

CAPTURES D'ÉCRAN

Quand le cinéma affronte les flux numériques

sous la direction de
Nicolas Bras, Frédéric-Pierre Saget

Yellow Now
Côté cinéma



Nicolas Bras, Frédéric-Pierre Saget

INTRODUCTION

À l'origine de cet ouvrage, une envie, née comme beaucoup d'autres du cinéma Nova: un soir, à une des tables du bar. Nous terminions une programmation autour de l'appropriation des univers de jeu vidéo par des cinéastes, et nous sentions la nécessité de prolonger l'exploration des nouveaux types d'image au cinéma. Les mois passés sur le jeu vidéo nous avaient amenés à comprendre comment le cinéma s'était adapté aux nouvelles formes audiovisuelles, à toutes ces images animées désormais omniprésentes dans nos vies, sans pourtant provenir des sources traditionnelles, cinéma ou télévision.

En à peine une vingtaine d'années, le temps que l'informatique et Internet se démocratisent vraiment, notre rapport à l'image, et plus largement nos vies, sont aujourd'hui indissociables d'un flux de données numériques. Nous regardons des vidéos sur YouTube, des flux d'images diffusés en direct sur Twitch, nous consultons nos adresses de rendez-vous sur des cartes numériques, quand nous ne poussons pas le vice jusqu'à effectuer un repérage virtuel par le biais d'un quelconque *Street View*. Les textes que nous lisons sur nos écrans sont eux aussi devenus des images: à chaque fois que nous remplissons un formulaire administratif en ligne ou que nous tapons un message sur notre smartphone, nous utilisons des pixels, autrement dit des *picture element*, des éléments d'image.

Depuis quelques années apparaissaient des films surprenants conçus à partir de cette réserve infinie d'images. Nous les avons vus dans des festivals de film documentaire (*Present. Perfect.* de Shengze Zhu, *of the North* de Dominic Gagnon, *fukushima_camera* de Philippe Rouy). Nous les avons regardés un soir avec des amis (*Unfriended* de Levan Gabriadze). Nous avons travaillé sur certains courts métrages (*Petite Histoire du monde avant d'aller dormir* de Maxime Coton, *Mille Autres Raisons* de Clément Postec). Un certain cinéma allait chercher sur Internet son esthétique, ses images, ses sujets, et c'est ce cinéma que nous avons décidé d'explorer. Il est le témoin de l'omniprésence du flux numérique tout en lui étant extérieur, il se nourrit des réseaux qui nous entourent tout en nous extrayant d'eux, il est cet objet paradoxal: un cinéma pensé contre les flux numériques, tout contre.

La pandémie et les confinements qui l'ont accompagnée ont perturbé notre travail tout en lui donnant une résonance particulière. Comme l'a écrit Julien Brygo

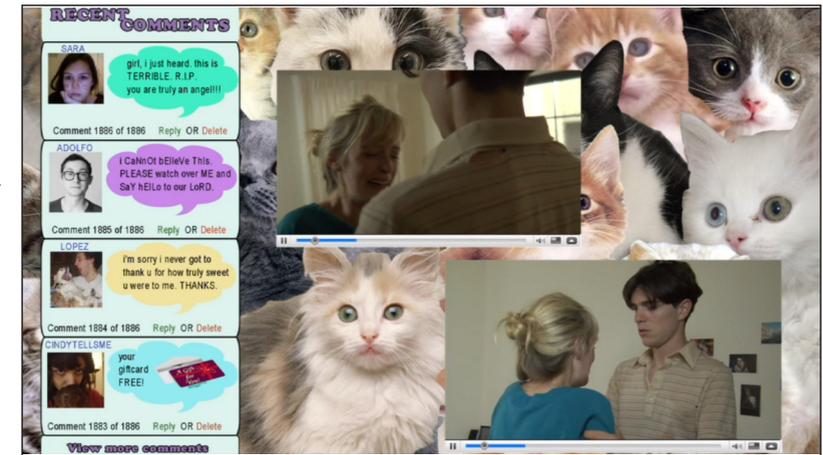
dans *Le Monde diplomatique*, « Ce qui avançait à la vitesse d'un cheval au galop avant la pandémie de Covid-19 progresse désormais à celle des vents d'un typhon, emportant tout un chacun dans un nouveau monde, celui du "tout Internet" ». Nous sommes devenus notre sujet d'étude: pendant que nous nous réunissions en visio-conférence, des films inspirés par le confinement se tournaient avec les mêmes logiciels et ressemblaient esthétiquement à ce que nous vivions (*Et des fleurs, et de l'herbe, et de l'eau* de Clément Schneider et Joseph Minster, *Host* de Rob Savage). Jamais il ne nous avait semblé aussi urgent de nous pencher sur les flux numériques, qui emportent en même temps, dans un double mouvement, notre façon d'être au monde et les images le représentant. Une fois les cinémas rouverts, c'était les films s'affrontant aux flux numériques qu'il fallait y projeter.

Nous ne sur-interprétons pas les intentions des cinéastes: leurs films sont pensés pour être des réponses à ce nouvel ordre du visible, que ce soit pour l'accompagner, pour le refuser ou simplement pour en tirer profit. Dominic Gagnon, réalisateur de sept films constitués uniquement d'images disponibles sur les plateformes de partage de vidéo, tient à ce que ses œuvres soient projetées en salle parce que: « Beaucoup d'activités humaines ont migré vers le web. On s'y drague, on y travaille, on y fait de l'art, on y fait même des tables rondes, des portes ouvertes virtuelles, des cocktails virtuels... Tout cela, un jour, il va falloir être capable de le regarder sur un écran de cinéma et de faire une pause de ces flux numériques. Parce qu'il faut regarder les images sans les interrompre. Il faut se réserver un espace pour pouvoir se l'offrir entre nous, faire du sens dans tout ce monde qui est en train de migrer en ligne ». Timur Bekmambetov, réalisateur, producteur – et inventeur du terme de *Screen-Life Movies*, censé désigner des fictions où « tout ce que voit le spectateur se passe [...] sur l'écran de l'ordinateur du protagoniste » –, pense que seul un film se déroulant sur un écran d'ordinateur peut rendre compte de notre façon de consommer des images aujourd'hui. « Nous vivons sur des écrans. Les grands événements de notre vie ont autant de chance de se passer sur un écran que dans la réalité. Le monde est différent et cette nouvelle réalité a besoin d'un nouveau langage. [...] Les histoires restent les mêmes, mais nous les racontons d'une autre façon ». La forme qu'adoptent les cinéastes n'est pas un simple jeu de mimétisme avec les réseaux: elle est la seule façon de penser le monde numérique. Elle est une esthétique au sens noble, c'est-à-dire une politique.

UN CORPUS PROTÉIFORME

Notre objet de réflexion est donc formel, et non thématique. Nous ne nous intéressons pas aux films qui font des réseaux leur « sujet » mais bien aux films qui en font leur forme. Reste malgré tout à définir un corpus avec précision, ce cinéma n'appartenant pas à un genre défini. L'expression « flux numérique » nous sert de guide, car elle condense les aspects qui sont pour nous importants. À commencer par le numérique: son avènement a rendu possible la transformation de n'importe

1. Eugene Kotlyarenko, *0's & 1's*, 2011.
2. Stefan Kruse, *The Migrating Image*, 2018.
3. Nacho Vigalondo, *Open Windows*, 2014.



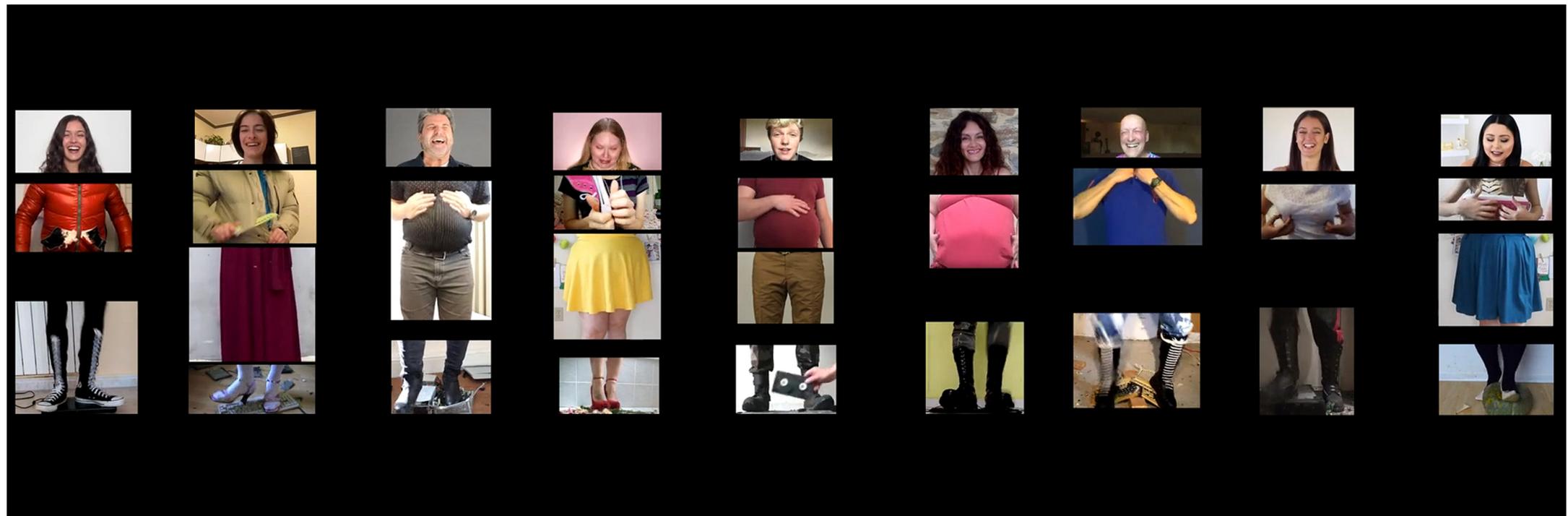
quel objet en données. Images et sons sont devenus une simple suite de 0 et de 1. De ce fait, ils sont semblables à n'importe quelle information : les composants audiovisuels sont, dans leur essence, indifférenciables du reste des données. Une vidéo partage donc une des caractéristiques principales de tout fichier numérique : elle est indépendante de son support physique. Si, avant le numérique, image et son étaient liés au support physique qui les faisait exister, pellicule ou bande magnétique, ils peuvent désormais se trouver, et être transférés, sur divers supports, clé USB, DVD, bande magnétique ou disque dur.

Le développement d'Internet a permis de passer du disque dur de l'ordinateur aux serveurs distants : images et sons numériques peuvent s'envoyer de façon instantanée à n'importe quel ordinateur dans le monde du moment qu'il soit relié par un câble au réseau mondial. La dimension de flux prend alors son importance. On ne pouvait regarder l'image analogique, liée à son support, que sous certaines conditions : horaires des programmes de télévision et des séances de cinéma, accès au support physique. Stockée désormais sur des serveurs, elle peut être consultée par n'importe qui, n'importe quand. Internet étant un réseau décentralisé où chacun est tour à tour émetteur et récepteur, client et serveur, s'ajoute à cette immédiateté une démultiplication des sources : n'importe quel utilisateur du réseau peut produire une vidéo et la mettre en ligne pour qu'elle soit, comme les autres, consultable à l'envi. Certes, les premiers utilisateurs d'Internet ont produit peu de contenu audiovisuel, mais il s'agissait plus d'une limitation technique : il a suffi

que la bande passante augmente, que les ordinateurs gagnent en vitesse de calcul et que les outils de prise de vues se démocratisent au point d'être intégrés dans n'importe quel téléphone portable pour que les forums textuels qui faisaient la joie des débuts du Net se transforment en forums vidéos et fassent le succès d'une plateforme comme YouTube. Aujourd'hui, la vidéo représente 80 % du trafic Internet. S'y mêlent la VOD, mais aussi vidéos familiales hébergées sur YouTube ou Facebook, échanges téléphoniques sur Skype, streaming de jeu vidéo ou même vidéosurveillance – cette dernière occupant à elle seule 2 % du trafic. Telle est la nature du flux qui parcourt les câbles sous-marins de l'information : un nombre infini de vidéos, constamment accessibles, issues d'auteurs et de sources tout aussi infinies. Le changement est fondamental par rapport aux flux audiovisuels que nous connaissions avec la radio et la télévision, si ordonnés et centralisés.

Le flux numérique rend images et sons protéiformes : il change leur essence, multiplie leurs sources et modifie leur rapport temporel. Autant d'éléments qui vont à l'encontre même du modèle du cinéma, pensé comme une suite linéaire d'images maîtrisées, attachées à un support, pensées par un auteur démiurge. La rencontre de ces deux médias est ce qui nous occupe : les réalisations qui amènent le flux numérique dans un média qui lui est opposé, le cinéma. Autrement dit, du point de vue du cinéphile : nous nous intéressons aux films dont la forme existe par la numérisation des informations et l'échange de ces informations par le biais des réseaux.

[...]



NeoZoon, *Fragments*, 2019.

TABLE RONDE

LES DIFFÉRENTS ÉCRANS ET LEURS ENJEUX

avec Nicolas Bailleul, Dominic Gagnon, Gaëlle Jones, Denis Parrot, Tanguy Roosen, Frédéric-Pierre Saget.

DROIT ET LÉGALITÉ DE LA CAPTURE D'ÉCRAN

Tanguy Roosen. En matière audiovisuelle, il est fondamental de respecter la chaîne des droits, également dans le cas d'utilisation des images issues d'Internet. Il faut s'assurer, lorsqu'on fait un film, qu'on le commercialise et le diffuse, qu'on dispose bien de tous les droits de l'ensemble des protagonistes afin de garantir une sécurité juridique à l'exploitant. À défaut de quoi, on risque de devoir supporter d'éventuels dommages et intérêts dont l'exploitant du film serait redevable suite à des actions en justice. La difficulté, en matière audiovisuelle, c'est qu'on se trouve face à une lasagne de droits. Il y a les droits d'auteur – les droits de tous ceux qui apportent une contribution artistique – mais aussi des droits voisins de producteur, c'est à dire celui qui investit, qui prend l'initiative. Il y a aussi le droit des artistes-interprètes. Enfin, il y a le droit à l'image, singulièrement, pour des personnes qui ne sont pas nécessairement acteurs dans un film mais qui y témoignent ou apparaissent dans l'une ou l'autre séquence. Reste à savoir si ce type de films pourrait faire l'objet d'une exception.

Dominic Gagnon. Personnellement, les trucs de loi m'ennuient beaucoup; j'essaie de trouver des solutions créatives pour les éluder, surtout avec le type de contenus que j'investis. Je fais des films de cette façon depuis 2007 et chaque expérience est un peu différente, car le cadre technique change, le cadre légal et les mœurs aussi. Je vous parlerai de ma première expérience, *RIP in Pieces Americ*. On était en plein délire électoral américain et les plateformes comme YouTube venaient juste d'apparaître. Cela faisait environ trois ans que les gens mettaient des vidéos en ligne. Ils étaient très paranoïaques: ils se masquaient, ils se déguisaient, ils utilisaient de jolis filtres pour ne pas être reconnus. Je me suis rendu compte que les images des internautes qui m'intéressaient disparaissaient, constamment. Il y avait comme une guerre d'images et mon rôle, c'était de les sauvegarder. Il ne s'agit pas de *Found Footage*, mais de *Saved Footage*, parce que ces images n'existaient plus en ligne. Elles avaient été mises à la poubelle.

Je pensais qu'on perdait ses droits en mettant ses films sur la plateforme et quand elles étaient censurées par YouTube, je les avais, moi, sur mon disque dur. Je me suis dit: "C'est à qui maintenant?" J'ai estimé que c'était à moi, déjà parce que les auteurs étaient anonymes – dans leurs pratiques, ils ne voulaient pas être vus ni reconnus par les autorités. Les contenus étaient par ailleurs tellement intenses que jamais personne n'aurait voulu les utiliser commercialement, ni essayer de se réapproprier mon travail.

Quelle était mon intention en terme de distribution? J'ai fait des films expérimentaux toute

ma vie et je n'ai jamais gagné d'argent. Pourquoi, tout d'un coup, essaierais-je de protéger du matériel qui ne m'appartient pas pour en faire une sorte de commercialisation? Je préfère donner mes films et leur assurer le plus de diffusion possible. L'intention des internautes, qui était d'être entendus, d'être vus, est en accord avec mon projet de leur donner une audience que YouTube avait échoué à leur offrir. C'est une solution qui avantage tout le monde, et ça a marché. La preuve, on en parle encore aujourd'hui.

Denis Parrot. Il y a une séquence violente entre un jeune et sa famille dans *Coming Out*, c'est la seule pour laquelle on n'a pas obtenu toutes les autorisations. On a eu celle du jeune mais pas celle de ses parents. Le fait que cette vidéo soit dans le film est fondamental. La violence verbale mais aussi physique existe envers les jeunes LGBT et on se devait de la montrer, pour que le film n'élude pas la réalité. Avec de telles séquences, tout dépend du contexte.



Denis Parrot, *Coming Out*, 2019.

On a décidé de flouter le visage du père afin de préserver son anonymat. Car ce n'était pas cette personne qu'on voulait montrer en particulier, mais la violence qui peut exister dans certaines familles. Comme Dominic, on s'est dit que c'était suffisant.

Gaëlle Jones. La question de la violence des images me préoccupe plus que celle des droits. Même si les deux se rejoignent, on en revient à la question de l'éthique qui, dans *Coming Out*, est beaucoup plus intéressante que la question juridique. Quand on utilise ce type d'images, l'équilibre est délicat à trouver: ne pas cacher sans imposer leur violence. Montrer et penser ces images est par essence un des propos essentiels du film.

L'ambition d'Éléonore Weber, la réalisatrice de *Il n'y aura plus de nuit*, était de sortir les images du petit écran d'Internet, où elles sont accessibles gratuitement, librement et à tout le monde, pour les amener sur le grand écran du cinéma. On n'a pas piraté des images: elles étaient excessivement simples à trouver. Le fait de les déplacer sur le grand écran a un effet incontestable sur le spectateur, et sur la distance qu'il peut prendre.

Toutes les images du film d'Éléonore appartiennent aux armées américaine ou française. Tous les soirs, les pilotes doivent préparer une clé usb de sauvegarde pour remonter les images enregistrées pendant leurs missions à l'état-major, qui les regarde pour vérifier que les opérations ont été menées en bonne et due forme et qu'il n'y a pas eu de bavures, de problèmes ou d'actions non correctes. En plus, les pilotes font des doubles sur des clés usb personnelles, pour ensuite les mettre en ligne et exalter leurs actions. Ils volent les images. Ils n'ont pas le droit de les diffuser. En l'occurrence, le premier voleur ou le premier pirate, c'est le filmeur lui-même.

Dans quelle mesure suis-je la voleuse qui suit? Est-ce que je deviens receleur parce que j'utilise le produit du voleur?

[...]

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS [Alexis Blanchet]

INTRODUCTION [Nicolas Bras, Frédéric-Pierre Saget]

I. TUTORIEL. FAIRE UN FILM DE CAPTURE D'ÉCRAN

1. Les différents écrans et leurs enjeux [Table ronde. Nicolas Bailleul, Dominic Gagnon, Gaëlle Jones, Denis Parrot, Tanguy Roosen, Frédéric-Pierre Saget]
2. La pratique de remploi face à Internet [Gala Hernández López]
3. Dominic Gagnon. L'exemple du *saved footage* [Johan Lanoé]

II. HASHTAG. CATÉGORIES D'IMAGES ET GENRES CINÉMATOGRAPHIQUES

1. Images de surveillance. Humains après tout ? [Meera Perampalam]
2. Images de nos camécrans. La fabrique d'un cinéma-selfie [Alice Lenay]
3. Images mises en scène. Approche du screen-movie [Stéphane Bex]

III. HYPERTEXTE. À LA CROISÉE DES SALLES ET DES SITES

1. Quand cinéma et Internet se rencontrent [Table ronde. Pauline Bejarano Dewulf, Frédéric Fichet, Alice Godart, Joseph Minster, Paul Sztulman, Emmanuel Van der Auwera]
2. Sortir de l'image et naître au réel. La puissance du même [Stéphane Bex]
3. Enquêter sur les archives. Figure du cinéma et pratique d'Internet [Brieuc Guffens]

IV. FORUM. VERS UN CINÉMA DÉMOCRATIQUE ?

1. « Ces images sont faites pour mobiliser les gens ». Rencontre avec Peter Snowdon
2. Déléguer la caméra aux amateurs à l'ère de la « démocratie Internet » [Ariane Papillon]
3. Recomposer le corps public, ou la chorégraphie des flux numériques de Natalie Bookchin [Jacopo Rasmi]

CONCLUSION

Enseigner la grammaire du *Screen Storytelling* [Kevin B. Lee]

ANNEXES

Filmographie

Glossaire

Notices bio-bibliographiques