. Sans le savoir, Julien appelle Chris, le film appelle toutes les confessions qui le suivront, tous les yeux sans corps qui les regarderont et tous ces mécanismes en germe au moment du film, dont on ne peut plus faire abstraction dorénavant.

¹ Le terme vient de Pietro Montani, in « *Esthétique et an-esthétique du biopouvoir* », Klesis volume 8 : La Bio-politique, 2008, <http://www.revue-klesis.org/pdf/Klesis-Montani.pdf>

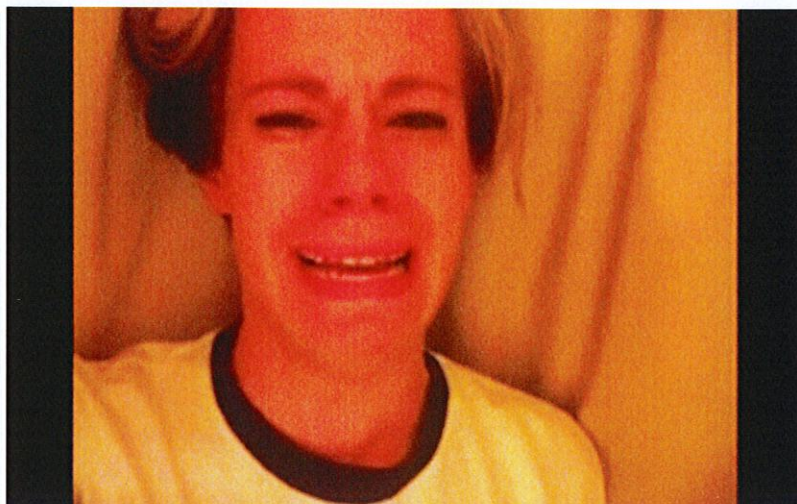


Figure 4

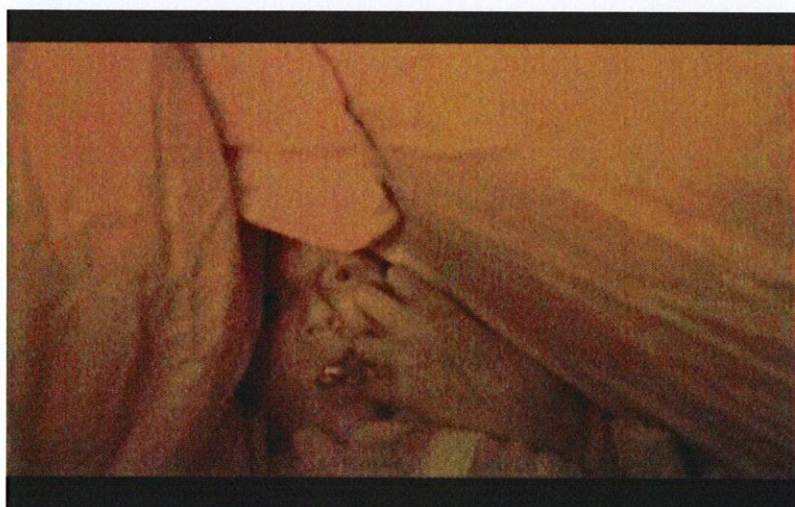


Figure 5

DEUXIÈME PARTIE/ LE RÉCIT FACE À
L'HÉTÉROGÉNÉITE DES SOURCES D'IMAGES
CONTEMPORAINES

On a vu au cours de la première partie que l'effet le plus immédiat des images pauvres est sûrement l'impression accrue de réalité qu'elles provoquent. J'ai attribué ce phénomène d'une part aux dissimulations de la mise en scène sous la forme d'autres points de vue semblant autonomes, d'autre part à la sensation d'in-intervention sur le matériau brut de vie qui y est montré (prépondérance de l'inorganisé, sentiment d'avoir accès à des images qu'on ne devrait pas voir), et enfin à la référence directe et proprement contemporaine qu'elle lance en direction des images de la sphère privée diffusée sur internet, qui ont contribué à façonner une expérience commune de la brutalité de l'intime délivré en pâture au monde.

CHAPITRE 1/ RÉGÉNÉRATIONS DES CODES NARRATIFS

Au delà de cette épiphanie du réel que les images pauvres contribuent à réinventer, un autre mouvement s'exécute : il concerne la mise en avant du processus technique de mise en scène. De Palma cherche sans nul doute à signifier avec *Redacted* l'intermédiaire qui se situe entre la réalité et l'œuvre qu'il réalise. Les images pauvres qu'il utilise sont des filtres supplémentaires (ici une caméra de surveillance, là une webcam ou encore la cassette vidéo du journal filmé d'un soldat) qui se superposent à l'acte de montrer, traditionnellement dissimulé sous les processus narratifs classiques de cinéma. On peut avancer que la régénération des codes narratifs passant par un dévoilement des processus techniques permettant de raconter l'histoire est depuis les débuts du cinéma la condition *sine qua non* pour constituer une esthétique critique, capable de situer le point de vue de l'auteur aussi bien topographiquement qu'historiquement et culturellement. Il faut peut-être

revenir au travail fondateur de Walter Benjamin, dont les thèses sont contemporaines de l'essor du cinéma, pour comprendre ce qui lie profondément la possibilité d'une œuvre critique et l'articulation des processus de production dans l'œuvre elle-même, ainsi que la prise en compte de ce qui lui est étranger (nous parlerons ici des « sources hétérogènes »). Ces théories, que j'utilise ici en tant qu'acte fondateur depuis lequel l'utilisation des images pauvres au cinéma s'inscrit dans une droite lignée, ont connu un retentissement capital dans l'art du XX^{ème} siècle et sont rassemblées plus précisément dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1935 – 1939)¹.

Les thèses de Walter Benjamin débutent sur un double constat : la perte de l'exemplarité de l'œuvre d'art, de sa valeur « auratique », et l'importance croissante des possibilités nouvelles de reproductions techniques, dont les reproductions photographiques et phonographiques sont les plus importantes innovations. L'aura qui entourait l'œuvre d'art pré-reproductible était garantie par une « distance sacrée » liée à la représentation d'un « lointain » dont l'œuvre serait l'avènement *hic et nunc* singulier et authentique, tel que le décrit justement Pietro Montani², qui offre un précieux commentaire sur l'ouvrage de l'auteur allemand.

« Qu'est-ce en somme que l'aura ? Une singulière trame de temps et d'espace : apparition unique d'un lointain, si proche soit-il »³.

La perte de cette unicité est accompagnée par l'apparition de « formes

¹ J'utiliserai pour ma part la 2^{ème} version datant de 1936 publié dans *Écrits Français* :

Benjamin Walter, « *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* » in *Écrits Français*, Gallimard, Paris 1991.

² Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 118

³ Benjamin Walter, « *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* » in *Écrits Français*, Gallimard, Paris 1991, p. 144.

*expressives qui ont pour matrice un procédé technique orienté d'entrée de jeu et de façon constitutive vers la reproductibilité, comme dans le cas du cinéma. »¹, c'est là la nouveauté principale. À l'esthétisation de la politique promue par la montée en puissance des fascismes européens des années 30, véritable spectacularisation de la vie dans des formes esthétiques nouvelles régissant le quotidien pour le canaliser (avec les effets dévastateurs qu'il est inutile de rappeler), Benjamin répond par l'opportunité émancipatrice offerte par la technique d'une « *restitution authentique de l'art à l'espace de la polis* »², c'est le renversement bien connu qu'il nomme « politisation de l'art ». Passés les premiers émois liés à l'innovation technologique, le cinéma s'inscrit très vite selon lui dans ce contexte de rupture avec la tradition de l'œuvre sacralisée, pour lui préférer une proximité avec l'espace social tributaire à la fois de la technique de production de l'œuvre et du déracinement de ce qui y est reproduit. Ce point est important : dans le cinéma envisagé ici, ce n'est pas la présentation d'un lointain mystérieux (ancienne valeur auratique), c'est bien le déracinement d'un espace connu et son implant dans le nouvel espace de l'œuvre. Pietro Montani résume bien la portée de la contribution théorique de Benjamin et sa valeur programmatique lorsqu'il avance que « *[l'élément que l'œuvre reproduite] oppose à l'esthétisation de la politique réside dans sa capacité à interrompre tout rapport de continuité avec la tradition pour entrer de plain-pied – jusque dans le rapport qu'elle entretient avec elle-même – dans la sphère d'une discontinuité inédite.* »³*

D'emblée, tout comme au même moment certaines formes de l'art du début du XXème interrogent la valeur culturelle des objets représentés et les

¹ Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 118

² Ibid., p. 117

³ Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 119

processus d'appropriations des objets extérieurs à l'art dans l'espace d'exposition (œuvres de Marcel Duchamp et ses contemporains, Dadaïsme...), le cinéma est perçu comme un lieu idéal de l'autoréflexivité, du questionnement des modes de représentations. Pas seulement *ce que je montre* mais *comment je le montre* et *qu'est-ce que ça provoque* sur la perception que j'ai de l'objet lui-même, ou encore *qu'est ce que ça révèle de la position qui est attribuée à l'objet dans l'organisation du corps social*. Le cinéma, comme l'avancent les écrits de Walter Benjamin, intervient au moment de cette transition en même temps qu'il l'accélère en tant qu'outil technique le plus abouti d'absorption de la vie et de l'espace public. Montani synthétise bien cette crise du concept d'œuvre analysée par Benjamin: « *A une tradition culturelle dont les valeurs étaient l'unicité, la continuité, la réception recueillie, la sacralité – en un mot, tout ce qui peut être subsumé sous le concept de « valeur culturelle » de l'œuvre d'art –, se substitue un consumérisme de masse dont le sceau est, pour Benjamin, la « valeur d'exposition ». C'est le monde des images qui, avec la photographie et le cinéma, se fait le héraut principal de cette nouvelle valeur.* »¹

Si l'on se fie aux thèses sur l'art de Walter Benjamin, le processus de politisation de l'œuvre est tributaire d'un déracinement de ce qui y est reproduit et d'une inscription « *dans le tissu de l'espace politique* »² que rend possible la manifestation dans l'œuvre de son rapport avec la tradition des représentation et du rapport que l'œuvre entretient elle-même avec le sujet montré. L'image (photographique) est clairement au centre de ce mécanisme, car elle est *la trace d'une présence*, en opposition avec la sculpture et la peinture qui, même lors des représentations les plus figuratives, sont toujours

¹ Ibid., p. 119

² Ibid., p. 122

des objets qui en tant que tels sont une *présence* (ici et maintenant). Benjamin évoque un mouvement *d'an-esthétisation* généralisée traversant l'art, dont le cinéma se fait le principal messenger. Ici, an-esthétisation doit être entendu en opposition aux anciens critères de *l'aura*, liés à l'unicité, au geste créateur qui semble s'être exécuté pour trouver son point culminant dans une coprésence avec l'œuvre. À l'autre bout du spectre se trouve, selon Benjamin et Montani, le cinéma, dont les armes sont l'ubiquité (reproduction technique) et sa capacité de déterritorialiser les formes de la vie (le spectateur identifie qu'il s'agit du saisissement d'une réalité plus ou moins organisée).

La valeur d'exposition s'accomplit pleinement dans la technique du *montage*, qui replace les images et sons du film d'une part sur le terrain d'une confrontation avec le réel – c'est ce qu'on peut qualifier d'état limite de la *mimesis* : ce qui a lieu à l'écran a vraiment eu lieu, mais sa représentation fidèle a demandé une falsification que le montage ré-agence au sein d'une continuité. D'autre part, le montage peut confronter une série d'images avec une autre série qui lui est étrangère et élaborer ainsi un récit discontinu qui fonctionne grâce au rapprochement d'élément hétéroclites¹. Pour reprendre un exemple canonique, *Un Chien Andalou* de Luis Buñuel (1929) fonctionne sur cette capacité fulgurante de renversement des sens, née de l'agencement de visions a priori inconciliables, mais qui forment une unité narrative (conçue sous la forme du cadavre exquis). Le montage rappelle sans cesse les antécédents de l'œuvre, comment s'est construit le sens, mais surtout, construit les fondations d'une œuvre reposant sur les interstices : les images prennent leur valeur essentiellement grâce à leur répercussions sur les autres

¹ « Dans le cinéma, la polarité antagoniste de la valeur d'exposition peut atteindre le point culminant de son opposition à la valeur culturelle. » in Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 122

images du film et les rapports de discontinuités qu'elles entretiennent avec une perception humaine du monde. L'œuvre se fabrique dans ces entre-deux, le geste créateur repose, plus que jamais auparavant dans les autres arts, sur la capacité de l'artiste à réunir des éléments de natures hétérogènes. Le montage morcèle l'espace, propose des sauts dans le temps, interrompt la performance des acteurs. L'œuvre-film fonctionne bel et bien comme agencement qui dissimule peu ses processus de construction.

Cette approche du montage, très liée aux expériences du cinéma russe des années 20 (Eisenstein, Vertov...), est bien sûr à nuancer, et nous aurons l'occasion plus loin d'appréhender une forme singulière de reconquête de l'aura et de la possible valeur immanente des images de cinéma, avec l'exemple d'*Inland Empire*. Pietro Montani propose néanmoins, poursuivant la piste tracées par les thèses de Walter Benjamin, une lecture originale du *Kinoglaz* (ciné-œil) de Dziga Vertov (dès 1924), qui n'est pas sans rappeler les remarques faites à propos de *Redacted*, plus tôt dans ce travail. L'auteur italien voit dans le projet tardivement avorté du cinéaste russe un événement fondateur des pratiques cinématographiques ouvertes ou nodales, en ce sens que les éléments du film interagissent librement et forme un canevas pouvant être poursuivi indéfiniment, anticipant les réseaux sans limites qui lient de nos jours les utilisateurs connectés (partage infini de contenus audiovisuels). Le projet du *Kinoglaz* était l'enregistrement d'éléments du réel, dont la technique permettait une modification de la perception, pouvant être continués par plusieurs acteurs interagissant à la manière d'un cadavre exquis reposant sur un important dispositif technique. Montani souligne justement la modernité du processus, qu'il qualifie « d'hypertexte » ou « sorte de blog : une série ouverte d'images, potentiellement interminable et susceptible d'être interrompue à chaque instant par l'intervention d'un utilisateur interactif (c'est à dire compétent et techniquement outillé) pour donner lieu à une ramification de

links, à son tour potentiellement interminable.»¹ Cette anticipation formelle s'exécute de plus en corrélation avec la tentative de produire un organe de vision libéré de la perception humaine, comme pour tenter d'ouvrir une fenêtre sur la vie des russes des années 20, tout en la présentant sous un regard nouveau capable de transformer les corps et les outils de production (usines etc) en machines créatrices inséparables les unes des autres. Le *Kinoglaz* répand un flux vital graissant chacun des rouages du corps social. C'est la consécration d'une vision du monde comme usine à sensations, reconfigurables à l'envie. « *Le Kinoglaz se présentait ainsi comme un œil mécanique intérieur au monde mis en examen, organe d'une « chair » prothétique, intentionnellement ouverte à l'inscription d'une différence dont l'image portait la trace dans sa référence perpétuelle à la déhiscence qui la caractérise dans son principe.* »² Les premiers jalons de l'affinité entre l'inscription technique d'un film dans un dispositif protéiforme, qui mutera plus tard en agencement de sources hétérogènes d'images, sont posés. Il s'agit peut être du premier exemple de film nodal qui propose une manière originale de faire récit, en passant en particulier par une confiance donnée aux yeux non-humains. Ce seront plus tard les caméras de surveillance et les outils militaires de *Redacted*, auxquels s'ajoutent les références aux images médiatiques ou de reportage (les faux extraits de médias Iraquiens, le faux documentaire Français). Un fil se tisse également en direction des analyses de Deleuze et Guattari sur la nécessité d'une inscription de l'œuvre dans le multiple, pour le cas de *Redacted*, au sein de la foule des images du conflit qui sont autant de points de vue antagonistes. Pietro Montani utilise quant à lui

¹ Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 124. « Links » en anglais dans le texte original.

² Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 124

cet exemple en tant qu'expérience prototypique *d'intermédialité*, dont l'approche est guidée par un programme intégrant dans la diégèse du film des éléments de l'espace public à vocation non-artistique : *« Il faut en outre souligner que le projet global de Vertov, conçu comme une séquence de six « séries », prévoyait de superposer à la discontinuité délibérée de cet agrégat d'images tout un appareil de gloses, approfondissements critiques, extrapolations problématiques utilisant de la manière la plus anticonformiste possible des techniques diverses (par exemple, le dessin animé) et des référents hétérogènes (les faits divers, la science, le document historique) dans le contexte d'une fantastique opération intermédiaire scandée par le dédoublement réflexif d'une image échappant à tout effet de fascination auratique. »*¹

Les piliers de ce projet technique et artistique nous éclaire sur les utilisations qui seront faites par la suite des autres sources d'images, et notamment le réemploi des esthétiques pauvres. Dès le *Kinoglaz* s'identifient :

- la tentative de proposer une vision nouvelle du monde prenant en compte les points de vue extras-humains et trouvant ses principes dans l'interactivité des images et la pluralité des points de vue (En ce qui concerne le projet vertovien, les opérateurs-réalisateurs étaient aussi plusieurs).
- un retour du temps réel dans l'agencement du montage, la caméra se laissant porter par le « flux de la vie », mécanisme similaire lors de l'utilisation moderne de flux vidéos continus (vidéo-surveillance, voire webcams dans certains cas)
- le montage de matériaux bruts marqués par l'aléa, multiplicité inorganisée en apparence
- la célébration des yeux mécaniques, qui trouveront également

¹ Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 125

leur aboutissement dans la vidéo surveillance qui se substitue au handicap de la vision humaine (incapacité de tout voir en même temps)

- la possibilité de bâtir un récit fait de prothèses, un noyau auquel se greffent des outils techniques d'enregistrement du réel, des segments autonomes, des éléments appartenant à l'espace public, dont internet représente aujourd'hui la plateforme de partage à tel point qu'elle est devenue un inévitable lieu de consultation qui palie nos défauts de mémoire aussi bien que notre incapacité *d'être là au moment où les choses se déroulent.*

Le projet de Dziga Vertov n'est pas contemporain de l'apparition des images pauvres au cinéma. Le matériel amateur n'apparaîtra véritablement qu'avec le super 8 (1965) puis se généralisera avec la vidéo analogique sur bande, les caméras-semi autonomes n'imprèneront notre quotidien que plus tard, et ne seront utilisées en tant qu'équipement militaire qu'après la guerre du Vietnam. Cet exemple constitue néanmoins un précédent judicieusement identifié par Pietro Montani, liant indubitablement un projet esthétique et politique à l'agencement d'une multiplicité d'incarnations de la vision au sein d'une œuvre : *« En définitive, la conception de l'image reproductible élaborée par Vertov relie de façon convaincante le fait de la technique, l'horizon du politique et une profonde compréhension du caractère « incarné » de la vision, qui écarte la référence aux « beaux arts » caractéristique de l'esthétique, tout en valorisant la référence aux performances d'une sensibilité prolongée naturellement dans une prothèse, dont ce prolongement renforce l'enracinement dans le monde de l'expérience, en cela qu'il dédouble en sentant (voyant) et senti (vu). »* La « réversibilité du voir » dont il était question lors de l'approche de l'importance capitale des vidéos aux répercussions sensationnelles sur

internet (chapitre 3 de la première partie) était déjà en germe dans les années 20 sous la forme d'un projet d'interactivité encore lourdement handicapé par la technique.

La sophistication et la maniabilité des outils disponibles permettent désormais aisément cette intégration de codes esthétiques connus au sein de récits, afin d'en établir la critique. La communication politique et plus généralement les enjeux de pouvoir générés par l'esthétisation croissante de nos vies quotidiennes peuplées d'images sont des cibles majeures pour le cinéma, qui y trouve l'occasion de remettre en cause ses propres modes de représentations. Déstructurer le récit via l'assemblage des esthétiques pauvres soutient cette volonté de briser ce qui serait de l'ordre d'un consensus quant à l'attribution du beau, dont les artistes ne sont dorénavant plus les catalyseurs, aux profit des divers « créatifs » de la publicité, du marketing, ou autres designers du moindre recoin de nos vies.

La dernière publicité en date pour l'iPad Air¹ de la marque Apple fournit à ce titre un exemple éloquent concernant les mutations du mouvement d'anesthésiation généralisée identifié par Benjamin. Les formes modernes d'esthétisation de la vie passent désormais par des images dont la séduction agit comme réduction du sens critique en simple sensation, dont le jugement sensible ne donne pas à penser. Comme l'identifie clairement Pietro Montani, le « jugement des sens » activé par ces processus est susceptible de « *se laisser programmer quant à ses goûts* » et de « *se substituer au jugement politique* »². Si l'on s'attarde plus précisément sur l'exemple publicitaire que je viens de relever, que voit-on ? Des plans majestueux de natures, des éoliennes offshores, des humains peuplant ces images, contribuant à ces merveilles

¹ Visible ici : <http://www.youtube.com/watch?v=jiylcz7wUH0>

² Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 129

technologiques, gravissant des montagnes, contemplant des paysages spectaculaires, des symboles culturels nationaux fort, le football universitaire américain et son orchestre en uniforme, passés à la postérité grâce aux *Teen-movies*, des combats de sumos et un acteur maquillé du théâtre traditionnel japonais, ce qui semble être une fête indienne manifestée par des danses colorées, des hockeyeurs, mais aussi de purs moments de sursauts de la Nature (le cyclone se manifeste ici en tant qu'opération divine), l'intérieur d'une cathédrale, des enfants dans une forêt de Pins, des lieux de trances ou de découvertes, habités par des outils technologiques, une discothèque, un planétarium, de petits robots. Des individus sont armés de leurs iPads dans chacune de ces images, occupés à enregistrer, travailler, créer, élaborer des stratégies, plus généralement à agir sur le monde avec cet outil. Qu'entend-on ? Un morceau de musique sous les tumultes du monde, composé de violons et d'un piano (composé par Hanan Townshend, à l'origine pour le film *To the Wonder* de Terrence Malick), qui soutient le souffle épique qui traverse ces images pour les « interconnecter », les solidariser : elles sont le produit de l'agissement du détenteur d'iPad sur le monde. On entend également la voix d'un vieil homme, symbole sonore de sagesse, de connaissance. L'homme est un conteur, une voix rassurante, il invoque en renfort l'un des plus célèbres poètes américains, Walt Whitman. Voici ce qu'il récite :

*« We don't read and write poetry because it's cute.
We read and write poetry because we're members of the human race,
and the human race is filled with passion.
Medicine, Law, Business, Engineering,
these are noble pursuits and necessary to sustain life.
But poetry, beauty, romance, love,
These are what we stay alive for.
To quote from Whitman,*

*« Oh me ! Oh life ! of the questions of these recurring,
 Of the endless trains of the faithless,
 of cities filled with the foolish...
 what good amid these, O me, O life ?
 Answer : You are here –
 That life exists and identity,
 That the powerful play goes on and you may contribute a verse.
 That the powerful play goes on and you may contribute a verse.
 What will your verse be ? » »*

Le langage publicitaire atteint ici un sommet de récupération et de déformation, dans le but d'établir une téléologie du progrès que représente la marque américaine. Les répétitions accentuent le poids des mots, les scellent dans le cerveau de l'auditoire. Notre bonheur, notre capacité à éprouver du plaisir, à être acteur du monde, cette « magnifique pièce de théâtre », notre capacité d'y « contribuer d'une rime », repose sur la possession du précieux outil. L'iPad est l'interface, le chemin d'accès à la transcendance. En termes seulement plastiques, cette publicité n'est pas si éloignée des deux derniers films de Terrence Malick (*The Tree of Life* (2011) et *To the Wonder* (2013)) ; on est même en droit d'avancer que cette publicité est inspirée de cette manière habitée de raconter le monde comme panthéon d'objets interconnectés et susceptibles d'atteindre « la merveille » si l'on modifie le regard que l'on porte sur eux. Certains plans sont des vues aériennes, les autres sont en caméra portée avançant près des personnages, tous sont irradiés de couleurs, que des flares de fins de journées ensoleillées irisent délicatement. Tous ces motifs furent définitivement consacrés par le cinéaste américain lors de ses deux derniers opus bâtis sur des formes pleines d'emphases vouées à provoquer l'émerveillement. Dans cette publicité, la

débauche de moyens, l'abondance de formes qui sont de purs cristaux de sensations, comblent le vide laissé par un discours qui avalise définitivement les critères du modèle économique occidental sous des atours poétiques. Une fois entérinée l'idée que « la médecine, le droit, les affaires, l'innovation technologique » sont des poursuites nobles et nécessaires, que l'on ne saurait ne pas désirer « la beauté, la romance, l'amour et la poésie », comment décliner l'élément indispensable nous permettant de réaliser de tels objectifs. Le clip entier tente d'étouffer toute possibilité d'une voix discordante.

Le cinéma peut trouver dans les esthétiques pauvres le moyen de renverser ce processus de conversion du « *sentiment en sensation* »¹, puis de la sensation en approbation implicite du message délivré par les virtualisations spectaculaires qu'opèrent les images médiatiques. De Palma, à sa manière, récupère les miettes du monde déchiqueté par la publicité de l'iPad. Les outils techniques (dont l'iPad est partie prenante), entretiennent quotidiennement une réactivité accrue des utilisateurs connectés aux soubresauts, aux micro-événements, qui se manifeste par des produits toujours plus nombreux en attentes de confirmations : comme si cet ensemble de vidéos, celles que les individus réalisent en dégainant leur Smartphone devant un accident, celles que des machines capturent dans des lieux publics et qui fuient sur internet, ne trouvait de valeur que dans l'attestation de l'existence effective de

¹ Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris 2013, p. 128-129 : « Ici se font jour de nombreuses technologies de réduction de l'aisthesis que l'on peut décrire de deux manières : a) comme réduction du « sens commun » (dans l'acception kantienne ou arendtienne du terme) à un simple jugement des sens, qui a non seulement tendance à se laisser orienter et programmer quant à ses goûts, mais aussi tendance à se substituer sans résidu au jugement politique ; b) comme manipulation et administration technique de la sensibilité visant à niveler voire à neutraliser son exposition à la contingence en l'engageant dans la voie d'une conversion systématique du sentiment en sensation. »

l'événement, avec pour corollaires le risque d'en être privé si de telles vidéos faisaient défaut, et de niveler vers le bas notre conception du *faire évènement*. Mais ce flot incessant d'images ressemblantes amoindrit leur potentiel d'intelligibilité, et semble les condamner à demeurer un ensemble de « *sensations non élaborées* »¹. Le réalisateur américain les réimplante lui, dans un film comme *Redacted*, en tant qu'organes dont dépend la progression de l'histoire. Il recrée ces miettes de réel, mais à chaque fois pour y glisser un élément narratif : une explosion provoquant la mort du capitaine qui entrainera le désir de vengeance de deux soldats, ou encore la volonté d'Angel Salazar de réaliser un documentaire immersif de son expérience de soldat, qui serait son ticket d'entrée pour une école de cinéma, qui permettra finalement d'assister « en direct » à sa prise en otage, à un moment où il souhaitait imprudemment se filmer au beau milieu du trafic de Samarra. Mais l'esthétique pauvre utilisée par De Palma permet de ne pas questionner l'improbabilité de tels concours de circonstances. Les spectateurs ont désormais l'habitude qu'une preuve visuelle, précaire dans sa forme – pixellisée, réglée automatiquement par l'appareil lui même et non par un opérateur –, atteste de la moindre actualité. Le récit ne souffre d'aucune équivocité. Son déroulement se fait par étapes, qui correspondent chaque fois à un élargissement du champ d'action de l'élément principal intervenant au milieu du film, le viol d'une jeune iraquienne et le meurtre de membres de sa famille à leur domicile. Le principe narratif utilisé dans *Redacted* tend à confier le soin de faire récit aux sources extérieures au cinéma, par segments qui déterritorialisent le récit sur le fil ininterrompu des vidéos réalisées par les acteurs du réel-eux mêmes, dont les pratiques quotidiennes formulent de micros-récits. Ce renversement appose une couche réflexive sur chacune des

¹ Ibid., p. 130

images pauvres utilisées. Au lieu de sombrer dans le néant abyssal des captations innombrables du monde – les purs cristaux de « sensations non-élaborées » –, ces brefs moments se révèlent avec ce film comme des reliques fragiles du réel, discernables pour celui qui fouille un peu. De Palma les extrait de la masse pour en faire de petites bombes muettes susceptibles de nous éclairer sur ce qui se déroule vraiment. Comme si l'on pouvait trouver quelques pépites parmi les décombres.

CHAPITRE 2/RÉSISTANCES AUX PROCESSUS DE VIRTUALISATION DU RÉEL

Il est difficile, on le voit, d'évoquer les images pauvres sans analyser au préalable les mécanismes sillonnant d'une part les images médiatiques et d'autre part les productions singulières de vidéos, sur lesquels se fonde leur utilisation réflexive au cinéma. Le processus d'évidement du sens et d'opposition à la polysémie des images, à l'œuvre dans l'exemple de la publicité pour l'iPad, s'exécute de manière un peu différente lorsqu'il s'agit des vidéos à caractère informatif relatant les conflits internationaux. Le cinéma américain a toujours constitué une zone de réaction très efficace aux manœuvres politiques entraînant le pays dans la guerre, en produisant de nombreux récits situés au cœur de conflits, au moment même où ceux-ci avaient lieu. Cette tendance s'est sans doute accentuée après les événements du 11 Septembre 2001 et le maintien d'un climat de peur généralisé qui les suivit. Outre *Redacted*, les propositions les plus remarquées sont sûrement les deux films de Kathryn Bigelow : *The Hurt Locker* (2008) et *Zero Dark Thirty* (2012), prenant tous deux leurs sources dans les conflits afghan et iraquien les plus contemporains. Les Etats-Unis, il faut le rappeler, sont impliqués dans une attitude belligérante quasi-ininterrompue au Moyen Orient depuis la fin de la Guerre Froide, soutenue par les autres forces occidentales. Les images rapportées du premier conflit en Irak (1990-1991), de l'Afghanistan (depuis 2001) et du deuxième conflit Iraquien (depuis 2003) ont déjà fait l'objet d'une exégèse riche sur laquelle nous ne reviendrons que très succinctement ici, pour se concentrer sur le problème plus précis des raisons de l'utilisation des esthétiques pauvres au sein de l'exemple particulier qu'offre *Redacted*. L'analyse entrecroise les effets agissant au niveau de la perception du réel garanti par l'analogie des images de cinéma à la plasticité des images « banalisées », et les effets de dédoublement permettant de combler les

lacunes laissées par les images médiatiques.

L'ouvrage de Patricia Pisters, *The Neuro-Image*¹, consacre l'un de ses chapitres aux pratiques de notre culture visuelle qui concernent les guerres modernes, avec une attention particulière sur les thèmes qui traversent ce mémoire : la multiplicité des écrans à l'intérieur et à l'extérieur des films, l'explosion des points vues qui en découle, la mutation des images en « chair » agissant au niveau sensible sur le spectateur (l'auteure utilise le terme d'« *affective weapons* »). Selon elle également, les films traitant de la guerre se déroulant simultanément en Irak ont une valeur paradigmatique pour analyser les influences du nouvel environnement d'écrans multiples et de l'hyper-production d'images, qui produisent au cinéma les esthétiques pauvres dont il est question ici. L'auteure utilise comme socle les analyses du traitement médiatique de cette guerre, faites par les français Jean Baudrillard et Paul Virilio, pour soutenir son approche de la catégorie nouvelle d'image qu'elle désigne comme « *neuro-image* ». Le terme ne nécessite par réellement de traduction pour être compris. Poursuivant ce qu'elle appelle les schizo-analyses de Gilles Deleuze, Patricia Pisters délimite avec cette appellation « d'image-cerveau » une image de type monadique, capable de replier en elle-même les ramifications qui la lie aux multiples écrans qui peuplent le film et l'environnement dans lequel il s'implante. Sans désigner spécifiquement les images pauvres, le terme, ses potentiels plastiques et réflexifs, s'appliquent à plus forte raison pour les images pauvres dont il est question dans un film comme *Redacted*. En tant que produits de cette nouvelle culture visuelle d'interconnexion des écrans et des flux vidéos, stade avancé de l'organisation

¹ Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012. L'ouvrage ne bénéficie pas d'une traduction en français à ce jour.

mondialisée des médias et des pratiques individuelles de captation, les images pauvres ont cette capacité de replier en elles-mêmes les pratiques organisant notre perception du réel au quotidien. « *The neuro-image is part of this networked media practice, related to digital technology's ubiquity, and engages with these technologies in « an internal struggle with informatics ».* »¹ Ceci est d'autant plus vrai quand le « réel » en question s'exécute aussi loin de nos yeux (au Moyen Orient en ce qui nous concerne), sur un territoire dont les informations qui nous parviennent sont principalement façonnées par les reportages occidentaux, les quelques documentaires, le cinéma hollywoodien et les vidéos du web qui nous arrivent très souvent brutes, sans commentaire. Il n'est donc pas anodin que les films de guerre américains travaillent la possible ambivalence issue de leurs traitements des images qui ressemblent à celles qui peuplent notre environnement quotidien, conditionnant notre connaissance de ces conflits, dont tout est fait pour qu'ils nous paraissent lointains.

« The presence of multiple cameras and multiple screens in the Iraq War films is of course not a coincidence of surface-level stylistic decisions (at the level of production). As Paul Virilio demonstrates in his book War and Cinema, « the history of battle is primarily the history of radically changing fields of perception » [...] The screen has become a weapon in the sense that it works on our minds, in a psychological warfare. This oversaturation of spectacularized images and perspectives creates on the one hand an effect of disconnection or distance from reality as « pure spectacle ». On the other hand [...] actual reality keeps on returning, as mediated by affective screens, to mobilize us politically

¹ Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, p. 2.

and ethically in many different ways. »¹

Les images pauvres, en tant que points parmi un chemin « neurologique » (neuro-image) allant du monde au réel déployé dans le film, contribuent à donner la sensation d'une polysémie explosant de tous côtés. Les images pauvres sont des blocs de réel en partie parce qu'elles ne renvoient pas qu'au récit du film. Ou, pour le dire autrement, que le récit d'un film comme *Redacted* n'est pas clôt sur les personnages qui le supportent, c'est plus une tentative de raconter la schizophrénie grandissante de notre perception du réel : le fait que nous sommes inévitablement confrontés à le percevoir de manière fragmentée, un puzzle dont il faut nous-mêmes rassembler les pièces. Le réel contemporain est toujours à recomposer à partir de bribes, qui, en attente d'unification, sont encore des illusions, comme l'annonce à sa façon l'auteure américaine dans son introduction. « *I will argue that contemporary culture has moved from considering images as « illusions of reality » to « realities of illusions » that operate directly on our brains and therefore as real agents in the world. »²*

Revenons rapidement sur les analyses de Paul Virilio (*La Machine de vision*) et Jean Baudrillard (*La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*) concernant l'évolution des représentations du conflit, de la guerre du Vietnam à la guerre du Golfe, qu'utilisent Patricia Pisters. Tirant les leçons des fuites d'images dévoilant l'horreur des bombardements au Napalm sur les populations Vietnamiennes et provoquant dès lors une vive réaction de l'opinion publique,

¹ Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, p. 272. Les propos de Paul Virilio ici rapportés et traduits en anglais proviennent de son ouvrage *Guerre et Cinéma : Logistique de la perception* (2009).

² Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, p. 6.

le contrôle absolu des images rapportées de l'affrontement en Irak (1990) a conduit, selon Jean Baudrillard, à une virtualisation du conflit sous la forme d'images lavées, omniprésentes et chargées de potentiel réel grâce au direct en continu, mais ne montrant rien, seul un point de vue lointain provenant d'une machine, laissant libre cours aux spéculations. Paul Virilio parle quant à lui d'une « esthétique de la disparition » quant à l'absence de point de vue humain derrière l'outil de prise de vue, et d'humains dans les images. Cette sorte de pan-cinéma permanent, qui propose une spectacularisation du conflit (explosions, grande manœuvres terrestres), virtualise les conséquences réelles de la guerre (pertes humaines, destructions) qui sont vouées à l'incertitude. Si ces remarques sur la virtualisation du réel demeurent valides, elles ne semblent pas anticiper ce qu'offrent de nouveau les vidéos greffées sur internet. Le conflit iraquien aussi bien que l'occupation en Afghanistan ont vu l'apparition massive d'images échappant au contrôle médiatique occidental. Les combattants des camps autrefois privés de représentation maîtrisent désormais les effets de communications et réimplantent les corps dans les images des batailles avec ce qui est assimilable à un point de vue interne, non-journalistique. Sont disponibles, pour l'individu qui cherche, des vidéos montrant des moments de liesse (groupe de soldat célébrant et hurlant à la caméra), de jeu, de vie quotidienne des combattants, voire même des moments d'horreur filmée (vidéos de prise d'otages, vidéos d'exécutions).

Le conflit Syrien actuel se place manifestement dans cette lignée d'une bataille sur le terrain des images. Une vidéo particulièrement relayée sur internet¹ montre par exemple des combattants présumément ouzbèques (se battant ici aux côtés de rebelles syriens) agitant une sorte d'épouvantail

¹ <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2553155/Syrian-rebels-stop-laughing-trick-loyalist-marksman-firing-PUPPET.html> (1,5 millions de vues sur Youtube)

derrière une maison en ruine afin de déclencher une salve de fusils d'assauts venant du camp adverse, dans une hilarité à la fois confondante et glaçante, en raison du degré de réalité qu'atteint ce genre d'images (*Figure 6*). Il n'est plus possible de nier ces corps qui rient. Cette vidéo filmée par un soldat (point de vue que ne peuvent capturer les médias occidentaux) donne de la consistance aux humains qui participent à la lutte armée. Elle donne un aperçu, bien que précaire, de l'état d'esprit momentané de ces soldats, qui acquièrent une consistance d'ordre psychologique et affective peu visible dans les images médiatiques traditionnelles. Ils jouent parmi les ruines, et dans le vacarme, l'actuel et le réel se confondent comme jamais dans les images des guerres antérieures sévissant au Moyen Orient. C'est le caractère anecdotique de ces vidéos qui renverse finalement les logiques de contrôle médiatique tendant à faire apparaître la guerre « propre », sans victimes, seulement resserrée sur des intérêts géopolitiques.

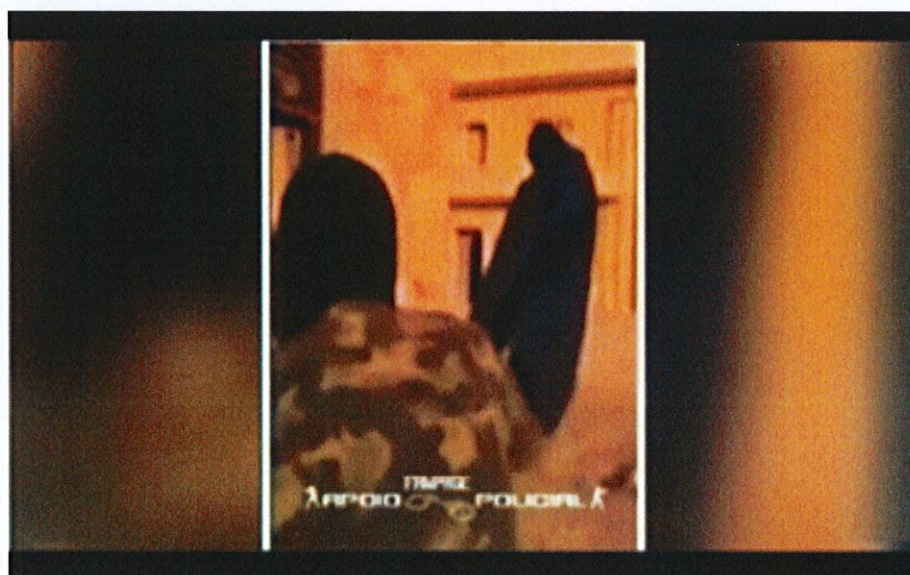


Figure 6

Brian De Palma a parfaitement compris la nouveauté de ce genre de dispositifs intégrés au conflit des images. Lors d'une scène marquante de *Redacted*, le soldat Angel Salazar, celui qui réalise son journal-filmé du conflit, enregistre en direct l'explosion de son capitaine sur une mine (*Figure 7*). Davantage que le point de vue « incarné » de celui qui tient la caméra, c'est l'imprévisible, l'accident, qui provoque le retour fulgurant du réel. L'accident se soustrait *a priori* à toute virtualisation. Comme souvent sur internet, c'est quand est enregistré l'*imprévu* que l'effet de réel est le plus fort et provoque la viralité d'une vidéo qui sans cela aurait sombrer dans la banalité. Paradoxalement, l'accident appartient en plein au réel – c'est ce qui le projette au visage de l'observateur – et en même temps le spectacularise, nous laisse supposer qu'il peut être la victime d'une manipulation, car le spectaculaire appartient à la fiction, au virtuel, à ce qui subit un agencement. Les films catastrophes hollywoodiens reposent en partie sur ce principe : avec l'accident, le réel dépasse l'entendement, il peut être potentiellement perçu comme virtuel, le cinéma propose un exutoire cathartique à la conception d'un monde perçu comme vaste cinéma. De Palma absorbe quant à lui la complexité de cette relation entre le réel et le virtuel au sein de son dispositif, quand, un peu plus loin, il monte la vidéo iraquienne du même événement filmé depuis un point de vue éloigné, et diffusée sur une chaîne de vidéos, analogue à celles que l'on trouve sur Youtube (*Figure 8*). Le mécanisme est intéressant : l'accident filmé projette le réel et l'implante dans des images dont on est habituellement privé (au profit d'images maîtrisées et privées d'humains décrites plus haut), sa mise en scène dans le film provoque un effet spectaculaire assimilable aux outils dramatiques hollywoodiens, saisissant par l'horreur que provoque l'effet de surprise ; mais ce processus est finalement démantelé plus tard par la vidéo venant d'un autre point de vue, réitérant l'événement et l'intégrant au sein de stratégies d'attentats ciblés. Le retour du

réel a lieu sous la forme d'une intégration à la guerre médiatique que se livrent les camps en utilisant les images en tant qu'armes. Le film a bien conscience que sa portée critique repose sur sa capacité à désarticuler les processus de spectacularisation sur lesquels se fondent les récits classiques.



Figure 7

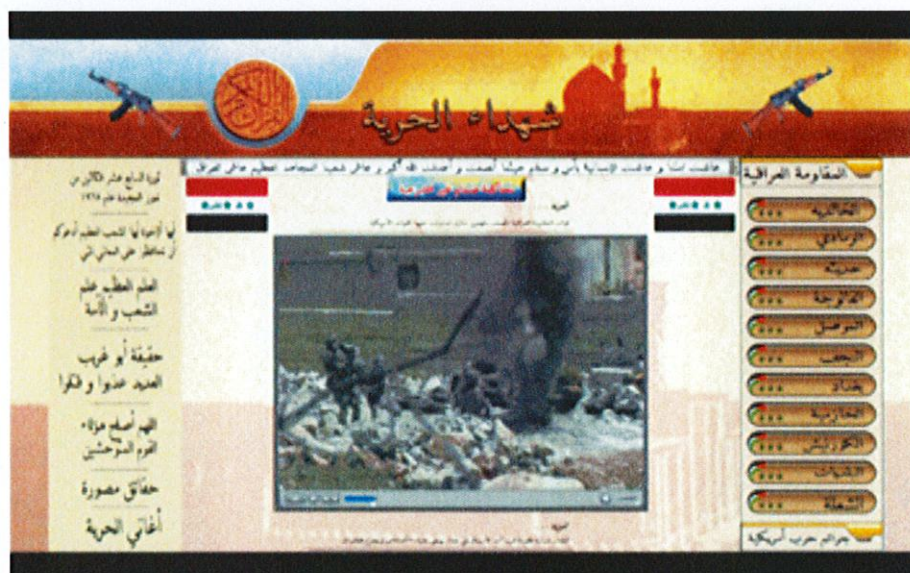


Figure 8

Selon les auteurs Frédéric Boyer et Dork Zabunyan, le ré-emploi des images spectaculaires (*« ce que l'on veut bien nous montrer »*¹) et leur articulation narrative peut permettre une *« analyse élémentaire de leurs composantes »* et un dépassement de la haine viscérale, pour poser véritablement la question : *« qu'est-ce qu'un intermédiaire ? »*, ce vers quoi De Palma semble tendre. Poser cette question permettrait de démêler efficacement ce qui ne va pas dans le fait de présenter ces registres d'images, de les médiatiser.

*« Ainsi quelque chose de totalement imprévu peut-il surgir de l'image la plus pauvre, la plus lamentable ; le média devient dès lors médiation, en tout cas support de transmission, et l'image susceptible d'être étudiée comme archive, à mesure qu'elle esquisse une mémoire qui attend encore de définir, ne serait-ce que de biais, notre actualité. »*² Comme on l'a dit, l'image pauvre semble pouvoir faire l'objet d'un transfert, avec son intégration à un récit, vers une reconstruction du réel en appuyant le caractère médiatisé de ce qui est montré. Plus précisément, les deux auteurs constatent le passage d'une image média à une image témoin, proche d'une *archive du présent*. Le réel en tant qu'*actualité* est mis à distance, sont mis en avant ses démembrements, les points de vue et les accidents qui le constituent. La rapidité fulgurante avec laquelle les organes d'informations réagissent aux événements planétaires soutient ce phénomène. Le cinéma est aussi acteur de ce mouvement d'accélération, se donnant même souvent pour vocation de précéder les

¹ Termes employés par De Palma dans un entretien paru dans les *Cahiers du cinéma*, 2008, p29, « Les Mille yeux de Brian De Palma », de Luc Lagier, cité par Frédéric Boyer et Dork Zabunyan in « Don't hurt me », *Trafic* n°72, 2009.

² Frédéric Boyer et Dork Zabunyan, « Don't hurt me », *Trafic* n°72, 2009, p. 85.

accidents (le cas des films anticipant les catastrophes environnementales en est un bon exemple).

Les auteurs parlent, avec acuité, d'« images rumeurs », qui sont répétées inlassablement dans les différents canaux de diffusion : « *Nous ne vivons plus le monde contemporain que comme un immense choc à retardement dans des images qui, sans être virtuelles, sont virtuellement diffusées, ou, plus exactement, nous sont diffusées comme au spectateur d'un monde virtuel.* » Le dispositif de *Redacted* démantèle cette virtualisation en créant de nouveaux liens entre les fragments de réalités. Le dispositif n'a de valeur que dans sa totalité. L'article rappelle justement le projet initial de Brian De Palma qui était d'assembler les fragments de représentations intimes de la guerre présents sur internet pour en faire un documentaire sur le conflit. Le récit de cinéma tel qu'il est envisagé ici n'a plus besoin d'inventer des trajectoires personnelles de personnages confrontés aux événements dramatiques de la guerre. Il peut se passer de héros. Il puisait déjà parmi les faits divers et les « vrais événements » (« *Based on a true story* »), mais ce qu'il y a de nouveau c'est qu'il n'a même plus besoin d'inventer des formes. Il n'a plus qu'à piocher parmi la foule des images du monde. La capacité de quelqu'un comme Brian De Palma à créer un récit pourrait éventuellement reposer désormais totalement sur la manière dont il agence la multiplicité des chairs présentes sur internet en particulier. Cette situation a manifestement inspiré le réalisateur pour régénérer le « récit de guerre américain ». À l'issue de l'assemblage de faux documentaires, de faux témoignages, de faux reportages, de fausses bribes d'intimités, *Redacted* s'affiche comme un sommet d'une esthétique du choc.

F. Boyer et D. Zabunyan reviennent également sur le rôle capital joué par la matière des images sur le plan fictionnel. « *L'abstraction figurative* »¹ que

¹ terme utilisé par Jacques Aumont in *Matière d'images*, redux, La Différence, 2009, p. 29.

constitue cette épaisseur nouvelle de l'image est en elle-même une fiction adjacente au récit, tel que semble l'analyser les auteurs. Cette « *existence feinte* »¹ est peut-être celle que construit Brian DePalma en restituant les images du conflit à ce qu'elles devraient être selon lui. Sa fiction s'appuie sur un fantôme, une absence, qu'il décèle lors qu'il est confronté aux images rapportées par les médias de son pays, les images « vides de sens » dont parlait Frédéric Sabouraud. Les images diffusées sur internet et leur étrangeté formelle, placées ainsi sur le devant de la scène et phagocytant les discours habituels et policés sur la guerre, viennent dès lors combler cette absence par un bouquet de voies singulières (journal filmé d'un soldat, vidéos postées par des irakiens, vidéo postée par une pacifiste sur le sol américain...etc.) qui trouvent une place en tant que formes nouvelles, avec leurs propres modes de représentations (d'auto-mises en scènes), leurs propres « abstractions figuratives ». « *Si Redacted déplace la ligne de partage traditionnelle entre fiction et documentaire, c'est parce qu'il nous convie parallèlement à extraire des images en apparence les plus pauvres – même un post sur YouTube – quelques bribes fictionnelles qui nous propulsent dans une actualité que nous avons pris l'habitude d'esquiver ou de ne plus voir.* »²

La dernière image du film est en revanche plus problématique. Elle s'inscrit dans la structure intermédiaire de l'ensemble en la poussant dans ses retranchements. L'actrice Iraquienne Zahra Zubaidi, qui interprète la jeune femme subissant le viol groupé insoutenable, est mise en scène comme pour une photographie de « scène du crime », laissé pour morte baignant dans son sang. Le dispositif est un peu pervers puisque le film tend à engendrer lui-même sa propre exégèse, avec une bouture dans le champ de l'art

¹ Ibid.

² Frédéric Boyer et Dork Zabunyan, « Don't hurt me », *Trafic* n°72, 2009, p. 85.

contemporain représenté par l'artiste Taryn Simon, qui a réalisé ce cliché pour le film. En contradiction avec le reste du récit, l'image, aussi fausse que toutes les autres formes pauvres de l'ensemble, « ment » pourtant ici car elle est placée sur le même plan que celui des « dommages collatéraux », en tant qu'élément réel recyclé dans la fiction au même titre que les visages barrés des civils irakiens. Sa position de réalisateur est de ce fait érigée en tant que détentrice de vérité, parole absolu qui ne nous laisse plus de choix. *Redacted* bute ici contre sa limite, une instrumentalisation de la figure de l'autre dont il avait pris soin de ne pas faire usage avant cette faute de parcours finale¹.

¹ Les suites « réelles » engendrées par ce choix artistique, (provoquant la condamnation morale de l'actrice dans son pays, plusieurs menaces de mort, et pour finir son asile politique aux USA) sont détaillées sur le site de l'artiste : http://tarynsimon.com/works_additional.php

CHAPITRE 3/ UN EXEMPLE ORIGINAL D'INVENTION NARRATIVE : *INLAND EMPIRE* (2006)

L'utilisation des images pauvres n'a pas seulement pour vocation de dédoubler les images du film et d'ouvrir le récit grâce aux échos qu'il provoque sur nos multiples représentations visuelles du monde. La déconstruction narrative engendrée par la solidarisation de fausses sources hétérogènes était l'un des enjeux principaux de *Redacted*. Elle permettait d'établir une généalogie critique de l'événement dramatique fermement ancrée dans le présent, et donnait sa chance au cinéma d'attribuer à ces images hétérogènes une fonction dont elles demeurent privées dans les déflagrations du réel. La Troisième Partie donnera l'occasion de se pencher davantage sur les capacités plus immédiates et sensibles de cette grammaire d'images « dégradées », re-sacralisant le primat de la sensation et portant cette épaisseur picturale particulière sur le terrain des affects.

David Lynch n'est d'ailleurs pas étranger à cette façon magique de traiter les images de cinéma, auquel il est arrivé par la peinture, qu'il pratiquait aux Beaux-Arts. Avant *Inland Empire*, le réalisateur Californien n'avait jamais utilisé, pour réaliser ses films, de matériel numérique léger, dont la signature visuelle est une image pauvre en information, peu définie et souvent tremblante. Il confesse lors d'un entretien avec Mike Figgis¹, réalisé à Lodz pendant le tournage, ne pouvant désormais plus faire machine-arrière. Les bénéfices d'une telle configuration de tournage ne sont pas seulement plastiques, Lynch peut tourner avec une équipe réduite, tenir lui-même la

¹ Mike Figgis est un cinéaste américain, il réalisa entre autres *Leaving Las Vegas* (1995) et *Time Code* (2000).

caméra sans assistant, faire des prises plus longues, gagner selon lui en spontanéité et se déplacer dans les décors avec plus de liberté car les plans ne nécessitent pas un dispositif d'éclairage trop lourd. Tout ceci le séduit car il estime pouvoir s'accrocher à l'idée qui gouverne son film et celles qui gouvernent les plans avec plus d'acuité. L'image pauvre dans sa conception lui permet d'outrepasser certains intermédiaires de réalisation, ce qui le rapproche de son expérience de peintre. Ce premier élément ne peut être négligé lorsqu'on aborde les changements en terme d'économie de tournage provoqués par certaines technologies numériques, que David Lynch aborde avec simplicité en trouvant dans l'image DV une méthode idéale pour l'épanouissement de sa créativité. Il n'est dès lors pas étonnant, à mon sens, que la prolifération des formes et des directions que prend le récit d'*Inland Empire* paraisse organisée avec plus de précision que jamais dans l'œuvre du cinéaste, qui regorge d'histoires hantées par les bouleversements temporels, les confusions entre fantasme et réalité, l'ambiguïté des désirs, la dégringolade du personnage principal, et chargées de références aux films de genres (*Lost Highway*, *Twin Peaks*) et au microcosme hollywoodien (*Mulholland Drive*).

Bien que l'onirisme enchanteur des situations déployées par le récit soit une donnée importante de ses films, celle qui catalyse le plus d'émotions esthétiques, David Lynch rappelle, dans une interview filmée pour le Guardian (à Londres en 2007)¹, que, s'il conçoit poétiquement l'univers dans lequel nous vivons comme un vaste rêve que nous avons la faculté d'illuminer, les idées à la base des récits ne proviennent que très rarement de rêves. Ce qui l'intéresse davantage, c'est leurs mécanismes, leur logiques de déroulement : les passages de « portes », les sauts dans les espace-temps et les processus de

¹ Cet entretien comme celui cité plus haut sont visibles dans les suppléments du DVD français d'*Inland Empire*, Studio Canal, 2007.

substitution des corps et d'inversion des identités seront d'ailleurs un caractère important d'*Inland Empire*, dont je propose de présenter la structure du récit.

Le prologue du film rassemble plusieurs dispositifs mystérieux qui seront l'antichambre du récit. Un soap opéra joué par des hommes-lapins, joué en public dans des décors de pacotille, filmé comme depuis le point de vue d'un spectateur sur l'estrade qui fait face au plateau, initie le thème de la trahison conjugale qui sera décliné sous plusieurs identités ensuite. Une femme est rivée devant son écran, les yeux baignés de larmes, c'est cette jeune polonaise qui regardera la dégringolade de l'actrice Nikki Grace (Laura Dern) et qui sera comme sauvée en fin de film. Elle sera l'héroïne de l'autre film dans le film, se déroulant dans la Pologne du début du XXème siècle, en tant que prostituée soupçonnée de meurtre, au cœur d'ennuis. Deux polonais discutent aussi dans une salle opulente hors du temps, leur discussion absurde fait peser une menace sur le film, ils sont des figures de terreur comme le sera le mari de Nikki.

Pour cette actrice à succès, tout commence quand elle se voit proposé le rôle principal de la romance *On High in Blue Tomorrows*, film maudit sur un adultère, qui sera sa porte d'entrée vers les drames parallèles jaillissant de cet événement comme autant de propositions de déroulements possibles. Le tournage débute, non sans un traditionnel passage dans un talk-show grivois pour les deux vedettes du film. Son partenaire de jeu est Devon, il est Billy dans la romance. Très vite, la vie de Sue, personnage que Nikki interprète dans le mélodrame hollywoodien, dérive sur sa propre vie, ou peut-être est-ce le contraire ? Aucun indice ne nous est donné pour que les domaines de la fiction soient séparés. Son adultère dans le film devient très vite celui de sa vie d'actrice sous la menace d'un mari effrayant et mutique. De même plus loin, la femme trompée de Billy apparaît avec l'arme du crime, un tournevis, sans qu'il

nous soit au préalable possible de l'identifier comme une séquence de la mise en abyme. L'image DV participe au mélange de cette structure, irisée en permanence par des points lumineux aveuglants. Ces arcs électriques permettent souvent le lien entre les plans et du même coup les sauts dans les mondes parallèles. Comme dans la plupart des films de Lynch, le climat avant-coureur est alimenté par des personnages énigmatiques, semblant annoncer la malédiction avant qu'elle ne se produise. C'était le cas de l'homme poudré, glaçant comme un clown diabolique, surgissant dans *Lost Highway*, de l'homme minuscule et sa voix robotique, stoïque dans l'antichambre rouge de *Mulholland Drive*, c'est ici le cas de la voisine effrayante du début et de l'assistant réalisateur taciturne, provoquant volontiers le sort frappant ce film. Nikki est vouée à se perdre dans le dédale du récit. Les scènes que l'on croit attribuer à la vie de Nikki deviennent celles de la vie de Sue puis très vite, l'équipe de tournage tend à disparaître totalement.

C'est un artifice récurrent, Sue et Billy entretiennent une discussion sensuelle près du feu, Billy tente de la séduire, les champs contre-champs se succèdent et s'approchent des personnages jusqu'à obtenir un gros plan de leur yeux, de leur peau qui va vers le flou, la musique soutient la douceur du moment, on en oublie son artificialité, puis le cut du réalisateur brise la construction elliptique qui s'était faite oublier, un plan nous montre brutalement l'envers du décor, avec la caméra qui filmait. Plus loin, le même artifice recommence, après une étreinte dans un clair obscur orangé, Nikki se retrouve dans la même pièce cossue à la cheminée. Devon/Billy est à nouveau assis face à elle dans un fauteuil et l'écoute. Cette fois-ci, dans un gros plan en contre-plongée, Nikki/Sue lui annonce que son mari sait, qu'il va les tuer. Elle s'arrête : « *C'est comme un dialogue du scénario !* » Mais le « cut » du réalisateur retentit à nouveau. Le monde de Nikki s'effondre et son corps vire

au flou. L'actrice ne distingue plus la séparation de son monde avec celui du film. Après ce point de bascule, les distinctions se feront moins franches, et le film dans le film s'évanouira, pour libérer les multiples incarnations de leurs attaches trop fortes au personnage initial, ce qui permettra à Lynch de jouir d'une extrême liberté. On en sait rarement plus que le personnage interprété par Laura Dern. Loin d'être omniscient, notre point de vue oscille sans cesse, le récit nous perd souvent pour nous récupérer ensuite parmi les quelques repères que l'on se fixe pour lier ces différentes couches entre elles, comme un jeu de piste dont on ne vient jamais tout à fait à bout.

Quand Nikki et Devon commettront finalement l'adultère redouté, il est déjà trop tard. Sous les draps, dans un monochrome cyan qui fait briller leurs peaux luisantes, sous l'œil attentif et menaçant du mari trompé, Nikki semble délirer devant les yeux hallucinés de Devon (« *C'est une histoire qui s'est passée hier, mais je sais que c'est demain.* »), dès lors le temps ne compte plus, les repères disparaissent et nous sommes conviés à accueillir les événements en tant que visions diaboliques de « l'autre côté du récit ». Mais chez David Lynch, ces propositions ne sont jamais laissés en suspens comme celles d'un univers fantastique où il est impossible de démêler le vrai du faux, ce passage de l'autre côté a lieu physiquement : Nikki revient comme un fantôme sur le plateau de tournage, mais Devon ne pourra pas la voir derrière les feuilles de décor de la maison. Prisonnière du studio, Nikki deviendra le personnage d'un nouveau récit, où elle interprète une femme au foyer de classe moyenne, toujours affublée du même mari, qui tombe enceinte d'un autre homme. Ce pourrait être la suite du récit de Sue, enceinte de Billy, mais les éléments ne concordent pas tout à fait, on suit les déboires d'un nouvel avatar de Nikki, dans les limbes du tournage maudit. Ce couple jouera le drame de l'enfant illégitime.

Plusieurs figures féminines traversent *Inland Empire*, ce sont les

prostituées américaines qui hantent Nikki et l'acceptent parmi elles, qui illuminent le récit, le font accéder plus tard au drame polonais. Une nouvelle fois, c'est en regardant à travers une lorgnette que le récit progresse. Par un trou de cigarette dans un tissu, on passe des Etats-Unis à Lodz, où une jeune femme subit la violence d'un proxénète, son histoire d'amour avec un homme (le même acteur qui était plus tôt le mari de Nikki) se terminera par l'assassinat de cet homme par sa femme, et l'anéantissement de ses rêves de liberté.

La beauté du film intervient lorsque l'on se laisse porter. Laura Dern prend une nouvelle identité et nous conte avec un accent du Sud des Etats-Unis son récit haut en couleur, le visage tuméfié par les coups d'un amant. Transfigurée, l'actrice devient pleine de force et incarne une femme qui cette fois n'a plus peur, qui arracha l'œil de celui qui tentait de la violer.

David Lynch s'autorise des moments de grâce, les sons lancinant de cordes qui maintenaient le film en tension s'interrompent le temps d'une discussion amusante entre un groupe de prostituées, qui se transforme en chorégraphie entraînante sur les airs d'un tube rock. La vedette rivale de *Mulholland Drive* n'est pas très loin (celle qui chantait lors des auditions pour obtenir le premier rôle), mais l'écrin kitsch qui entourait l'univers fantasmagorique du tournage hollywoodien est ici remplacé par une lumière dure, des flashes blanc, un décor aussi pauvre que l'image, terrain de jeu d'un soap opéra « cheap ». Le glauque trouve plus que jamais auparavant dans l'œuvre du cinéaste américain des formes de choix dans les lumières blafardes, les gros plans en très courtes focales, les sons électriques, l'aspect carton-pâte des décors, l'interminable nuit et les effets spéciaux volontairement inélaborés.

Une fois que toutes les strates du récit sont lancées, certains franchissements demeurent possibles. La femme au foyer enceinte (possiblement Sue) tente d'appeler Billy mais la sonnerie retentit dans l'entre-

deux mondes, chez les lapins du prologue qui attendent toujours sagement dans l'antichambre du drame, de l'autre côté de l'écran de télévision, la conteuse du Sud évoque son mari embauché par un cirque de l'Est, qui apparaît en surimpression tel qu'on l'a vu dans une autre couche du récit, Sue revient voir Billy, mais sa femme, celle que l'on avait quitté au début un tournevis dans l'abdomen, s'interpose. Les fondus se multiplient et les images se confondent en une matière organique bruitée et mouvante. Les incarnations successives de Nikki sont des marionnettes qui prennent peu à peu conscience qu'elles sont manipulées, et cherchent une voie de sortie. David Lynch nous laisse comme impuissant, incapables de l'aider à franchir les obstacles pour remonter à la surface.

Aux deux tiers d'*Inland Empire*, le balancement hypnotique atteint son apogée, l'un des avatars de Nikki ramasse l'arme du crime (le tournevis) chez le voisin « Crimp », alertée par une nouvelle inconnue ; en Pologne, une veillée funèbre convoque le mari mort et le dote d'un pistolet devant la jeune femme qu'il ne peut pas voir, Sue attend dans son salon dans le vacarme de l'orage qui se transforme en tempête électrique et sonore. Le cauchemar est à son point culminant et s'évanouit dans un ultime hurlement. Nous retrouvons Nikki un instant plus tard sur Hollywood Boulevard : « *I'm a whore* » seront ses premiers mots. Le récit devient paranoïaque, sous les lampadaires, une Laura Dern apeurée croit voir son double sur le trottoir opposé, puis la femme de Billy qui a franchit les mondes pour la tuer, tout ceci sur les airs « anempathiques » d'une chanson pop. Un dernier saut vers l'hiver polonais fait le lien entre les deux trajectoires tragiques de ces femmes : d'un côté Nikki et ses suites, de l'autre la jeune prostituée polonaise, qui est aussi la femme du prologue pleurant devant l'écran.

C'est le personnage de conteuse, dans cette pièce sombre, devant un auditeur attentif, qui semble avoir le plus de don d'ubiquité, c'est elle qui nous

parle de la colère de son mari, mais à l'image on voit le couple que forment Sue et son mari stérile, engagés dans une dispute. Les frontières deviennent floues, tous les corps se solidarisent dans celui de Laura Dern. Peu importe au final qui est cet avatar à la voix décidée semblant pouvoir faire don de son omniscience, elle est Sue autant qu'elle est une autre, elle est notre fenêtre pour entrevoir les différents espaces du film, sorte de bras droit de Lynch, son alliée dans la fiction.

Rattrapée par la femme trompée du mélodrame hollywoodien, la chute se terminera pour Nikki sur les trottoirs de Los Angeles. Exsangue, un tournevis dans le ventre, elle s'effondrera entre une jeune asiatique bavarde et une dame à la rue, en pleine conversation. La mort est très belle, hors du temps, l'actrice meurt comme la flamme d'un briquet s'éteint (« *It's alright, you're just dying* » lui dit la vieille femme noire aux allures de crackhead), et l'on retrouve l'équipe de tournage que l'on avait laissé deux heures plus tôt, féliciter Nikki Grace pour sa performance. Mais la Nikki que le réalisateur du film (Jeremy Irons) prend dans ses bras n'est pas la même que l'ingénue enjouée du début. Épuisée, l'actrice ne cesse pourtant pas sa course et tente elle même de recoller les pièces de son puzzle, dans un cinéma qui lui joue son histoire devant une salle vide. Elle passe une dernière fois derrière l'écran et retrouve les éléments qu'elle a franchit péniblement : sa maison sobrement meublée, l'homme attentif qui l'écoutait en silence, le pistolet que l'homme mort s'était vu donné en Pologne, qui peut enfin servir une vengeance, celle de Nikki sur ses propres démons, qu'elle achève dans un coup de feu, dans les couloirs d'un hôtel, délivrant du même coup la jeune prisonnière polonaise de ses ravisseurs. Cette mort donne à David Lynch l'occasion d'achever son défilé de masques, avec une surimpression dégoulinante, une image saignante comme un collage qui déborde sur la bande du film.

Le geste de Nikki réunit une famille de l'autre côté du miroir, la jeune

polonaise peut retrouver son amant et son fils dans un autre espace-temps. De retour chez elle, seule, Nikki n'a plus peur. C'est qu'elle a épuisé toutes les capacités du récit, toutes les ramifications possibles. Du moins, une somme d'identités qui demeureront dans les entrailles du récit mais que le cinéma a revitalisé le temps d'une séance d'hypnose collective.

Inland Empire est une œuvre rugueuse. Le son vibre inexorablement en impulsions électriques bourdonnantes, la musique venant soutenir les images sombres semble nous provenir de loin, comme à travers des speakers, pas tout à fait extra-diégétique, comme intégrée à l'épaisseur des images, inséparable des mouvements de ces mondes fictifs. Des cordes aux accents balkaniques scandent certaines scènes polonaises et débordent de manière lancinante dans le monde de Nikki. Le film se construit sur une esthétique pauvre au sens littéral, en quittant très tôt les intérieurs cossus de Los Angeles pour leur préférer la campagne polonaise, les rues enneigées de Lodz, l'Amérique middle-class, ses récits alcoolisés, ses meurtres aux tournevis, ses prostituées gouailleuses, ses motels stéréotypés et pour finir son Boulevard des Étoiles qui n'est plus peuplé que par des « hobos ». L'image pauvre est aussi un choix esthétique-politique, la tentative de faire un film aussi démunie que les corps souffrant qu'il martyrise. Cet « empire intérieur » est en définitive du côté du pauvre, du délirant, du sec.

Avec ce film, David Lynch poursuit son processus de reconquête de l'aura. Ses images ne se laissent pas transcender immédiatement, on ne peut pas plus leur attacher de référents clairs en dehors du récit. *Inland Empire* se vit comme une expérience sensible, où les tentatives d'expliquer les agissements des personnages sont vaines. Les scènes s'entrecroisent plus comme un ensemble de situations émotionnelles fortes, les étapes de notre exploration aux côtés de l'héroïne. Nous nous renforçons avec elle. Mais le réalisateur ne

met presque jamais en scène de point de vue subjectif. L'hypnose ne repose pas sur l'immersion dans un corps, mais sur les voix qui racontent paisiblement, les répétitions de certaines phrases clés (« *Me reconnaissez-vous ?* », « *Je suis venu récupérer une dette* »...), les échanges lents auxquels nous assistons comme des fantômes, jamais tout à fait avec les personnages, les nappes sonores ininterrompues, la caméra flottante. David Lynch s'amuse aussi à nous faire peur, à exorciser nos démons avec Laura Dern. On se souvient de la célèbre « scène du diner » de *Mulholland Drive* : un personnage secondaire racontait son cauchemar à un ami, sur les lieux où il s'était déroulé. Son ami lui proposait d'aller sur le parking du restaurant voir de lui-même que le monstre de son rêve ne s'y cachait pas. Mais la créature surgissait malgré tout et glaçait le personnage d'effroi. Ici encore, les personnages luttent avec leurs peurs. La caméra portée les accompagne de très près comme dans les films d'horreur et l'on redoute avec eux les surgissements, les accès de violence.

Il fallait une actrice formidable pour rendre possible et plausible ce bouquet de nerfs dans un corps qui s'épuise. Laura Dern parvient chaque fois à n'être pas tout à fait autre, sans le que l'on soit frustré par les discontinuités du récit. Elle réalise à elle seule un tour de force qui projette le film vers une parabole sur sa condition d'actrice, dont le corps est la victime d'une double condamnation : être un automate du film d'un autre et être un corps vide, sans repères, en dehors de ce récit. L'acteur de cinéma est tout entier prisonnier de cette condition, il concède à son abnégation totale dans le personnage du récit le prix de sa propre identité. L'actrice américaine livre une partition magistrale du corps mâché, dégoulinant, exultant et se livrant totalement à la fiction.

L'image pauvre n'est pas dans *Inland Empire* un artifice de mise en scène que Lynch attache au récit, elle est le ciment qui colle les éléments ensembles

et permet au réalisateur, solitaire devant son canevas, de réinventer une forme immanente de récit. À l'opposé de *Redacted*, le film est une plongée dans les abysses, un univers clôt, un calvaire le temps d'un tournage qui se ferme sur lui même et retourne aux ténèbres. « *Il n'y a pas de différence entre ce dont un livre parle et la manière dont il est fait* », je reprenais un peu plus tôt. Mais rarement cette assertion n'avait semblé si vraie pour une œuvre cinématographique.

TROISIÈME PARTIE/ UN SUPPLÉMENT D'ÂME

Précédemment, j'ai souvent abordé les utilisations des images pauvres sous le prisme du réalisme cinématographique et ses enjeux pour l'inventivité narrative, la critique politique et l'inscription de l'œuvre dans le tissu social aussi bien que dans le tissu des autres registres d'images. Mais les images pauvres, en tant qu'épaisseurs supplémentaires, couches « destructrices » se superposant à l'image cinématographique, connaissent d'autres aspirations. Leur plasticité vibrante semble leur donner des qualités de « toucher », une aspérité susceptible de renforcer leur inscription sur la rétine du spectateur en tant que propositions affectives se séparant du récit, à la lumière de ce que j'ai rappelé concernant l'image-affection théorisée par Gilles Deleuze, dans la lignée duquel s'inscrivent les deux théoriciennes américaines Patricia Pisters et Laura Marks, auxquelles je vais me référer succinctement¹.

CHAPITRE 1/VERTUS DE LA DÉGRADATION, CAS DE LA VIDÉO-SURVEILLANCE

En termes plus photographiques, on parle généralement de la *texture* d'une image, pour faire référence en particulier à celles qui n'obéissent pas aux

¹ À travers deux ouvrages, respectivement *The Neuro-Image* et *The Skin of Film*.

canons de la photogénie au sens classique. Dans le cas de la technologie argentique, cette épaisseur de l'image peut par exemple être mise en avant par ce qu'on appelle communément le « grain », que l'on peut rendre plus apparent suite à divers traitements au moment du tournage et aux étapes de la post-production, mais également en utilisant des supports plus petits (le super 16mm voire le super 8mm), dont les textures singulières font encore l'objet d'utilisations aux cinéma, le plus souvent pour soutenir le vernis *vintage* d'une fiction (*Moonrise Kingdom* (2012), de Wes Anderson, en est un exemple récent). En ce qui concerne les technologies numériques, la « précarité » technique d'une image se traduit par un « bruit » plus apparent, soient les variations importantes de niveau et de colorimétrie de pixels censés constituer une surface homogène. À ce « défaut » s'ajoute le manque de définition de l'image et les artefacts de compression numérique, tous manifestes dans les images pauvres.

Lorsque Gilles Deleuze envisageait les images-affections, il s'attachait à décrire la valeur immanente du gros plan en particulier, qui se soustrait à toute réduction dans le sens du récit pour imposer la prévalence d'un affect pur, désindividualisé et saisissant le spectateur émotionnellement. Dans la continuité de ces analyses, Patricia Pisters adhère, dans son chapitre consacré aux « *esthétiques affectives des écrans de surveillance du film Red Road* »¹, à une distinction opérée par le philosophe canadien Brian Massumi. Il différencie lui « l'affect », qui est l'effet d'intensité de l'image, de « l'émotion » qui relève de la qualification de l'image dans un corps et son histoire. L'affect est

¹ Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, p. 106.

« *unqualified* »¹, il n'est pas subjectivé et garde son autonomie vis à vis du récit du personnage. L'émotion est une intense contraction dans le temps et l'espace du récit. L'image-affection envisagée ainsi possède toujours un double niveau de réception.

Les images pauvres, en particulier les images de surveillance, ont semble-t-il la capacité d'accentuer ce phénomène. Elles sont moins dépendantes de l'échelle du plan et de la césure que cette variation d'échelle (gros plan) produit sur le montage, car leur utilisation est en général intégrée en tant que flux continu en direct, par conséquent non fragmenté. Les images de surveillance proposent de plus souvent un point de vue éloigné et aérien, qui ne peut se confondre avec un plan issu de la grammaire classique du cinéma. Le filtre déformant de cette vision mécanisée du réel, vision raturée et délabrée par le dispositif de captation, quelles que soient les situations qu'il dévoile, contribue à les porter sur le terrain du virtuel comme les agissements de corps sans organes, purs vecteurs de sensations. Dans le film en question (*Red Road*), réalisé par Andrea Arnold en 2006, l'héroïne Jackie travaille pour la police et contrôle certains écrans de surveillance de la ville de Glasgow. Un soir de veille, zoomant à distance pour s'approcher d'un couple en pleine relation sexuelle sur un terrain vague, Jackie reconnaît l'homme derrière son écran. On comprend peu à peu que cet individu a bénéficié d'une libération anticipée de prison et que son histoire a croisé celle de Jackie, que sa trajectoire concorde avec le deuil de sa fille et de son mari, dont on ne connaît pas au départ les circonstances du décès.

En tant qu'agent de police, Jackie utilise les multiples yeux mécaniques de Glasgow comme instruments se substituant aux agents de terrains, pour

¹ Ibid., p. 109. Patricia Pisters emprunte cette conception à l'ouvrage Brian Massumi intitulé *The Autonomy of Affect*.

prévenir les incidents. Elle manipule les écrans et se faufile de rue en rue, à l'aide d'un clavier et d'un simple joystick qui manipule les caméras à distance pour se déplacer dans l'espace et s'approcher des humains. Mais ces multiples prothèses ne sont pas tant des yeux plus puissants que des outils d'analyses, comme le rappelle Patricia Pisters en se référant à l'ouvrage *Media Ecologies* de Matthew Fuller : « *Contrary to the all-seeing panoptic eye, the controlling eye does not depend so much on seeing (after all, CCTV images are fuzzy, often flecks indeed) but on socioalgorithmic processes : « date, time, location, status, speed, choice, amount, accomplices » can all form a pattern that allows perspectival mobilization of data as evidence.* »¹ L'objet de la vidéo-surveillance et *a priori* de transformer « des données en preuves », non pas d'observer la vie, c'est d'ailleurs bien l'objet de leur sauvegarde sur des cassettes archivées chaque jour. Jackie s'attarde quant à elle sur certains habitants de la ville avec tendresse, comme pour leur inventer des histoires ; elle contrevient à l'utilité des instruments qu'elle a entre les mains. Mais son joystick n'est pas tout à fait un organe de vision, il lui fournit des images floues ou « mouchetées », difficiles à déchiffrer, comme lorsqu'elle tente en vain de lire les petites annonces devant lesquelles s'est arrêté un passant, mais surtout lorsqu'elle tente de saisir sur la bande le visage de l'homme qu'elle a reconnu, elle ne cesse de le perdre dans le brouhaha du paysage urbain déliquescents de Glasgow. Le corps se dérobe toujours, on devine qu'il est un souvenir indélébile pour Jackie, mais privé des fils de son histoire, ce personnage se soustrait à tout jugement moral, on devine que sa responsabilité est engagée dans la mort de la famille de Jackie, qu'il est peut-être un assassin, mais la vidéo-surveillance et ses soubresauts muets entourent chaque apparition de

¹ Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, p. 105

son corps d'une aura mystérieuse. Il est une « sensation d'effroi ».

En même temps que le film réinstaure via les images pauvres le primat de la sensation, sorte d'intuition sensible stimulée par l'acte de *voir*, Jackie doit aussi réapprendre à regarder. Son salut passera par sa capacité à faire confiance à nouveau à ses sens. En définitive, l'enjeu pour elle est de pouvoir se libérer de ses prothèses de vision, qui l'empêchent de solidariser les corps qu'elle observe avec leurs histoires propres. Accepter ces récits singuliers, ne plus se contenter des affects purs déployés par ses écrans, c'est ce qui lui permettra de poursuivre son propre parcours, interrompue plus tôt par la mort de ses proches. Le dernier plan est à ce titre significatif. Elle s'éloigne sur le trottoir, filmée par l'une des caméras de surveillance. Elle fait désormais partie des images, elle est parvenue à réimplanter son corps parmi les autres récits de vie de ses concitoyens, pour continuer le sien.

Andrea Arnold décide d'adopter une focalisation externe durant tout le déroulement de la fiction. Pourtant toujours sur l'épaule de Jackie, on n'est jamais conviés à savoir ce qu'elle projette. Les images de surveillance, en particulier celles qui cartographient l'environnement urbain dévasté qui est le théâtre de ce drame, sont soutenues par une musique électronique inquiétante dont l'effet unifie les fragments et forme en définitive une synchrèse¹ enrichissant la sècheresse mortifère de ce type d'images pauvres.

¹ Initialement, le terme fut employé par Michel Chion. Il finit par désigner plus généralement les objets sonores qui adhèrent à leurs représentations au point d'entretenir avec elles une relation de synchronisme, pour finir par s'ériger en symboles sonores d'un lieu ou d'une situation. Pour exemple, les accordéons accompagnant quasi-systématiquement les plans de Paris dans les films américains.

Définition exacte in Chion Michel, *L'Audio-vision, son et image au cinéma*, Armand Colin, Paris, troisième édition 2013, p. 57:

C'est justement parce qu'elles émanent d'un regard qui s'est séparé de la vie (matérialisé par les écrans de surveillance), que ces images grisâtres d'inconnus font écho à notre propre situation d'observateur et nous interpellent de façon épidermique. Ces blocs hachurés de réels sont des bris de verres glacés. Mais en tant que tels, ils demeurent de purs affects. Des corps sans organes qui baisent, qui jouent, s'offrent des cadeaux, font la fête et se battent sur un parking. Peu à peu, après que les informations sont distillées, on sent se réarranger la réception de ces images, on apprend à les percevoir comme Jackie, les affects « non-qualifiés » se doublent de la trame du récit. Cette adolescente à qui l'homme offrait un cadeau était en fait sa fille, qu'il n'a jamais eu l'occasion de connaître, qui reviendra plus tard sonner à sa porte qu'observe sans relâche Jackie derrière ses écrans. Ce jeune homme avec qui l'étrange inconnu joue et se bat était en fait son compagnon de cellule, ayant lui-même sa propre histoire jalonnée échecs.

Laura Marks aborde, dans son ouvrage *The skin of the Film*¹, les qualités haptiques de l'image. La perception haptique désigne dans le domaine de la physiologie une combinaison de fonctions tactiles et kinesthésiques qui

« Nom forgé que nous donnons à un phénomène psycho-physiologique spontané et réflexe, universel, dépendant de nos connexions nerveuses, et ne répondant à aucun conditionnement culturel, et qui consiste à percevoir comme un seul et même phénomène se manifestant à la fois visuellement et acoustiquement la concomitance d'un événement sonore ponctuel et d'un événement visuel ponctuel, dès l'instant où ceux-ci se produisent simultanément, et à cette seule condition nécessaire et suffisante. La synchrèse, phénomène incontrôlable, amène donc à établir instantanément un rapport étroit d'interdépendance et à rapporter à une cause commune, même s'ils sont de nature et de source complètement différentes, des sons et des images qui n'ont souvent que peu de relation dans la réalité. Le cinéma utilise abondamment cet effet, qui permet notamment la post-synchronisation et le bruitage. »

¹ Marks Laura U., *The Skin of the Film*, Duke University Press, Durham and London, 2000.

interagissent avec la vision. Les effets à la surface et à l'intérieur du corps se distinguent de ceux de la perception optique, qui est préalablement conditionné par la pensée. La vision requiert un processus permettant d'attribuer des formes à ce que l'on voit, et à les prolonger dans ce que je ne vois pas, à la manière du cube me faisant face, dont je construis les faces dissimulées et le volume automatiquement, sans me déplacer autour. La vision optique s'attache à la forme des objets, elle dépend, comme l'explique Laura Marks, de cette séparation nette entre le sujet observant et l'objet observé, tandis que la vision haptique s'attache plus à discerner des textures. C'est une perception mouvante de l'objet, au près de sa surface, connectée avec nos sens tactiles : « *It is more inclined to move than to focus, more inclined to graze than to gaze* »¹. Nos yeux deviennent des organes du toucher, « *plus enclins à érafler qu'à fixer* ». Les images pauvres au cinéma, comme par exemples celles issus des caméras de surveillance de Glasgow (en réalité recréée par Arnold, seule une caméra de surveillance est « vraie »), peuvent offrir des images haptiques, avec leurs facultés de s'approcher des corps pour tenter de discerner, parmi les pixels, les remous d'une matière vivante. La théoricienne américaine souligne que la perception optique privilégie le pouvoir de *représentation* de l'image, alors que la perception haptique privilégie la *présence matérielle* de l'image². Au cinéma les deux processus de vision sont engagés³, mais la prépondérance de la sensation haptique tend à faire correspondre le type d'image concerné à celui des images-affections de

¹ Ibid., p. 162

² Marks Laura U., *The Skin of the Film*, Duke University Press, Durham and London, 2000, p. 163.

³ L'auteure donne deux exemples concrets distinguant les champs respectifs d'applications : « [...] *it is hard to look closely at a lover's skin with optical vision ; it is hard to drive a car with haptic vision.* »

Deleuze, à ceci près que s'ajoute ici une dimension d'ordre physiologique qui engage davantage le corps du spectateur. Comme avec l'image-affection, le spectateur doit en quelque sorte « compléter » la force viscérale de l'image de sa mémoire et de son imagination. Mais la proximité entre le sujet observant et l'objet se fait plus palpable, les deux corps en présences se trouvent réunis car les schémas d'analyses perceptives sont outrepassées au profit d'une connexion sensible avec l'image¹, indépendante de ce que peut ressentir le personnage ou objet du récit. C'est par exemple le cas quand, en début et fin de *Julien Donkey-Boy*, une patineuse artistique, perçue morcelée et floue, au ralenti, à travers un écran, évoluant sur un *Ave Maria* grésillant, nous saisit avec autant de grâce. Nos sens sont provoqués dans un rapport intime avec un corps dont on ne sait rien, mais qui suspend l'instant et met le monde brisé de Julien en pause, un instant suspendu que l'on voudrait voir plus long. C'est également le cas quand on croise pour la première fois le corps de l'homme que redoute Jackie, dans le quartier de *Red Road*, c'est une image sidérante alors qu'on ignore ce pourquoi la policière le reconnaît, ni même ce qu'il a fait (*Figure 9*). Les trames ostensiblement visibles du flux de vidéo-surveillance nous transportent un bref instant à l'intérieur de la matière du film.

¹ Ibid., p : 163 : « Recall that the affection-image, while it usually extends into action, may also force a visceral and emotional contemplation in those any-space-whatever divorced from action. Thus the haptic image connects directly to sense perception, while by-passing the sensory-motor schema. » (any-space-whatever divorced from action = « espaces quelconques séparés de l'action »).



Figure 9

Patricia Pisters convoque elle aussi brièvement les sciences en renfort pour appuyer le basculement qu'opèrent les images issues d'écrans de surveillance sur la perception affective d'un film. Selon elle, la conception cognitive classique de l'écran le place implicitement comme une représentation à distance, qui permet, comme jadis Persée vainquit Méduse en détournant son regard vers le reflet de la créature assassine sur son bouclier, de ne pas regarder le réel dans les yeux : « *The screen itself is conceived as a « protective screen » to keep real reality (located prior to or underneath illusions, and considered too ugly or frightening to watch directly) at a distance.* »¹ Le cas de la

¹ Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, p. 119

vidéo-surveillance est à ce titre problématique. Le réel en question, trop « hideux » pour pouvoir être regardé directement, est saisi par une prothèse non-organique supplantant notre handicap humain. Le paradigme est renversé, l'écran ne protège pas tant qu'il révèle ce qui appartenait antérieurement aux ténèbres, à l'irreprésenté, avec les changements que ces mises en lumière impliquent sur les comportements sociaux. En outre, l'objectif affiché des politiques de surveillance passant par les caméras, dont la Grande-Bretagne est le fer de lance, est avant tout la protection des individus par une auto-canalisation de leurs comportements, c'est d'ailleurs un des démembrements de la bascule des sociétés *disciplinaires* en sociétés de *contrôle*, théorisée entre autres par Michel Foucault. La conception dite « classique » de l'écran de cinéma (telle qu'elle est résumée par Patricia Pisters), était défendue par les propos de Michael Haneke rapportés plus tôt (Partie 1, chapitre 2). Selon le cinéaste autrichien, c'est parce que la violence est « sous contrôle » au cinéma qu'elle ne peut nous atteindre et qu'on peut s'y confronter. La philosophe américaine démantèle cette conception en prenant comme point d'appui les recherches menées sur les « neurones miroirs », qui décrivent le mécanisme par lequel les neurones qui sont stimulés lorsqu'on effectue une action sensori-motrice sont pareillement stimulés lorsqu'on regarde cette même action effectuée par quelqu'un d'autre.

« In contrast, mirror neurons (alongside so many other recent findings in neuroscience) indicate that the screen is not situated as a protection between our minds and the outside world but that there is a direct and embodied screen effect in our brains. Neuroscientists conducting research on neurons have also experimented with showing test subjects human actions displayed on video

screens. Mirror neurons were shown to work the same way whether viewing others in real life or viewing them on screens. Here the « protective » function of the screen seems much weaker than classic theories of film spectatorship have theorized. It is not that manipulations like framing, montage, mise-en-scène, and cinematography or other aspects of selection and mediation do not have an effect – they most certainly do. Nevertheless, such studies tell us that the power of images is more direct than we have ever conceived before. »

Les neurones miroirs fonctionnent devant l'écran de cinéma comme ils le feraient dans la « réalité ». Les capacités haptiques des images de surveillance trouvent leurs pleins potentiels précisément parce que l'écran ne fait pas tout à fait barrière, nul besoin d'aller chercher du côté des dispositifs les plus immersifs pour que les images-affection fonctionnent à plein régime. Andrea Arnold utilise à merveille les qualités haptiques de cette catégorie particulière des images pauvres, en leur donnant une chair qui les réimplante dans le tissu du réel en tant que proposition affectives, ou corps ayant une sensualité propre. La réalisatrice inverse la logique de leur utilisation dans l'espace public, où les caméras de surveillance sont autant d'yeux omnipotents chargés de répertorier, de témoigner et de chiffrer les activités humaines. L'œuvre dévoile une toile complexe où les innombrables écrans peuvent devenir des morceaux charnels d'identités et résister à leur instrumentalisation en tant qu'outil de contrôle et de canalisation de la vie.

Patricia Pistors propose, en ouverture de son analyse, de considérer les discours sur les politiques « panoptiques » de surveillance à la lumière de la contribution du cinéma, corroborée par la science. Les réseaux de caméras de surveillance (CCTV) sont moins des yeux que des organes haptiques, dont les formes rudimentaires qu'ils captent sont moins des représentations finies que de petites touches d'identités qui résistent à toute définition : [...] *in contrast to the suggestions of panoptic discourse, the eye is not the most important or*

even most useful tool for distinguishing, deciphering, and assessing the « flecks of identities » caught up in surveillance media. On a scale of visibility these images, because of their diffused and blurry quality, are better described as affection-images. They have, as paradoxical as this may seem for panoptic surveillance technology, mostly haptic or tactile qualities, in which the eye is less engaged with mastering the image and more often searching, questioning, « touching » the surface of it, with less certainty than has been usually associated with the controlling gaze and the omnipotent Eye. Here the affection-ate qualities of both the surveillance images in Red Road's surveillance screens, and the style of the film as a whole (in which affection-images dominate) indicate that we have to read the surveillance discourse perhaps along this different, affective scale. »¹

¹ Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, p. 119

CHAPITRE 2/SAILLANCES DU PRÉSENT

« La nostalgie du présent

Lorsqu'on s'interroge sur la nature du manque inscrit au centre de notre modernité et de son souci – et peut-être d'ailleurs de toute modernité considérée en son temps –, on est amené à se demander si ce dont manque la modernité n'est pas, plutôt que tel ou tel objet lui faisant effectivement défaut, la simple jouissance de ce qui lui appartient, je veux dire la possession de son propre présent. Il s'agirait-là – et, de fait, il s'agit bien là – de la forme la plus cruelle de nostalgie : d'une paradoxale nostalgie du présent, qui se languit non de voir revenir ce qui fut ou survenir ce qui pourrait être, mais simplement de voir advenir ce qui est. Désir douloureux du retour, comme l'indique l'étymologie du mot, mais cette fois-ci décidément sans espoir ni avenir, puisque soupirant après le retour de quelque chose qui ne saurait en aucun cas ni d'aucune manière revenir, pour être déjà là. »¹

Avec sa propension à enregistrer les temps-morts, à saisir la vie précieusement en cherchant, dans la douceur du geste, à ne pas l'altérer, *Julien Donkey-Boy* sacralise la forme poétique qu'adopte le cinéma quand il se donne pour tâche de saisir les recoins poussiéreux de la vie. Entre quatre murs, un drame de l'absurde se joue à l'écart du monde. Ce père charismatique et odieux (Werner Herzog) est surpris à ruminer sa folie dans une chambre sans fards, buvant son médicament codéiné à même sa pantoufle. « *Am I hypersensitive ?* », répète-t-il pour lui même, on ne saurait lui donner tort. Harmony Korine est un obsédé du loufoque, mais sa manière très délicate ici de se faire oublier dans les pièces secrètes de cette famille, armée d'une caméra discrète qui imprime tant bien que mal ces corps brisés par touches pointillistes, nous fait accueillir ces non-événements avec la tendresse qui nous envahirait en parcourant un album de famille. La séquence qui déroule le quotidien morcelé

¹ Rosset Clément, *L'École du réel*, Éditions de Minuit, 2008, p. 193.

de Julien nous apparaît d'ailleurs comme un roman photo. Korine reprend la forme maîtrisée bien avant lui par Chris Marker (*La Jetée*) en déclinant quelques clichés sur le flot ininterrompu de paroles de Julien. Cette fragmentation très formaliste atteint un extrême quand les sons finissent par se rompre eux aussi pour devenir un assemblage indéchiffrable de bruit formant une micro-symphonie du quotidien qui fuit le sens. L'esthétique de ruines, caractérisée par l'aspect tremblotant des images, ouvre le film sur une inconsolable matière vivante qui leste les individus d'une mélancolie qui leur désaffilie le présent. Les personnages ont ceci d'intéressant qu'ils agissent comme des bêtes de somme qui ne semblent pas réaliser la puissance poétique qu'ils délivrent dans la lutte contre leur quotidien moribond.

La « pauvreté » de ces images, associée à un traitement sec du son, dont on laisse également vivre les défauts, fait battre le pouls de ce monde miniature semblant être regardé par des trous de souris. Il est d'ailleurs rapporté que Korine avait équipé le décor de minuscules caméras, dans le but de saisir le moindre geste, la plus anodine phrase délivrée par les comédiens, y compris durant les temps faibles du jeu. Un tel dispositif, même si son efficacité est à relativisée sans plus d'informations, confirme les velléités du réalisateur américain de se focaliser sur les instabilités microscopiques. Petite caméra, petit support d'enregistrement, minuscule origami dans le quel se replie douloureusement le monde de Julien, qui quand il s'ouvre, tire profit de ses détails grossièrement agrandis (ce qui arrive quand on projette au cinéma une image issue du mini-DV) pour en faire des points semblants appliqués au pinceau, terreau fertile pour la magie.

Le manque saisi par Korine sur la plus petite des bandes magnétiques, proche de celui qu'isole Clément Rosset, donne indéniablement une dimension sacrée à la panoplie des actes inconciliables avec la vie en société qu'effectuent ces beaux inadaptés. Le schizophrène d'Harmony Korine est fidèle à son

étymologie (*schizo* > « fendre » / *phrène* > « le cœur, l'âme »). L'image DV, magnifiée par des monochromes fourmillant, triturée de toutes parts (surimpressions, stop-motion), chaleureuse et enveloppante (alimentée souvent par un papillotement organique), accompagne la trajectoire de ces « cœurs brisés » d'un supplément d'âme. Le « désir douloureux du retour » d'une substance qui n'advient jamais, mute chez *Julien Donkey-Boy* en conte de l'impossible transcendance. Le monde autour n'existe presque plus, il n'est qu'un kaléidoscope dont on ne peut capturer la beauté qu'en tentant de la peindre avec plus d'intensité encore, d'une part avec une palette de couleurs acides qui lui font défaut, d'autre part en faisant le récit de ses boursouflures, ces êtres au beau milieu d'un monde qui ne les comprend pas.



Figure 10

Le cinéma envisagé ici s'acharne bel et bien à représenter de manière sacrée ce qui est déjà là et qui ne cesse de nous échapper. Cette pratique

s'établit à la marge d'un domaine artistique tirailé par ses conditions d'existence, en tant qu'industrie qui parvient toujours péniblement à faire exister les objets situés sur ses frontières. L'utilisation de ce régime d'image pauvre, inspiré des vidéos de la sphère intime, est rendue possible par le positionnement (économique) du film mais ne saurait l'y réduire, comme le mentionne justement Patricia Pisters dans son introduction : « *What were once avant-garde strategies have now become everyday practices. Professional filmmakers increasingly use cheap digital cameras and are interested in creating low-tec DIY-aesthetics, as exemplified par excellence in the Dogme 95 movement initiated by Lars Von Trier and Thomas Vinterberg.* »¹

Les paramètres relatifs aux images pauvres, comme la légèreté et la malléabilité du dispositif (non valable pour un film comme *Redacted* même s'il fut tourné en 18 jours), la matérialisation des modes de captations en tant qu'axiome narratif, l'inclinaison pour l'utilisation de points de vues multiples pouvant s'incarner dans des machines, le travail plastique de l'image numérique compressée envisagée de manière charnelle ou affective, ne sont pas seulement l'apanage des œuvres d'avant-garde.

Je veux parler du lien étroit qu'entretient une esthétique avec son économie. État paradoxal du cinéma pris entre deux feux. Deux salves, inévitablement conditionnées par leur rapport à l'argent, au beau milieu desquelles la démarche artistique se bat pour rester en vie. Mais le combat ne s'arrête pas là, une œuvre fait aussi face à l'écart entre sa capacité à *faire événement*, c'est à dire à connaître des répercussions dans le présent car elle a su (plus ou moins délibérément) capter la mode ou l'esprit d'une époque, et sa

¹ Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, p. 10. DIY= « Do It Yourself » (nda)

capacité à *faire œuvre*, en d'autres termes, à fournir un acte de résistance au temps, à l'actuel. L'ouverture que propose Gilles Deleuze en reprenant à son compte la phrase de Paul Klee « *Le peuple manque* »¹, trouvant une traduction dans le fait « *qu'il n'existe pas d'œuvre d'art qui ne s'adresse à un peuple qui n'existe pas encore* », avance qu'une œuvre de cet ordre précède toujours le peuple au sein duquel elle s'implante. L'acte de résistance a une valeur performative et exerce un saut qualitatif de notre vision du monde, une autre manière de voir. Cette autre manière d'être au monde n'est en aucun cas le saisissement de *l'être* du temps, elle est bien une anticipation, un stade nouveau de la connaissance, ou bien encore une innovation dans les modes de représentations. L'œuvre d'art est dans ce dernier cadre un élément de différenciation, et le cinéma possède en germes la possibilité de produire de telles œuvres. Ce couple de trajectoire attaché à chaque film, travaille le cinéma depuis ses débuts et interagit avec le fonctionnement de son industrie. Les esthétiques pauvres incarnent avec force cette rencontre des vents contraires. Elles interrogent presque systématiquement les marges de leur sphère artistique et débordent parfois sur les autres territoires pour trouver leurs moyens d'expressions dans la résistance qu'elles opposent au fonctionnement de l'économie dans laquelle elles s'implantent.

¹ Conférence à la Fémis le 17 Mai 1987, *Qu'est-ce que l'acte de création ?* Retranscrite ici : <http://contemporaneitesdelart.fr/quelle-place-pour-lart-en-ce-xxieme-siecle/gilles-deleuze-quest-ce-que-lacte-de-creation/>

CHAPITRE 3/ ÉCHOS D'UN PHÉNOMÈNE ESTHÉTIQUE

L'omniprésence quotidienne des registres d'images constituant le socle de ce que j'appelle au cinéma les « images pauvres » a inévitablement capillarisé tous les champs de l'expression artistique. Lorsque l'artiste suisse Thomas Hirschorn se confronte, dans son œuvre *Touching Reality*¹, aux potentiels haptiques des photographies numériques compressées des « dommages collatéraux », issues des conflits au Moyen-Orient, il choisit de mettre en scène sa main faisant défiler sur un écran tactile les clichés sanglants. La démarche oppose la quotidienneté de gestes à la douceur familière, le pouce et l'index pinçant l'écran et le caressant, aux manifestations contemporaines de la barbarie accessibles grâce aux fuites sur internet. Les corps anonymes mutilés deviennent de purs objets dont l'appropriation sensible est atténuée par leur malléabilité. Les doigts tour à tour grossissent ou éloignent les corps, les font défiler avec nonchalance, s'attardent sur certains détails. Un bras brûlé. Un crâne ouvert. Les photographies, à travers cet acte de manipulation, sont déracinées de leur origine catastrophique. Il ne reste d'ailleurs plus rien de la poussière et du sang. En supplantant l'œil, en dépassant les critères de la perception optique telle que je l'ai décrite plus haut en appui sur le travail de Laura Marks et Patricia Pisters, les organes du toucher contribuent à dédramatiser le macabre, à décontextualiser le lieu de l'évènement. Par ce procédé glacial mettant en scène une inconciliable proximité, nos propres habitudes de « consommation » des images se révèlent sous un jour nouveau. Sans pour autant condamner éthiquement l'horreur que revêt cette pratique nouvelle de participation à la révélation des images (au sens photographique du terme), l'œuvre creuse en silence un puits sans fond. Ce mécanisme

¹ Hirschorn Thomas, *Touching Reality*, 2012, muet, 5', propriété de la galerie Chantal Croussel

m'engage davantage. Je touche. J'interagis avec ces cadavres privés de nom. Mes mains ne tremblent pas. Mes yeux ne se détournent pas. L'œuvre de Thomas Hirschorn entérine les conséquences des innombrables dédoublements du réel dans les écrans sur le *réarrangement de la sensibilité*.

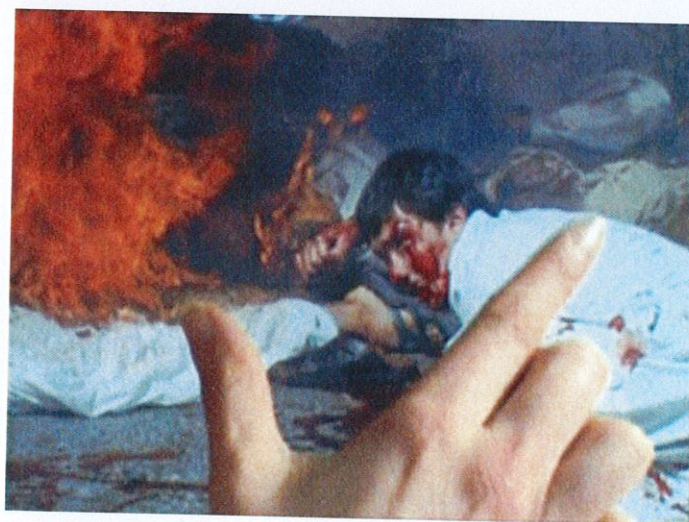
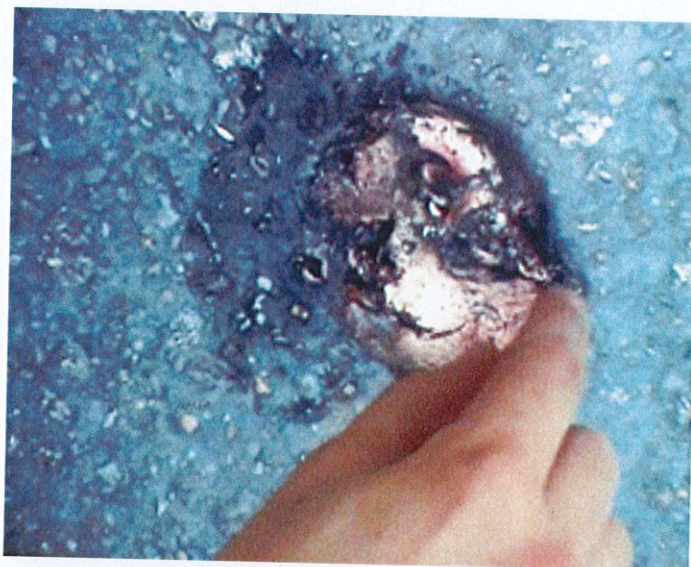




Figure 11

Dans un registre plus léger et faisant directement référence au cinéma, les œuvres du cinéaste expérimental Nicolas Provost donnent de bons points de repères pour approcher la situation où nous en sommes aujourd'hui vis à vis des images pauvres. Sa trilogie « Plot Point », débutée en 2007 (*Plot Point*, *Stardust*, *Tokyo Giants*)¹, est basée sur l'utilisation d'éléments marquants de la grammaire cinématographique pour agencer narrativement des images volées du « réel ». Des individus dans les rues de New-York, Tokyo ou un bar de Las Vegas, deviennent les protagonistes de films à suspense aux atmosphères lynchéennes. Nicolas Provost prend bien soin d'explorer des lieux dont le potentiel cinégénique a fait ses preuves. L'artiste pousse le vice jusqu'à immiscer au sein de ses images volées des icônes d'Hollywood (Denis Hopper, Jack Nicholson, Danny Trejo), ce qui a pour conséquence d'accentuer l'effet de décalage humoristique entre les méthodes de production du vrai des formes les plus spectaculaires du cinéma (action, thriller) et le caractère anecdotique des segments qu'il manipule ici. Intégrés au récit, ces bribes de temps se distancient de leur habituelle familiarité. Cette déterritorialisation des procédés de construction cinématographique provoque la sensation d'un spectacle de marionnettes dont on ne dévoilerait que les fils et les mains qui les manipulent. Le résultat prend la forme d'un hommage ludique aux capacités de profusions émotionnelles du cinéma. Il propose en outre des images qui continuent d'appartenir au registre des images pauvres tout en s'approchant plastiquement des formes cinématographiques. Ces images n'ont plus de pauvres que le lien qui les unit d'une part à la méthode de captation, analogue à celle que je fais lorsque je sors un iPhone de ma poche et filme un

¹ Extraits visibles ici : <http://www.nicolasprovost.com/films/454/>

événement dans un lieu public, d'autres part aux objets montrés, qui ne sont pas mis en scène autrement que par le placement de la caméra. Pour le reste, zooms lents, couleurs riches, compositions géométriques, s'apparentent aux formes cinématographiques traditionnelles.

Le nivellement vers le haut de la qualité des moyens de captation vidéo grand public (des téléphones aux appareils photo) contribue à rendre de plus en plus ténu ce qui autrefois était un fossé technologique et technique. La trilogie *Plot Point* est ancrée en définitive dans ce contexte d'hégémonie technologique tendant à faire de chaque individu l'un des metteurs en scène du vivant. Désormais, ce qui demeure du caractère cinématographique d'une œuvre appartient à une grammaire dont les syntagmes les plus marquants sont peut-être les gros plans, la présence de flou, les mouvements d'appareils limpides, une riche bande sonore, trouvant chacun leur place dans le montage narratif qui les lie dans une continuité. Le cinéma dit classique, représenté ici par le genre du thriller hollywoodien, a petit à petit façonné des automatismes de réception spectatorielle. Dans cette œuvre, les procédés de dissimulation des actes de manipulation du réel subissent un retournement. Nicolas Provost appuie la falsification qu'il opère à travers la bande sonore élaborée et le pastiche de récit qu'il propose, aux antipodes d'un cinéma qui investirait ses processus de mise en scène dans l'objectif de créer un diamant brut de réel, aussi rugueux qu'accidentel en apparence. Alors que les expériences telles que celles du Dogme 95 portaient d'un bloc fictionnel particulièrement symboliste et cherchaient des moyens de s'approcher le plus possible de la vie organique, le vidéaste belge part des manifestations les plus anodines de la vie pour les sublimer en mimant les moyens techniques du cinéma.

L'installation *Temps-Mort*¹, de Mohamed Bourouissa, propose une œuvre réalisée à quatre mains, celles de l'artiste et celles d'un détenu qu'il a « recruté » pour le projet. Le ciment de la démarche est leur correspondance téléphonique. En échange d'un portable à l'intérieur de la prison et des recharges de crédit l'accompagnant, le détenu répond à plusieurs missions données par l'artiste-commanditaire, qui consistent le plus souvent à filmer son environnement ou à prendre quelques clichés. Les vidéos ont un caractère immersif mais pas introspectif, en utilisant l'appareil de prise de vue seul et à l'abris des regards, l'homme incarcéré dont on ne connaît rien et qu'on ne voit pas offre une petite lucarne sur son univers, mais ne fait jamais le récit de son intimité. Les gestes sont répétés, ce sont ceux du commanditaire à l'autre bout des ondes. Ces blocs de durées, difficiles à déchiffrer en raison de leur pauvreté plastique, fournissent un aperçu qui ne se laisse jamais totalement maîtriser. La pratique solitaire du détenu enregistre les temps-morts de son existence en cellule, leur inédictité faussement naïve leur confère une aura semblant surgir des décombres, entre les échos des mouvements d'humeurs carcéraux et les tumultes du périphérique tout proche. Ses agissements sont pourtant délégués par l'artiste en situation de contrôle. Ils sont liés par une relation ambiguë d'interdépendance. Mais Mohamed Bourouissa ne dissimule pas son influence presque paternaliste au cœur des familiarités. L'artiste semble faire confiance à l'illumination esthétique que provoque le déplacement topographique et social immense garanti par sa démarche artistique. L'installation *Temps-Mort* se veut comme un ennemi de l'intérieur, ce qui est une position chancelante. Sa pratique fonctionne comme critique d'un champ d'expression dont la réception est uniquement conditionnée par

¹ Une vidéo donnant un bon aperçu de l'exposition est visible ici :

<http://vimeo.com/63764961>

un groupe social homogène. Dans les termes habituels de la sphère de l'art contemporain, cette œuvre s'avère délicate à accueillir. Mohammed Bourouissa occupe avec *Temps-Mort* une place fragile dont le mérite est de faire grincer les rouages de cette « organisation ».

L'installation comprend les-dites vidéos mais également la correspondance textuelle des deux hommes, dont le registre de langage appartient à ce qu'on qualifie désormais de « langage texto », qui détruit la forme des mots autant que la compression détruit les vidéos téléphoniques. L'œuvre appuie volontiers l'esthétique délabrée sur laquelle s'appuie cette forme ruinée de poésie. Les images pauvres délivrées par le téléphone mobile sont pour Mohamed Bourouissa l'occasion d'implanter des codes esthétiques privés de représentation (drainant avec eux leurs acteurs quotidiens) dans cette niche artistique. Le caractère pauvre des images peut ici s'envisager au premier degré. Sa pratique formule une utopie artistique, une prise de pouvoir passant par la tension brutale qui s'exerce sur ce pont entre deux territoires séparés par un épais mur de verre.

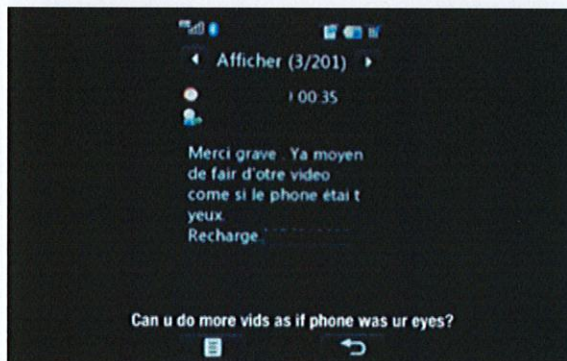


Figure 12

CONCLUSION

L'étude des images pauvres à l'intérieur des bornes que j'avais fixées s'est inévitablement aventurée sur les territoires frontaliers du cinéma. À travers les images du journal-filmé de *Redacted*, les images sous-terraines d'*Inland Empire*, les images domestiques de *Julien Donkey-Boy*, les fausses vidéos issues d'internet, celles issues d'autres modes de captation automatisés, en particulier les images de surveillance de *Red Road*, celles issues de caméras portées à l'intérieur du récit (de *Benny's Video* à *Cloverfield*), les fouilles n'ont cessé de faire écho à leurs *alter egos* du monde réel. Il est vrai que cette réalité-là, celle où les balles blessent vraiment, subit un mouvement fulgurant de fragmentation dans des images qui s'échangent de toutes parts, qui supplantent le réel, réduisent en apparence les espaces qui nous séparent des événements, réorganisent notre rapport à l'altérité.

Le cinéma, avec la rapidité qu'on lui connaît, s'approprie les ramifications de ce phénomène culturel principalement motivé par l'informatisation des sociétés. Les cendres sont encore chaudes quand Brian De Palma élabore son récit iraquien. Tout comme les autres champs de l'art, les autres sphères médiatiques, le cinéma est aspiré par ce procédé d'accélération du présent, que l'on perçoit désormais comme un lieu de boutures des événements autant qu'un lieu de concentration des nappes de temps. Ce qu'il a toujours été mais que la prolifération des productions audiovisuelles et des pratiques de captures du réel rend plus prégnant. Les objets audiovisuels, inexorablement intégrés aux réseaux d'interconnexions, participent activement à ce qu'on appelait autrefois la réalité, en tant qu'armes communicationnelles, indices de vraisemblance, prothèses de notre savoir et prolongements organiques de notre individualité. Ce processus de dispersion des êtres dans des flux

contribue peut-être en partie à la sensation, propre aux êtres confrontés à la modernité, d'incapacité de saisir le présent, ou du moins de solidariser les bris de verres qui le constituent.

L'utilisation au cinéma des images pauvres, qu'elle soit liée aux procédés signifiants attachés à ces images en dehors du film (cas de la mise en scène de fausses vidéos intimes, de fausses images journalistiques...) ou à un choix esthétique plus en lien avec la matérialité nouvelle qu'acquièrent les images numériques pauvres et leur facilité de manipulation, répond à ces problématiques en se différenciant immanquablement des différents dispositifs de « mises en scènes dissimulées ».

Les dispositifs d'intégration de cette grammaire d'images a priori *non-cinématographiques* ont pour effet premier de conférer un « surplus de réalité » à l'œuvre, en particulier lorsqu'elles contribuent à un retour du temps réel au sein de la fiction, comme c'est le cas des formes non montées, telles que la vidéo surveillance et la plupart des vidéos issues de webcams. L'impression d'avoir à faire à un matériau brut, semblant en deçà de la fiction, est corroborée par une sensation d'inorganisé, un sol tremblant qui s'oppose à nos habitudes de spectateur de cinéma en donnant l'illusion d'avoir affaire à une représentation ponctuée d'aléas, d'événements imprévus. Le type d'image pauvre envisagé ici tire profit en outre de ses référents contemporains. Que ce soit l'utilisation de l'imagerie de surveillance ou des vidéos intimes échappant au contrôle de leurs auteurs, ces matériaux proposent un accès à ce qui nous est habituellement dissimulé.

L'œuvre construite par fragments pauvres de natures différentes voit s'épanouir une multiplicité de points de vue plus ou moins identifiables, dans des corps ou des machines, faisant référence dans ce dernier cas aux yeux qui sont liés à cet organe de vision automatisé en tant que destinataires du flux.

C'est le cas de l'agrégat de sources hétérogènes que constitue *Redacted*, dont le processus de dissolution dans le « plan de consistance » des images du monde est à double sens. 1) Le film devient un lieu de bouture de différentes pratiques audiovisuelles autour du champ de bataille qui l'occupe, ce qui lui permet de régénérer sa manière de faire récit et de proposer une solution narrative à un événement traumatique complexe. 2) Ce nœud prolonge les fils du récit dans les expériences quotidiennes auxquelles elles s'apparentent, les segments narratifs mutent alors en « neuro-images » qui résonnent jusque dans les pratiques individuelles des spectateurs vis à vis de ces images, les portant vers un examen critique.

Les images pauvres ne sont évidemment pas seulement des arguments esthétiques qui valent pour leurs caractéristiques référentielles ou leurs indices d'iconicités extérieurs à la fiction. Prenant pour exemples *Inland Empire* et *Redacted* à nouveau, l'analyse a mis en valeur leur statut de corporéité à part entière dans ces deux récits. Le premier met en scène les morceaux organiques d'un puzzle cérébral et rend possible notre adhésion à son monde virtuel, tandis que le second utilise les segments en tant qu'armes antagonistes sur le terrain d'une bataille médiatique qui prive les corps de leur substance. Les corps justement, que deviennent-ils dans les images pauvres ? Ce ne sont plus les piliers soutenant l'édifice, les réalisateurs s'approchent d'eux, leur confient même parfois le soin de tenir l'organe de vision, mais ne leur aliène plus l'histoire. Corps sans organes, tuyaux à sensations, bouquets de nerfs, marionnettes qui dégringolent dans les étages du récit (*Inland Empire*), identités qui se disloquent dans les flux disparates (*Redacted*), abîmes insondables dans lesquels se replie les images du monde. Les acteurs en particulier sont mis à rude épreuve, eux dont la performance était déjà morcelée, il faut maintenant que ces morceaux ne collent pas tout à

fait entre eux.

Pour Julien comme pour Nikki, comme pour le ténébreux insolent de *Red Road* aussi, les mécanismes de reconnaissances sont perturbés. L'image pauvre qui les démasque forme une catégorie particulière de l'« image-affection » deleuzienne. Ce sont des « chairs » qui se jettent hors du récit sur notre corps de spectateur, mais d'une rugosité étrange, d'une sécheresse électronique dont les potentiels haptiques abolissent la distance avec le film tout en troublant nos habitudes de reconnaissance, y compris avec les corps tels qu'on a l'habitude de les voir montrés au cinéma. Que ce soit dans l'approche fantomatique des affects chez Lynch, dont la caméra DV se fait le véhicule, ou dans les écrans épidermiques d'Andrea Arnold, desquels se dérobe l'identité, les images pauvres numériques sont chaque fois des reliques, des affects purs arrachés aux ténèbres qui réinstaurent le primat de la sensation dans l'expérience cinématographique. La texture singulière de ces images, auxquelles on peut ajouter le cocktail acide et fourmillant de celles de *Julien Donkey-Boy*, sacralise une approche matérialiste de l'image cinématographique, débarrassée de la photogénie, de son exigence de ressemblance au matériau réel, dont les critères de l'analogie sont déplacés sur les images que nous produisons nous-mêmes en immortalisant le réel. Ces attributs plastiques des images pauvres sont un terreau fertile pour le saisissement des recoins ensevelis du monde et la mise en scène de l'irreprésentable (viol filmé de *Redacted*, chute virtuelle du personnage d'*Inland Empire*, présence au monde singulière du schizophrène Julien).

Le virtuel, vers lequel s'inclinent les images pauvres en tant que semblances de documents du réel sous le joug permanent de manipulations, ne se déploie pas de la même façon dans les exemples que j'ai choisis. C'est la forme du récit qui différencie principalement *Redacted* d'un film comme

Inland Empire. L'œuvre de Brian De Palma obéit à une un agencement en « toile », s'appuyant sur une possibilité de ramifications infinies qui se solidarisent toutes dans l'événement central. *Inland* est un film-monde, c'est un univers clôt, un monstre mental dont le rapport qu'il entretient avec le multiple est sous-terrain et fonctionne entre autres sur les logiques de fonctionnement du rêve. David Lynch illustre une conception « scalaire » du monde, l'espace-temps du spectateur est une strate supplémentaire parallèle à celles du film. L'œuvre fait rhizome avec le monde en entraînant le spectateur dans son cristal, noir comme une obsidienne, qui se situe sur le même plan d'immanence que le monde intérieur du spectateur. L'interconnexion se fait par hypnose. Ces deux œuvres mettent en images et en sensations la forme rhizomique identifiée par Guattari et Deleuze, mais la première se déplace horizontalement, la seconde verticalement. Julien évolue lui dans un micro-film, l'œuvre d'Harmony Korine est d'ordre synecdotique. Sur le signal d'une petite bande, sous les couleurs vibrantes, les personnages se livrent à leur danse secrète contre le monde. Les images pauvres peuvent aussi soutenir la richesse d'une inventivité formelle bricolée avec des bouts de ficelles, aussi fragile que les êtres qu'elle met en scène.

Les esthétiques pauvres sont engagés dans la lutte d'un cinéma qui tente d'attraper le présent et de le serrer jusqu'à en faire perler la sève. Le réel auquel elles s'attaquent s'impose désormais comme une impressionnante base de données alimentée de manière exponentielle, dont il devient difficile d'extraire les éléments précieux. La dimension sacralisante de cette esthétique « des ruines » repose en particulier sur le geste poétique de sauvetage qu'opèrent les cinéastes lorsqu'ils extraient un document des sables mouvants (l'ensemble que forme ces documents voués à n'être que des « sensations non-élaborées » pour reprendre les termes de Montani), ou le recréent avec leurs

propres moyens. Mais ce n'est pas tout, les éléments auxquels se réfèrent les images pauvres sont condensés par leur proximité temporelle tandis qu'ils entrechoquent leurs disparités géographiques et culturelles, qu'ils tendent à abolir. Si les effets demeurent difficiles à analyser, j'ai pour ma part suivi la piste d'un réarrangement du sensible lors de notre appréhension des images du réel ainsi rassemblées, dont le processus de médiation est plus masqué qu'auparavant. Engagés dans une proximité plus intense avec l'horreur et avec ce qui nous été antérieurement épargné, du moins dans l'immédiateté avec les événements, nos mécanismes d'interaction avec le réel sont manifestement à réenvisager, mais il ne m'est pas permis d'apporter une réponse définitive quant à la manière dont ce processus affecte mon rapport au réel dans son ensemble, et tel qu'il m'est présenté au cinéma.

Le travail laisse de côtés de nombreuses approches du réel et n'est pas non plus parvenu à toucher du doigt l'exhaustivité en ce qui concerne l'identification des phénomènes que provoque l'utilisation d'images pauvres. En particulier, les pratiques qui concernent l'utilisation de « vrais documents » au sein d'œuvres d'autre part fictionnelles ont été délibérément éluder, de même que les nombreuses pratiques d'agréats de matériaux hétérogènes de l'ère pré-informatique (seul l'exemple prototypique du kinoglaz vertovien a été retenu). À ce titre on peut faire mention du travail de quelqu'un comme Lev Manovich, qui s'est lui penché sur les dispositifs agençant des sources hétérogènes dans le cinéma des débuts, notamment avant l'organisation industrielle de sa production. Les considérations que j'ai établies concernant le rapport entre l'accident et le surgissement, sont mouvement double de spectacularisation et d'infailible facteur de révélation, sont très succinctes. On se portera sur le travail d'Alain Badiou pour davantage de développement autour de cette problématique (*Le Siècle*).

Les œuvres cinématographiques permettant l'analyse des composantes des esthétiques pauvres de cette recherche ont permis en définitive la mise en lumière d'un phénomène riche de conséquences: la possibilité d'émergences de dispositifs filmiques qui, tout en intégrant l'inconciliable distance entre le réel et les procédés fictifs en tant qu'axiome narratif ou condition d'existence d'une expression singulière, se jettent à corps perdu dans une bataille dont la ligne d'horizon est l'évanouissement du système de représentation dans lequel ils s'implantent *a priori*. Ce système, c'est le cinéma occidental et ses procédés dominants de représentation. « *Pensée comme mise en œuvre par le semblant de sa propre distance au réel, la distanciation peut être tenue pour un axiome de l'art dans le siècle, et singulièrement de l'art d'« avant-garde ».* Il s'agit de faire fiction de la puissance de la fiction, de tenir pour réelle l'efficacité du semblant. C'est une des raisons pour lesquelles l'art du XX^{ème} siècle est un art réflexif, un art qui veut montrer son processus, idéaliser visiblement sa matérialité. Montrer l'écart entre le factice et le réel devient l'enjeu principal de la facticité.¹ » Tenant pour réelle « l'efficacité du semblant » et conscientes du rôle qu'elles peuvent jouer dans le réarrangement de notre sensibilité aux événements, les œuvres s'emparant le plus habilement des images pauvres se singularisent comme de belles tentatives d'émancipation des logiques dominantes d'atténuation du réel. Les images pauvres de notre environnement numérique sont aussi les petites fêlures par lesquelles on entrevoit les plaies béantes du monde, de leur épiphanie peut dépendre la résistance à l'oubli.

¹ Badiou Alain, *Le Siècle*, Éditions du Seuil, Paris, 2005.

BIBLIOGRAPHIE

Kracauer Siegfried, *Théorie du film, La Rédemption de la réalité matérielle*, Flammarion, Paris, 2010.....

Metz Christian, *Essais sur la signification au cinéma, Tome 1*, Éditions Klincksieck, Paris, 1983.....

Deleuze Gilles et Guattari Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille Plateaux*, Éditions de Minuit, Paris, 1980.....

Sabouraud Frédéric, « L'Angle mort » in *Trafic n°69*, P.O.L, Paris, 2009.....

Boyer Frédéric et Zabunyan Dork, « Don't hurt me », *Trafic n°72*, 2009.....

Bazin André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, 1994.....

Deleuze Gilles, *L'Image-Mouvement & L'Image-Temps*, Éditions de Minuit, Paris 1983.....

Jameson Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Éditions des beaux-arts de Paris, 2007.....

Montani Pietro, in « Esthétique et an-esthétique du biopouvoir », *Klesis volume 8 : La Bio-politique*, 2008.....

Benjamin Walter, « *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* » in *Écrits Français*, Gallimard, Paris, 1991.....

Montani Pietro, *Bioesthétique*, Vrin, Paris, 2013.....

Pisters Patricia, *The Neuro-Image, A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, Stanford (CA), 2012.....

Marks Laura U., *The Skin of the Film*, Duke University Press, Durham and London, 2000.....

Rosset Clément, *L'École du réel*, Éditions de Minuit, Paris, 2008.....

Badiou Alain, *Le Siècle*, Éditions du Seuil, Paris, 2005.....

FILMOGRAPHIE

Redacted, Brian De Palma, USA/Jordanie, 2007, 90', HDV
couleur.....

Inland Empire, David Lynch, USA, 2006, 170', DV
couleur.....

Julien Donkey-Boy, Harmony Korine, USA, 1999, 100', DV
couleur.....

Red Road, Andrea Arnold, Grande-Bretagne, 2006, 113',
couleur.....

Benny's Video, Michael Haneke, Autriche, 1992, 105', couleur.....

Lost Highway, David Lynch, USA, 1997, 134',
couleur.....

Passion, Brian De Palma, USA, 2012, 102', couleur.....

New Rose Hotel, Abel Ferrara, USA, 1998, 93',
couleur.....

The Blair Witch Project, Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, USA, 1999, 81',
couleur.....

Cloverfield, Matt Reeves, USA, 2008, 85',
couleur.....

Touching Reality, Thomas Hirschorn, Suisse, 2012, 5', muet,
couleur.....

Temps Mort, Mohammed Bourouissa, France, 2009, installation vidéo &
textes.....

Plot Point (15'), *Stardust (20')*, *Tokyo Giants (22')*, Nicolas Provost, Canada,
2007, couleur.....

TABLE DES ILLUSTRATIONS

<i>Figure 1/ Photogramme du film New Rose Hotel</i>	20
<i>Figure 2/Photogramme de la vidéo postée sur Facebook en Janvier 2014.....</i>	51
<i>Figure 3/ Photogramme du film Julien Donkey-Boy.....</i>	51
<i>Figure 4/ Photogramme de la vidéo postée par C. Croker en Septembre 2007... </i>	53
<i>Figure 6/ Photogramme du film Julien Donkey-Boy.....</i>	75
<i>Figure 7/ Photogramme du film Redacted</i>	77
<i>Figure 8/ Photogramme du film Redacted</i>	77
<i>Figure 9/ Photogramme du film Red Road.....</i>	102
<i>Figure 10 Photogramme du film Julien Donkey-Boy.....</i>	108
<i>Figure 11/ Photogramme de l'œuvre vidéo Touching Reality</i>	113
<i>Figure 12/ Photogramme de l'œuvre vidéo Temps-Mort.....</i>	118

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE LOUIS-LUMIÈRE
20 rue Ampère BP 12, 93213 La Plaine Saint-Denis Cedex

PARTIE PRATIQUE DE MÉMOIRE MASTER-2
SECTION CINÉMA PROMOTION 2011/2014

DES BILLES DANS LES YEUX

Réalisé par Adrien Peter

Directeur de mémoire: Frédéric Sabouraud

Coordonnatrice des mémoires: Giusy Pisano

Coordonnateur de la PPM: Michel CoteCV

DOSSIER PPM

CV

Adrien Peter

Né le 6 Mars 1989

4 rue Jacques Cartier 75018, Paris

Téléphone: 0632264190 • Adresse de messagerie: adriennn.p@wanadoo.fr

Permis B, Habilitation Électrique BR

Formation

ENS Louis-Lumière, Section Cinéma

2011 – 2014

Licence Cinéma-Audiovisuel, Paris 3 Sorbonne-Nouvelle

2008 – 2011

Obtenu en Juin 2011, Mention Bien

1^{ère} année AES, Université Toulouse Capitole

2007 – 2008

Mention Bien

Bac S**2007**

Mention Bien

Expérience**Réalisateur, Cadreur, Directeur de la photographie, Étalonneur****Janvier – Février 2014**

Commandité par la marque 13 Bonaparte (Menswear), vidéo pour la collection Printemps-Été 2014. Canon 7D

1^{er} Assistant Opérateur**Août 2013 (3 semaines)**

Pour le film *Tant qu'il nous reste des fusils à pompes*, réalisé par Caroline Poggi et Jonathan Vinel, ours d'or du court-métrage au Festival de Berlin 2014. Production G.R.E.C. Directeur de la photographie: Raphaël Vandenbussche. Caméra RED Scarlett.

Cadreur**Juillet 2013 (10****jours)**

Pour le film *Joaquina, mon grand-père et le manchot espagnol*, de Camille Jaulent. Production ENS Louis-Lumière. Caméra Sony PMW100

Cadreur, Monteur**Juin – Juillet 2013 (10 jours de tournage)**

Pour le film documentaire *Le Domaine*, de François Nobécourt. Production ENS Louis-Lumière. Caméra Sony PMW100

Cadreur, 1^{er} et 2nd Assistant**Juin 2013 (2 semaines)**

Pour le film *L'Orée*, de Fanny Mazoyer. Production ENS Louis-Lumière. 35mm (Caméra Moviemcam)

2nd Assistant Opérateur**Avril 2013 (1****semaine)**

Pour le film *Bleus cycles*, de François Labarthe. Production ENS Louis-Lumière. Principalement en tant qu'opérateur pour l'ordinateur de contrôle de la caméra Phantom (Caméras Phantom et Arri Alexa)

Électricien**Juin 2012 (3 jours)**

Pour le court-métrage *La Rue*, de Sami Boccara. Production Les Artisans du Film. Directeur de la photographie: Martin Roux.

Réalisateur**Février 2012 (2 jours)**

Du film *L'Antichambre* (3min). Tourné en 16mm (caméra Aaton XTR). Production ENSLL.

Autres Compétences

Montage: Avid Media Composer, Final Cut Pro, Adobe Première Pro

Étalonnage et VFX: DaVinci Resolve, Rain, Adobe After Effects

Langues : Anglais et Espagnol

DES BILLES DANS LES YEUX

SYNOPSIS

Les beaux jours sont là.

Trois jeunes ont une grande demeure bourgeoise pour eux seuls.

Il y a peu, ils étaient encore quatre : Simon, Sid, Niels, Sybil. Mais Simon est mort. Sid semble la plus touchée. Une après midi elle se pointe chez Niels qui l'attendait avec Sybil, munie des fusils de paintball qu'elle est allée trouver dans la chambre de Simon. Ils jouent à la guerre, puis dansent, mais les échanges sont tendus, la violence véritable, comme souvent lors des amitiés si fortes, n'est pas loin. On comprend que ce quatuor s'était construit à l'écart du monde.

Quand Sid trouve dans le jardin un DVD semblant avoir été posé là et y

reconnaît l'écriture de Simon, tout bascule. Les images transportent les trois jeunes dans un état de conscience altérée, les saillances du passé se mêlent à des scènes qui ressemblent au réel mais basculent chaque fois dans l'horreur. Les vivants, les morts, s'intervertissent. C'est l'histoire d'une chute, celle d'un groupe qui avait fait vœu d'être un corps à quatre têtes, qui ne peut plus fonctionner.

NOTE D'INTENTION

INTRODUCTION

Le récit est inspiré par les intrigues labyrinthiques imaginées par David Lynch (de *Blue Velvet* à *Inland Empire*), dans lesquelles un personnage qui avait pied dans la réalité trouve un objet ou passe une porte qui le transporte peu à peu, de niveau en niveau, dans un monde onirique où les éléments font progresser l'histoire sous la forme d'affects ou de visions cauchemardesques. Le scénario à tiroirs est construit pour que les spectateurs se perdent et ne puissent plus se fier à leur faculté rationnelle de juger du réel.

DISPOSITIFS DE MISE EN SCÈNE ET LIENS AVEC LES IMAGES PAUVRES

La manière de filmer, de s'approcher des personnages - en particulier les multiples points de vues que je souhaite rendre palpables dans la mise en scène - est directement inspirée de mes recherches dans le cadre du mémoire.

Les films qui servent de point de départ aux analyses de mon mémoire sont conscients de la surabondance de l'utilisation des images pauvres dans le cadre des films de fiction. Ils proposent dès lors des dispositifs plus subtils pour utiliser les bénéfices de tels régimes d'images. Pour dépasser les automatismes, Lynch, par exemple, utilise une manière de filmer proche des vidéos de l'intime (proximité avec les corps, caméra DV très mobile, portée à la main), tout en réalisant un montage plutôt classique, fait de champ/contre-champ, de montages alternés...etc, ce qui enrichit le trouble de son récit en abymes. H. Korine filme quant à lui comme s'il était un membre supplémentaire de la famille, enregistrant les souvenirs avec une vraie force réaliste, tout en dépeignant des personnages presque trop loufoques pour être vrais, ce qui produit cette brutale étrangeté. De Palma filme des scènes entières avec un seul point de vue (caméra de surveillance) au lieu d'utiliser ce motif simplement comme image-témoin comme on a l'habitude de le voir dans les films américains de guerre ou d'espionnage, ce qui empêche les processus d'identification avec les personnages.

L'enjeu majeur du film sera l'adhésion du spectateur à la chute de l'univers réaliste du début, pour s'engouffrer dans un monde de fantasmes, de doubles et d'actes violents, proche des mécanismes du rêve. L'image vidéo qui intervient lorsque Sid trouve dans l'herbe le DVD peuplera ensuite le récit, comme si une présence fantomatique continuait à errer dans la maison et filmer leurs déboires. Ce sera une image SD, filmée avec une handycam JVC (matériel amateur) rappelant les utilisations domestiques de la vidéo, avec du mouvement et une image plutôt dégradée, à ceci près que les mouvements ne seront pas heurtés mais plus souples grâce à l'utilisation d'un petit steadycam, qui donnera plus de légèreté et une atmosphère plus flottante aux scènes. L'autre registre d'image, plus riche en couleur et globalement plus proche des canons esthétiques du cinéma, sera filmé avec une caméra Ikonoskop qui

enregistre au format HD RAW. La différence sera marquée mais ce registre n'appartient pas pour autant à ce qu'on peut délimiter comme « la réalité du film », très vite quand le réel s'effrite, ce premier régime d'image sera mélangé avec les images vidéos pour que l'on ne sache plus ce qui est réel et ce qui ne l'est pas. Tout le film sera filmé à l'épaule, y compris pour les plans fixes, afin de toujours marquer la présence d'un œil, qui pourrait être celui du quatrième personnage absent (Simon).

Les extérieurs ensoleillés seront pleins de couleurs vives (vert de la pelouse, bleu de la piscine, rose des corps, peinture des paintballs), tandis que les intérieurs avec l'image vidéo joueront sur des nuances monochromatiques très sombres : cyan pour la scène de fête, ocre-rouge pour la scène de sexe. Les extérieurs en vidéo joueront des défauts de la caméra, proche de ceux d'un matériel mini-DV.

Les courtes focales seront favorisées afin de garantir une présence trop proche des corps, presque dérangeante.

Le montage sera déterminant car le scénario n'est pas écrit de manière conventionnelle, les séquences sont pensées comme des unités dont l'ordre pourrait être interverti. De plus l'effet hypnotique de certaines séquences sera soutenu par des effets de ralenti, de surimpression et de montage cut rapide. Un effet proche du stop motion, qui se règle sur la caméra JVC, sera utilisé pour la scène sexuelle se terminant par l'étranglement.

Le monologue en off sera enregistré sur place, de mêmes que certains sons soutenant les effets violents, principalement pour les tirs de paintball et la scène de suicide. Plusieurs musiques additionnelles seront ajoutées à des moments clés du film : lors du passage des vidéos-souvenirs sur l'écran, lors des séquences 9 et 10 (échange verbal puis fusillade). Des bruits de souffles seront enregistrés pour être ensuite ajoutés en montage son sur la scène de sexe.

LE LIEU

Nous exploiterons au maximum les possibilités de cette grande demeure bourgeoise : piscine, salle de sport, salon blanc, salle vidéo avec écran géant. Cette maison constitue un décor idéal pour le huit-clos dont les volumes et le faste pourront être des facteurs d'angoisse supplémentaire.

COÛTS ENVISAGÉS

- Location du matériel de Paintball, 132€
- Régie pour 3 jours 300€
- Assurance de la Caméra Ikonoskop 40€
- Frais Essence 100€

Coût total : 572€

PLAN DE TRAVAIL

TOURNAGE

Du Mardi 29 Avril au Lundi 5 Mai 2014

Lieu unique: 4 avenue Gabriel 78170 La Celle Saint Cloud

JOUR	MATIN	APRES-MIDI
Vendredi 2 Mai	Essais caméras et matériel électrique à l'école	Suite essais puis enlèvement du matériel
Samedi 3 Mai	Séquences 1, 3	Séquences 2, 5, 9, 11
Dimanche 4 Mai	Séquences 4, 6	Séquences 7, 10
Lundi 5 Mai	Séquences 14, 15	Séquences 8, 12, 13
Mardi 6 Mai	Rendu matériel à l'école	

POST-PRODUCTION

Du Jeudi 22 Mai au Vendredi 16 Mai 2014

- Montage sur Avid
- Étalonnage sur RAIN

JOUR	MATIN	APRÈS-MIDI
Jeudi 22 Mai	Vérification des proxys et import dans l'Avid	
Vendredi 23 Mai	Montage Avid	Montage Avid
Samedi 24 Mai	Montage Avid	Montage Avid
Dimanche 25 Mai		
Lundi 26 Mai	Montage Avid	Montage Avid
Mardi 27 Mai	Montage Avid	Montage Avid
Mercredi 28 Mai	Montage Avid	Montage Avid

Jeudi 29 Mai	Montage Avid	Montage Avid
Vendredi 30 Mai	Montage Avid	Export Avid (AAF + export basse déf. pour le son)
Samedi 31 Mai		
Dimanche 1^{er} Juin		
Lundi 2 Juin	Montage Son	Montage Son
Mardi 3 Juin	Montage Son	Montage Son
Mercredi 4 Juin	Montage Son	Montage Son
Jeudi 5 Juin	Finalisations et export DCP	

LISTES DES MATÉRIELS

MATÉRIEL CAMÉRA

- Caméra IKONOSKOP avec valise complète (prêt de la société Gisèle)
- Ordinateur personnel pour débayerisation et proxys sur DaVinci (DnxHD 36)
- Disque Dur 1 To de stockage
- Zoom Cooke 10-52mm
- Follow-Focus Arri
- Pare-Soleil Clip-On
- Série Filtres Densité Neutre ND3, ND6, ND9, ND12
- Moniteur Transvidéo HD

- Câbles HD-SDI (40cm, 1m, 10m)
- Valise opérateur (chercheur de champ, cellule, spotmètre)

MATÉRIEL ÉCLAIRAGE

SOURCES

Qté	Type
1	Joker Bug 800W
1	Blonde
1	Kinoflo 4 tubes 120 Daylight

RÉFLECTEURS, CADRES ET DRAPEAUX

Qté	Type
1	Petit poly
4	Dépron

1	Grand drapeau
3	Taps
1	Cadre 120x120 Full Diff

PIEDS ET BIJOUTERIE

Qté	Type
5	Pied 1000
4	Rotule
2	Bras magique
2	Cyclone
4	Clamp
5	Pince Stanley
1	Porte-Poly
	Pinces à linge

MACHINERIE

Qté	Type
1	Pied vidéo
	Gueuses

LISTE TECHNIQUE

Nom	Poste	Coordonnées	
Adrien Peter	Réalisateur/Acteur	adriennn.p@wanadoo.fr	06 32 26 41 90
Raphaël Vandenbussche	Directeur de la photographie	vandenbusscheraphael@gmail.com	06 38 84 97 07
Arnaud Toulon (Son 2)	Ingénieur du son	arno.t@hotmail.fr	06 78 67 05 01

LISTE ARTISTIQUE

Nom	Rôle	Coordonnées	
Clémentine Vallet	Sybil	clementine.vallet@gmail.com	06 50 75 91 54
Hania Ourabah	Sid	hania.ourabah@gmail.com	06 43 68 94 06
François Nobécourt	Niels	francoisnobecourt@hotmail.fr	06 70 64 52 81

NOTE DE SYNTHÈSE

Il est tout d'abord important de préciser que cette partie pratique de mémoire n'est pas mon projet initial. Après plusieurs semaines de recherches de lieux de tournage pour le précédent scénario, se soldant par un échec, j'ai été contraint de changer mon fusil d'épaule et d'écrire rapidement un autre scénario pouvant se tourner de manière plus condensée, peu avant la date limite. Mais au final, le dispositif nouveau, caractérisé par une équipe réduite et des moyens peu conséquents autour de la mise en scène, s'avère peut-être plus proche des pratiques plus solitaires de cinéma qui sont attachées aux esthétiques pauvres dont il est question dans mon mémoire.

Compte tenu des enjeux du scénario, qui reposaient sur les images pauvres

en ce sens qu'elles soutenaient le processus de virtualisation des événements se produisant dans le récit, mon bilan est mitigé. Le tournage a révélé quelques faiblesses dans la logique narrative que j'ai essayé de mettre en place, dont la chute et l'éloignement concomitant de l'univers réaliste va vraisemblablement pâtir.

D'un point de vue plastique, les premiers retours sont en revanche plutôt euphorisants. J'ai pu me confronter à des images que je n'avais pas l'habitude de manipuler durant ma scolarité et je dois avouer que le fait de filmer avec un matériel amateur d'une légèreté à toute épreuve m'a plu, en particulier pour la rapidité de mise en place que ce genre de dispositif permet. La caméra Ikonoskop, à laquelle revenait le soin de garantir des images plus proches des canons esthétiques habituels, a rempli elle aussi ses objectifs.

Le récit était au centre des expérimentations de cette PPM. Cet essai de forme narrative plus fragmentée a également renouvelé de manière positive mon approche de la réalisation de film, ce qui est encourageant. J'ai malgré tout des doutes concernant la compréhension dont fera l'objet ma démarche narrative. Certaines articulations risquent de moins bien fonctionner que sur le papier. La rapidité et les temps restreints de tournage ne m'ont pas permis de revoir sur le moment les défauts que je discernais.

La liberté avec laquelle le dispositif permettait de penser le découpage m'a paru salubre, et nous ne nous sommes refusé aucune idée, ce qui me donne beaucoup de possibilités de montages, y compris pour la réorganisation des segments du récit.

Cette expérience de tournage peu commune, entouré de mes amis, à qui j'avais également demandé de jouer dans mon film, m'a grandement réconcilié avec la mise en scène, ce qui est, avant toutes les questions relatives à la valeur de ce film court, un succès qui n'était pas promis à l'avance.