



HAL
open science

Décoder le malaise dans le cinéma numérique : troubles de l'image et images du trouble

Estelle Legros

► **To cite this version:**

Estelle Legros. Décoder le malaise dans le cinéma numérique : troubles de l'image et images du trouble. Art et histoire de l'art. 2015. dumas-01201627

HAL Id: dumas-01201627

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01201627>

Submitted on 17 Sep 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

UFR 04 Arts Plastiques et Sciences de l'Art
Master 2 Recherche Cinéma & audiovisuel : esthétique, analyse, création

Décoder le malaise dans le cinéma numérique :
Troubles de l'image et images du trouble

Soutenu par Estelle Legros



sous la direction de José Moure

Session de Juin 2015

Résumé :

Le numérique est une source de profonds bouleversements dans l'ensemble du secteur médiatique au tournant du millénaire. Le cinéma, pris dans ce contexte et lui-même touché par le phénomène, s'empare massivement du sujet. On s'intéresse ici à l'approche de trois réalisateurs en particulier – Chris Marker, Satoshi Kon et George A. Romero – qui, en plein cœur de la révolution numérique, se sont attelés à retranscrire le malaise général qui entoure la digitalisation. Les trois œuvres nées de cette démarche proposent une réflexion riche au sujet du numérique dans la société, dans l'art et dans le cinéma.

Mots-clefs :

Numérique , réalité , virtualité , schizophrénie , interactivité , cinéma , malaise , instabilité , image , individualisation .

INTRODUCTION

L'image de notre époque est multiple et fugace. Accessible à tous, en tout temps et en tout lieu, sur l'écran de l'ordinateur personnel qui conquiert les années 1980 comme sur celui de la télévision au nombre de chaînes exponentiel ou du téléphone portable devenu « intelligent » dans les années 2000, autant que sur tout autre support numérique. Désormais, l'information est codée, retranscrite dans une série de chiffres binaires telle que peuvent l'interpréter les ordinateurs. Les données ainsi numérisées deviennent, quelque soit leur nature et leur support d'origine, entièrement malléables et s'expriment dans un langage commun qui permet leur compilation et leur diffusion illimitée : c'est la « révolution numérique ». Derrière ce terme accrocheur se cache un véritable bouleversement du monde médiatique qui se répercute fortement sur l'organisation de nos sociétés. Bien que le terme « révolution » ne fasse pas l'unanimité – on lui préfère généralement celui de « mutation » – nous l'emploierons ici en sa qualité de repère chronologique, la période qu'il désigne allant de la fin des années 1970 à nos jours.¹ C'est plus particulièrement au cœur de cette révolution que nous nous intéressons, c'est à dire les années 1990-2000 qui voient se démocratiser internet et la numérisation des autres médias. La première conséquence de cette avancée technologique – la plus facilement mesurable en tout cas – est ainsi l'expansion de l'image qui, dorénavant, apparaît essentiellement médiatique.

Populaire, ce phénomène fait couler l'encre des théoriciens autant qu'il imprime la bobine des cinéastes. L'importance à y accorder ne fait pas l'unanimité, mais

¹ Le point de départ est marqué par les premiers ordinateurs personnels à être commercialisés à grande échelle. L'Apple II, lancé en 1977, en est l'exemple le plus prégnant.

indéniablement ces mutations embarrassent. C'est cette réserve soucieuse, voire même ce franc pessimisme dont est systématiquement empreinte chacune des représentations de l'image qui attire notre intérêt. D'autant plus que si cette méfiance n'est pas nouvelle, elle prend une dimension atypique lorsqu'elle est exprimée par le septième art. Pour le comprendre, il est d'abord nécessaire de la replacer dans son histoire, trouvant ses racines dans la pensée platonicienne : Le philosophe grec condamne formellement la mimesis – qui résume l'ensemble des arts visuels de l'époque – en s'appuyant sur son célèbre exemple du lit². Pour Platon, le lit peint par l'artiste est une réplique du lit fabriqué par l'artisan, lui-même copie de l' « idée » du lit telle qu'elle est dictée par les dieux et qui correspond au réel véritable. L'art étant éloigné à deux degrés du réel, il n'est rien de plus qu'un fantôme et le peintre un imposteur qui prétend connaître et montrer la réalité alors qu'il n'en présente qu'une illusion. L'image est donc trompeuse, mais aussi dangereuse car elle fascine les citoyens. Cette pensée d'une image non-fiable évolue, trouve régulièrement des échos au fil des siècles, chez Schopenhauer et Nietzsche³ notamment, et est évidemment réactivée à l'occasion de la naissance du cinéma, art de la représentation sans égal.

La véritable nouveauté de notre époque est de retrouver cette méfiance de l'image exprimée de manière massive au sein de l'image-même, par l'intermédiaire du cinéma, tandis qu'elle était formulée jusqu'alors par des mots. Elle trouve quelques antécédents dans des films s'inquiétant de la popularisation d'autres médias visuels - la télévision, puis la vidéo analogique et les logiciels informatiques - mais ces derniers restent traités isolément et aisément identifiables comme concurrents du cinéma : *Le Tron* de Steven Liberberger sorti en 1982 ne traite que d'informatique bien qu'il en adapte les composants en figures visuelles et narratives cinématographiques. *Videodrome* de David Cronenberg en 1983, comme *Benny's video* de Michael Haneke en 1993 présentent

2 Platon, *Œuvres complètes, La république*, Livre X, Paris, Librairie Garnier Frères, 1950, p354-358.

3 Sur ce point, voire respectivement :

- Arthur Schopenhauer, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, Librairie Félix Alcan, 1913, 3 vol.

- Friedrich Nietzsche, « Comment le « monde vrai » devint enfin une fable. Histoire d'une erreur. », *Le crépuscule des idoles* dans *Oeuvres*, Paris, Flammarion, collection « Mille & une pages », 2000, p1045.

une image de la télévision et de la vidéo qui a peu à voir avec les codes du septième art bien qu'elle lui cause d'autres soucis⁴. L'image est donc source d'inquiétudes bien avant l'émergence de la numérisation – *Le voyeur (Peeping Tom)*, Michael Powell, 1960) et *Le Monde sur le fil (Welt am Draht)*, R.W. Fassbinder, 1973) en sont d'autres exemples – mais reste particularisée, identifiée à la forme d'un média précis sur laquelle est donc rejeté la faute. Au contraire, la seconde moitié des années 1990 voit donc les frontières entre les différents secteurs médiatiques se fondre sous l'influence du numérique et donne lieu à une représentation de l'image plus générale, englobant l'ensemble de ses formes dont celle du cinéma. Par conséquent, l'inquiétude qui ressort des films sur le sujet ne porte plus sur une image en particulier mais sur l'image dans tout ce qu'elle a de plus absolu. En cela, la démarche des cinéastes a quelque chose de schizophrénique. Ils portent une réflexion autant axée sur leur époque sur-médiatisée que sur leur médium lui-même, écran originel devenu numérique tout autant que les autres, père des nouveaux médias qui, en les désavouant, condamne une partie de son être. On décèle un malaise à double niveau : celui de la place de l'image dans la société et celui provoqué par le numérique dans l'image. Cette ambiguïté complexe est pour le moins surprenante et impose une première interrogation : quels peuvent en être les enjeux et motivations ? Mais, mieux encore, certains films vont jusqu'à développer un autre niveau d'ambivalence jusque dans leur forme, en abandonnant la stabilité des structures cinématographiques classiques pour tendre vers un schéma plus délicat, moins accessible mais capable de porter une réflexion plus riche. La question devient alors : Que se joue-t-il dans ces représentations singulières de l'image numérique et des troubles qui lui semblent liés ? On l'aura compris, c'est de ces films que notre corpus se compose. Ils sont cependant extrêmement rares parmi la masse de films à s'intéresser au sujet. Ceux-ci méritent tout de même une certaine attention, à la fois parce que leur nombre témoigne de la prégnance du sujet dans le cinéma contemporain et parce que l'examen des différentes approches existantes permet de mieux comprendre la spécificité du corpus. Nous serons d'autre part amenés à citer plusieurs de ces films à titre ponctuel pour enrichir notre

4 Chaque nouvelle forme audiovisuelle provoque son lot de prophéties sur la mort du cinéma. Sur le sujet, voire notamment : André Gaudreault & Philippe Marion, « Le cinéma n'en finit pas de mourir », *La fin du cinéma*, Paris, éd. Armand Colin, 2013, p42.

propos sur des points précis. Nous en distinguons trois grandes catégories :

- Les films d'anticipation, qui présentent les médias sous une forme futuriste, plus puissante et plus influente sur la société : *Transcendance* de Wally Pfister, (*Transcendence*, 2014) , *Her* de Spike Jonze (2013), *Strange days* de Kathryn Bigelow (1995), *Le congrès* de Ari Folman (*The Congress*, 2013), etc.
- Les films qui se déroulent majoritairement dans une réalité virtuelle fantastique, focalisés sur l'intérieur de la virtualité offerte par le numérique : la trilogie *Matrix* des frères Wachowski (2000-2003), *eXistenZ* de David Cronenberg (1999), *Avalon* de Mamoru Oshii (2001), etc.
- Les films à l'approche plus réaliste, qui montrent les médias et technologies tels qu'ils existent réellement à l'époque de sortie du film : *Gone Girl* de David Fincher (2014), *Tesis* (Alejandro Amenábar , 1996), *Aux yeux de tous* (Cédric Jimenez, 2012), etc.

Tous adoptent une position critique face aux nouveaux médias, en mettant en valeur leur puissance et l'emprise qu'ils ont sur nos vies. Les deux premières catégories ont cela d'intéressant qu'elles se livrent à un exercice d'exagération : elles accentuent les traits des médias existants pour en montrer une forme évoluée. Ici, les réalités virtuelles imaginées aux alentours des années 1990 montrent des mondes hostiles où le virtuel représente le danger (l'agent Smith de *Matrix*, les PNJ⁵ d'*Avalon* et d'*eXistenZ*). Le futur de l'humanité, quant à lui, est teinté d'addiction à l'image (les vidéos multi-sensorielles de *Strange days* et les sessions de jeu en ligne d'*Avalon* sont dealées comme de la drogue) et de rapports de dominance du numérique sur l'Homme (*Transcendance*). L'exercice se montre très révélateur de la perception de l'image en elle-même et de son pouvoir mais néglige les différentes facettes de « la vie de l'image » qui forment pourtant, comme l'indique Caroline Renard, le véritable champ d'action concerné par l'émergence du numérique :

« L'image numérique [...] concerne d'abord les pratiques de l'image dans leur

5 Abréviation du terme « Personnage non-joueur » couramment employé dans les domaines du jeu de rôle et du jeu vidéo pour désigner les « figurants » du jeu que le joueur ne peut contrôler.

ensemble, leur aire de déploiement et leurs formes d'existence, c'est à dire à la fois la place de l'image dans la société, ses modes de production et de circulation, ses formes d'appropriation et de transformation. Bref, ce qui change c'est d'abord la vie des images et les relations que nous avons avec elles. »⁶

La troisième catégorie de films est celle qui rend le mieux justice à cette diversité en adoptant une approche plus globale et neutre de la situation médiatique de son temps. Parmi elle, nous avons retenu trois films à l'approche singulière, revêtant cette instabilité de l'image numérique jusque dans leur forme et dans leurs genres : *Level Five* de Chris Marker (1997), *Perfect Blue* de Satoshi Kon (*Pafekuto buru*, 1997) et *Diary of the dead*⁷ de George A. Romero (2007).

Level Five et *Perfect Blue* figurent parmi les premiers films à aborder la question du numérique. Dix ans plus tard, *Diary of the dead* permet de confirmer les tendances que l'on voit émerger dans ses prédécesseur. Il arrive surtout au commencement d'une seconde vague de numérisation marquée par l'arrivée des smartphones et des tablettes tactiles. Le film de Romero est donc parmi les premiers à en figurer et à rendre compte de leur influence sur la société. Le choix de privilégier un corpus autour de l'émergence de nouvelles mutations, au cœur de la révolution numérique, permet d'avoir une vision totalement imprégnée de ce contexte de malaise au moment où il est le plus vif. Ces films bénéficient aussi et surtout de la sensibilité particulière de leurs réalisateurs sur le sujet. En effet, si Marker, Kon et Romero sont parmi les premiers à s'intéresser à la question c'est parce qu'ils y sont comme prédestinés : leur Œuvre entière est nourrie de problématiques qui se révéleront essentielles à l'appréciation de l'image digitale. Il s'agit principalement de trois sujets : le lien entre l'image et la mémoire, la place des nouveaux médias dans la société et la confusion entre illusion et réalité. Ces thèmes correspondent à la fois chacun à la spécialité de l'un des réalisateurs et se retrouvent tous réunis dans chacun des trois films. Il y a donc à la fois une unité et une complémentarité du corpus.

6 Caroline Renard, *Images numériques ?*, Mercuès, éd. D'Arts, 2014, p264.

7 Traduit par *Chronique des morts-vivants* au Québec.

Ainsi, *Level Five* se construit sur le travail de la mémoire qui fascine Chris Marker tant dans ses documentaires (*Sans Soleil*, 1982) que dans ses fictions (*La Jetée*, 1962) et ses autres œuvres d'art dont le CD-rom au titre éloquent, *Immemory*, censé représenter sa propre mémoire sous une forme interactive. L'intérêt du cinéaste pour le multimédia dont témoigne cette dernière œuvre – au même titre que la création d'une chaîne Youtube⁸ et même d'un musée entièrement virtuel, *L'Ouvroir*, dans le jeu multijoueur en ligne *Second Life* – se répercute également dans le film qui prend la forme d'un journal vidéo. Celui de Laura (incarnée par Catherine Belkhodja), veuve d'un programmeur ayant laissé derrière lui un jeu vidéo de stratégie inachevé proposant de rejouer la bataille d'Okinawa sans pouvoir en changer le destin funeste. La jeune femme confie à son ordinateur ses doutes et pensées les plus personnels et parcourt le jeu et internet en quête de réponses concernant cet épisode sanglant et pourtant oublié de la Seconde Guerre Mondiale, tandis que Chris – que l'on suppose être Marker – parcourt un Japon moderne et amnésique que l'on découvre à travers l'objectif de son caméscope numérique et ses commentaires audio.

Diary of the dead revêt la même forme de film en vidéo semi-amateur. Depuis *Level Five*, cette utilisation de la caméra subjective est devenue une mode, presque un genre – le « mock-documentary » –, popularisé par le succès du *Projet Blair Witch* (*The Blair Witch project*, Daniel Myrick et Eduardo Sanchez) en 1999. Le film de Romero se démarque cependant de ce courant par la nature de son propos engagé qui justifie le recours à cette forme que le réalisateur ne manque d'ailleurs pas de railler à plusieurs reprises. Le succès de sa célèbre saga des zombies – initiée par *La Nuit des morts-vivants* (*Night of the living dead*) en 1968 et dont *Diary of the dead* est le sixième opus – vient de la conception intelligente que Romero fait de la figure du revenant en la mettant au service de la portée politique qu'il donne à ses films. Si les médias ont toujours été un thème de fond – ils sont par exemple le seul lien des survivants avec l'extérieur dans *La Nuit des morts-vivants*, construit en huis-clos – ils deviennent à leur tour le sujet principal de la critique de *Diary of the dead* qui propose de revivre le commencement de

8 Chris Marker utilise le pseudonyme « Kosinki » sur cette plateforme.

l'apocalypse dans le contexte de la surmédiation généralisée. On suit donc un groupe d'étudiants surpris par les événements alors qu'ils étaient en plein tournage d'un film d'horreur pour leur fin d'études. Accompagné de l'un de leurs professeurs, les jeunes traversent le pays en camping-car en espérant retrouver leurs familles en vie. Jason Creed, le protagoniste interprété par Joshua Close, y voit l'occasion inespérée de réaliser un documentaire sur le plus grand événement que l'humanité ait connu : sa fin.

A l'inverse de *Diary of the dead* et *Level Five* qui arrivent tardivement dans la filmographie de leurs réalisateurs, *Perfect Blue* est le premier long-métrage de Satoshi Kon. Ce dernier y introduit le thème de la confusion entre illusion et réalité qui hantera l'ensemble de ses œuvres - en particulier *Millennium actress (Sennen joyu)* sorti en 2001 et *Paprika (Papurika)* en 2006 – mais que le cinéaste avait déjà pu aborder en travaillant sur les films d'autres réalisateurs comme *Memories (Memorîzu, 1995)* de Koji Morimoto. Kon déclare avoir voulu avec *Perfect Blue* « approfondir le thème de la confusion, de l'ambiguïté entre la réalité et la mémoire, l'inconscient, qu'[il] avait pointé du doigt dans *Memories[...]* »⁹, une préoccupation négligée dans le livre du même nom dont est tiré le film et qui lui semble pourtant consubstantielle. L'histoire est celle d'une idole de la chanson¹⁰, Mima Kirigoe, qui renonce à sa carrière pourtant fleurissante pour devenir actrice. Alors que ses choix artistiques lui sont dictés par ses agents, Mima commence à s'affirmer et participe à des projets plus osés qui contrastent avec la pureté et l'innocence attendues des idoles japonaises. Ces changements sont éprouvants pour la jeune femme qui commence à avoir des hallucinations et à perdre ses repères. Il ne plaisent pas non plus à tous ses fans dont un otaku¹¹ extrême, Mimaniac, qui décide de mettre un terme à cette nouvelle carrière en éliminant tous ceux qui y participent.

L'apparent hétéroclisme de ce corpus participe à sa richesse, notamment concernant leurs nationalités différentes. Les trois films sont respectivement – selon

9 Propos tenus par Satoshi Kon dans une interview filmée, disponible dans les bonus du DVD de *Perfect Blue* (11'52").

10 Les idoles japonaises sont des actrices et/ou chanteuses adolescentes visant un public jeune. Leurs carrières sont de courte durée et répondent à une image de pureté très codifiée.

11 Les otaku sont des passionnés d'activités culturelles médiatiques auxquelles ils consacrent tout leur temps en se coupant de l'extérieur et des réalités du monde. Cf. Etienne Barral, *Otaku, les enfants du virtuel*, Paris, éd. Denoël, 1999.

l'ordre de leur présentation – français, américain et japonais, soit trois des pays les plus développés au tournant du millénaire et qui ont donc connu et suscité, mieux qu'aucun autre, chaque étape de la révolution numérique. Les aborder ensemble permet d'espérer passer outre l'influence d'éléments culturels trop spécifiques à un pays pour se consacrer entièrement à ce que la corrélation entre la représentation de l'image numérique et l'expression du malaise a de plus international. On espère surtout comprendre de quoi est fait ce lien apparemment si prégnant entre image, malaise et la représentation qu'en font nos films ; ce qui ressort de leurs spécificités de films d'auteurs, atypiques et à petit budget – gage de liberté de création tel que le souligne Romero – tout autant que de leurs aspects plus généraux, partagés par l'ensemble des films sur le sujet et contemporains de celui-ci.

Il semble évident de commencer par remonter à la source (sur)apparente du malaise : l'image médiatique et son contexte social. Une approche qui nécessite de s'attarder sur les aspects les plus figuratifs des films, étape peu gratifiante mais indispensable pour comprendre le regard premier qui est porté sur ce milieu médiatique dans son nouveau contexte du numérique. Il s'agit ici de disséquer la première couche de lecture, la plus apparente, et d'y trouver les premiers éléments du prisme à travers lequel les auteurs donnent à voir ce phénomène. Cet examen permettra de cerner les origines profondes les plus probables de ces inquiétudes, guidant notre réflexion au sein du cinéma-même où nous rechercherons les enjeux propres à ces trois films qui les poussent à rendre compte de telles ambiguïtés et à en revêtir eux-mêmes la forme troublée, instable. Cette descente dans les considérations les plus intimes dont ont doté leurs œuvres Marker, Romero et Kon nous permettra alors, enfin, d'accéder au véritable contenu de la réflexion de ces films qui se sert de cet ensemble de représentations sinueuses pour finalement les dépasser de façon formelle, visuelle, et surtout pour explorer le champ de la perception au delà de la frontière du visible.

PARTIE I

La place de l'Homme dans la société des images

*« Jamais l'homme n'a disposé d'autant d'écrans non seulement
pour regarder le monde mais pour vivre sa propre vie. »*

Gilles Lipovetsky & Jean Serroy, 2007.¹²

¹² Gilles Lipovetsky & Jean Serroy, *L'écran global*, Villeneuve-d'Ascq, éd. Seuil, 2007, p281.

1. Une image envahissante

a) L'omniprésence des supports

Le premier mode de représentation de l'image, le plus figuratif et par conséquent le plus explicitement commun à nos trois films, consiste à figurer son support principal : l'écran. Les moniteurs sont partout. Lorsque Mima dans *Perfect Blue*, intimidée par les caméras, se met à l'écart pour préparer sa toute première scène en tant qu'actrice, un moniteur est constamment dans le fond du champ. D'autres sont montés un peu partout dans le studio et sont bien sûr complétés par les écrans plus petits des caméras elles-mêmes. Ils ne sont cependant pas exclusifs à la sphère audiovisuelle dans laquelle évolue Mima et apparaissent, sous plusieurs formes, dans tous les intérieurs. L'appartement de Mimaniac, placardé d'affiches de son idole, est éclairé à la seule lueur de son écran d'ordinateur. On remarque également sur ses étagères deux téléviseurs éteints. Dans le bureau des agents de Mima, monsieur Tadokoro et Rumi, une grosse télévision trône au niveau de la table et repasse les scènes jouées par l'ancienne idole tandis qu'au premier plan, les trois personnages discutent de sa carrière d'actrice de série. La télévision est ainsi dans le fond comme dans la forme au cœur du dialogue qui s'entretient entre les trois personnages. Le téléviseur se retrouve encore dans l'appartement de Mima, bientôt rejoint par l'écran d'ordinateur – installé au centre de la pièce, à l'ancien emplacement de la télé –, également présent dans le bureau où travaille Rumi et sous forme portable chez le scénariste de la série. L'écran est au cœur de toutes les activités et occupe presque systématiquement le centre aussi bien du cadre que de l'espace filmique. Il arrive même qu'il envahisse la rue. D'abord par ceux des ordinateurs portables de fans des Cham qui s'en servent pour se connecter sur internet pour avoir les dernières actualités du groupe juste avant le concert dans la scène de l'introduction du film, puis par une vitrine devant laquelle passe Mima, derrière laquelle se trouve une dizaine de téléviseurs qui affichent la jeune fille grâce à une caméra orientée en direction de la rue pour que les passants soient attirés par leur propre reflet. L'accumulation se

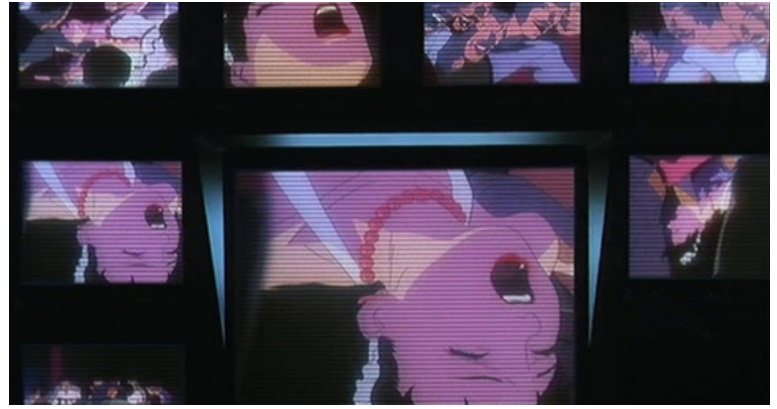
poursuit de façon vertigineuse dans *Diary of the dead* : De l'ordinateur portable de Jason au téléviseur qu'un homme vole dans la résidence évacuée par des filles du campus (clin d'œil évident à *Zombie* de Romero¹³), en passant par le smartphone de Tracy (Amy Ciupak Lalonde) , les télévisions du camping car, du hangar reconverti en base de survie et des murs de moniteurs de la chambre forte et de plusieurs studios de télévision, l'écran est omniprésent, multiforme et parfois même mobile. Si toutes ces idées sont déjà explicites dans *Perfect Blue*, le film de Romero les souligne avec une lourdeur assumée, proportionnelle à l'ampleur qu'ont pris en 2007 les tendances de 1997. *Diary of the dead* table sur la quantité avant tout. Le réalisateur révèle d'ailleurs que l'on peut distinguer jusqu'à 79 sources d'images dans son film¹⁴, une quantité phénoménale qui s'appuie sur tous les dérivés possibles de l'écran.

Le mur d'écrans que nous venons d'évoquer aussi bien dans *Perfect Blue* – derrière la vitrine et dans le studio télé – que dans *Diary of the dead* – dans les studios et la chambre de survie – se présente comme la forme symbolique la plus aboutie de cette course à l'excès. Loin d'être anodine, elle est la représentation la plus explicite de la démultiplication des écrans, un phénomène mondial amorcé par l'expansion de la télévision satellitaire dans les années 1980 et dont témoignait déjà Michael Haneke en 1993 avec *Benny's video* en usant de la même figure. Si les murs de moniteurs ont toujours cette valeur en 2007 c'est parce que le passage au numérique au cours des années 1990 a accentué de manière exponentielle ce développement et l'a perpétué au delà du domaine restreint de la télévision. Marker y fait d'ailleurs référence sous la forme d'un écran d'ordinateur, par la mosaïque de « la grille du puzzle » qui sert d'économiseur d'écran. Certes moins explicite, le mur n'en est pas moins incontournable et devient un véritable motif. *Level Five* en fait un autre rappel à travers la figure d'une grande ville nocturne dont les rectangles des fenêtres illuminées rappellent ceux des écrans juxtaposés – Le commentaire de Laura en off compare l'image à une « mer lumineuse [...] pleine d'algues binaires » –, une analogie partagée par le film de Satoshi Kon.

L'essentiel du propos de *Perfect Blue* passe d'ailleurs par ce genre de formes plus

13 Dans une scène devenue culte de *Zombie*, un homme profite de la désertion d'un centre commercial causée par l'apocalypse pour y voler une télévision.

14 Commentaire de George A. Romero sur le DVD de *Diary of the Dead*, TC : 51'55".



La figure des murs d'écrans dans (de gauche à droite, de haut en bas) : *Diary of the dead*, *Perfect Blue*, *Level Five* et de nouveau *Diary of the dead*



La ville nocturne rappelle les écrans dans *Level Five* (à gauche) et *Perfect Blue* (à droite)

implicites de métaphores et de sur-cadrages. L'aquarium de l'appartement de Mima en est l'un des principaux exemples. L'objet a d'ailleurs souvent servi de comparaison à la télévision par les détracteurs de ce médium, pour qualifier l'air hébété des téléspectateurs devant leur écran. Ici l'aquarium est l'un des supports des hallucinations de Mima : elle y voit ses poissons morts. Les vitres de manière générale sont le lieu de matérialisation du double virtuel de Mima qui apparaît pour la première fois dans la fenêtre du métro. La forme rectangulaire des vitres et leur capacité à donner aussi bien à voir le monde extérieur qu'à le masquer en reflétant autre chose en font l'illustration parfaite de « la fenêtre et [du] miroir »¹⁵ qui servent l'analogie de Dominique Mehl avec la télévision. Le parallèle avec les reflets de *Perfect Blue* est d'autant plus pertinent que le miroitement qu'évoque la sociologue dans son analyse du petit écran n'est pas celui des apparences mais des pensées intérieures. Le rapprochement fait entre écran et fenêtre est par ailleurs bien connu de tous, ne serait-ce que par la popularité du système informatique *Windows* dont le nom se base sur cette ressemblance. Les effets de sur-cadrages que Kon s'amuse à dessiner par l'utilisation des vitres et de leurs reflets atteint son paroxysme avec le plan nocturne des immeubles autour de l'appartement de Mima que nous avons déjà associé à la mosaïque des murs d'écrans. Il rappelle également selon Anne Lété les dossiers accumulés sur un bureau d'ordinateur :

« De l'extérieur, cette façade devient le petit carré de lumière que l'on voit de loin quand Mima se sent cernée. Il ressemble alors à une petite fenêtre parmi d'autres sur un écran d'ordinateur. »¹⁶

Dans le cas de *Level Five* l'écran est omniprésent avant d'être multiple. Il est avant tout celui de l'ordinateur de Laura qui n'est que sous-entendu par le regard de la protagoniste la plupart du temps et montré en plein écran ou sur-cadré à de nombreuses autres reprises. Sa présence est soulignée de plusieurs façons qu'il soit visible ou suggéré. Dans les plans où il est hors champs, un autre écran d'ordinateur situé derrière Laura, que nous voyons de face, affiche les sujets dont parle la jeune

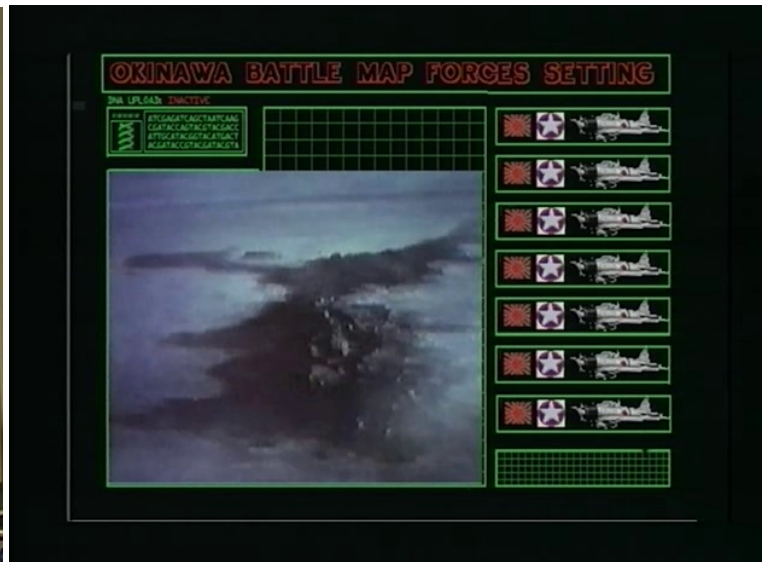
15 « [la télévision] est à la fois fenêtre sur le monde et miroir de nos préoccupations quotidiennes. »

Dominique Mehl, *La fenêtre et le miroir. La télévision et ses programmes*, Paris, Payot, 1992, p12.

16 Anne Lété (rédactrice en chef), *Perfect Blue*, Paris, éd. BIFI, 2001, p13.

femme et que l'on devine apparaître de la même manière sur l'écran principal. Lorsque l'écran est visible directement de face, il est régulièrement cadré de sorte à faire apparaître les bords de l'écran matériel, ceux de l'écran virtuel et des menus rectangulaires, eux-même contenant le cadre d'une petite vidéo ou image. On a donc une multiplicité d'écrans réunis en un seul, emboîtés les uns dans les autres. Cette idée d'un écran contenant tous les autres est la parfaite image de l'ordinateur et, plus encore, d'un ordinateur relié à internet. Les recherches de Laura le prouvent, affichant généralement images et vidéos glanées dans le jeu vidéo sur Okinawa ou sur le web. Ce sont essentiellement des archives de la bataille d'Okinawa : les bombardements des avions, les photographies des généraux, des victimes, les témoignages des survivants et d'autres ultérieurs y sont réunis. Cet écran suprême capable d'afficher l'image sous toutes ses formes est donc à la fois celui de l'ordinateur, de la console de jeu, de la télévision et de l'hybridation née de la rencontre de ces différents médias. Après être devenu multiple, l'écran devient multimédia.

L'autre appareil figurant abondamment dans nos films est bien sûr la caméra, elle aussi démultipliée sous diverses formes. *Diary of the dead* est entièrement présenté comme étant un film amateur réalisé par des étudiants en cinéma et essentiellement composé de plans tournés à l'aide de caméscopes numériques HD. Debra (Michèle Morgan) en donne même les références dans sa présentation du film : « Ce film a été tourné avec un Panasonic hdx900 et un hvx200 », deux modèles sortis en 2006 qui enregistrent en HDV, le premier format haute définition destiné à la vidéo grand public. En dehors de quelques exceptions, l'action nous est montrée à travers ces deux caméscopes, et principalement celui de Jason, le protagoniste, auquel le deuxième s'ajoute par la suite et permet quelques variations d'angles et contre-champs tout en restant dans l'aspect visuel du reportage amateur. La présence de ces deux caméscopes est donc nécessairement constante, même lorsqu'on ne les voit pas directement – il arrive cependant régulièrement que l'un apparaisse dans le champ de l'autre – mais est loin d'être exclusive. Les outils de captation ne cessent de faire irruption : le mode vidéo du téléphone portable de l'une des étudiantes, les caméras de surveillance, les



Deux exemples de sur-cadrage dans *Level Five* de Chris Marker



Au dessus, les caméscopes dans *Perfect Blue* et en dessous ceux de *Diary of the dead*

caméscopes que l'on devine avoir servi à la confection des autres films amateurs et bulletins télévisuels que trouvent les protagonistes sur internet, et même d'autres caméras filmées à travers ces fameuses vidéos amateurs elles-mêmes filmées par Jason. Un plan indépendant de l'histoire des personnages montre une foule où presque chaque individu est en train de filmer un événement avec son caméscope. Ce plan est placé juste après la première confrontation du groupe avec un zombie, alors que Debra renonce à la caméra qu'elle tenait en disant « C'est trop facile à utiliser ». *Perfect Blue* présente un plan très similaire montrant le concert des Cham (le groupe de Mima) enregistré par des dizaines de caméras, caméscopes et appareils photos, professionnels et amateurs. La comparaison des deux films sur ce point se révèle intéressante car, au contraire de ceux de *Diary of the dead*, les appareils du film japonais sont majoritairement – sinon exclusivement – analogiques. Cela s'explique par le fait que la production du film ait commencé en 1995, soit un an avant la commercialisation des premiers caméscopes numériques, et permet de noter que les caméscopes analogiques étaient déjà suffisamment démocratisés pour observer ce genre de scènes en 1995 ou peu après. Cependant dans *Perfect Blue*, le monde du spectacle et constamment mis en opposition avec la vie quotidienne, simple et anonyme. Si les écrans sont partout et possédés par tous, la communauté de vidéastes amateurs est présentée comme étant celle des Otakus, de véritables passionnés ne vivant que pour leurs idoles, et donc comme une pratique que l'on peut imaginer encore relativement restreinte. Dans le cadre plus fermé du tournage auquel participe Mima, les caméras sont celles des professionnels. Elles sont peu nombreuses, mais impressionnantes par leur taille, la massivité de leur support (grue, rails de travelling, pieds tourelles) et leur place dans le cadre. Elles dominent l'ensemble des scènes du tournage. L'idée de l'enregistrement vidéo partout et par tous est donc déjà là, mais de façon plus nuancée puisqu'elle reste rattachée à une communauté spécifique, voire marginale.

En revanche, l'une des grandes nouveautés de la vidéo numérique et forme très symbolique de sa démocratisation est celle de la webcam. Les personnages de *Diary of the dead* font à plusieurs reprises des visioconférences, grâce à la caméra intégrée du

téléphone portable de Tracy ou celle de l'ordinateur portable de Debra. Cette petite caméra connectée à l'ordinateur est également au cœur de *Level Five* qui la montre sous l'une de ses premières formes démocratisées, plus massive et dissociée de l'ordinateur. Mais la plupart du temps c'est cette webcam qui – diégétiquement – nous montre le film. *Level Five* présente en effet la particularité d'être composé d'un plan-séquence fixe d'environ une heure entre-coupé de plans de durées plus conventionnelles (de quelques secondes à quelques minutes). Il s'agit presque d'un huis clos dans lequel Laura est montrée dans son atelier, quasiment toujours sous un même angle : celui de la webcam posée sur son moniteur. Cette position particulière est assumée et rendue compréhensible pour les spectateurs par les nombreux regards caméras longs et profonds que jette Laura à l'œil mécanique. Ce n'est que dans la dernière séquence du film que l'on voit la fameuse webcam sous sa forme matérielle, accrochée au dessus de l'écran d'ordinateur auquel s'adresse Laura. Ce plan principal permet donc au spectateur de comprendre que ce qu'il voit est l'enregistrement par la webcam des confessions de Laura. Les cartons « LOG IN » suivis d'une date confirment d'ailleurs cette idée. Nous avons donc affaire déjà en 1997 à un enregistrement numérique fait par un particulier, grâce à cette forme de caméra extrêmement démocratisée qu'est la webcam et dont le but initial est de permettre les appels en visioconférence tels que présentés dans *Diary of the dead*. Laura parle d'ailleurs d'autres personnes anonymes avec qui elle discute sur OWL (Optional World Link), l'internet fictif du film de Chris Marker. On comprend donc que chacun équipé de sa webcam effectue des prises de vue vidéo, qu'elles soient enregistrées ou simplement diffusées instantanément. L'outil est ainsi présenté facile d'accès et son utilisation nous suggère la masse d'informations générées que son usage démocratisé sous-entend. D'ailleurs, au-delà des vidéos enregistrées par les internautes eux-mêmes, on trouve sur OWL du contenu tiré de professionnels de la télévision, partagé sur internet, comme ce que l'on voit dans *Diary of the dead* mais une décennie plus tôt : Chris Marker préfigure youtube sept ans avant son existence.

La rançon de ce formidable déploiement d'outils médiatiques semblent être, selon l'ensemble de ces représentations, la difficulté à contrôler le champs de diffusion

de l'image et le caractère de son contenu.

b) Vers l'image-excès

Par la profusion de ses supports, il ressort essentiellement deux caractéristiques de l'image numérique : sa facilité d'accès – à la création comme à la réception – et la polyvalence de sa forme. C'est donc dans une logique de repoussement des limites que nos films contextualisent la situation médiatique qu'ils montrent. Plus nombreux et moins contraints, les écrans affichent un contenu de plus en plus débridé. Ceux de *Perfect Blue* aspirent à la représentation de la violence et du sexe – souvent associés – et contrastent en cela avec l'extrême opposé de pureté et d'innocence qui définissent le spectacle direct du monde des idoles, assimilé – dans le film de Kon – à la scène et non à l'écran. La première scène qui semble sans limite est celle du viol que doit jouer Mima pour la télévision. Le réalisateur – autant celui de la série que celui du film – veut choquer, et il y parvient. D'abord par l'apparition de parties dénudées éloquentes comme les fesses et un tétou, mais surtout par le choix de la mise en abîme de la mise en scène sans l'idéaliser. Les plans nous sont montrés comme si ils étaient déjà montés mais pas question pour Kon de passer sous silence le côté laborieux du tournage : les prises s'arrêtent, sont refaites encore et encore, les caméras montrent la même action sous de multiples angles, etc. Les pauses et répétitions induites par cette mise en scène donnent du poids aux images qui les suivent et en renforcent l'aspect excessif. Quelques plans sur les agents de Mima rendus malades par la trivialité sans fin à laquelle ils assistent finissent de remplir le tableau en permettant aux spectateurs de s'identifier à eux. Ce fin dosage entre suggestion et contenu explicite est totalement abandonné sous l'objectif du photographe pour ne garder que du figuratif pur. D'un point de vue strictement visuel, les photos de nu de Mima restent les plus crues : toutes les parties de son corps apparaissent, dont son sexe très détaillé et surtout poilu. Une telle impudeur surprend dans un film d'animation qui n'est pas classé érotique, particulièrement en France où les habitudes culturelles dictent une tendance à associer « dessin animé » à

« jeunesse ». Au Japon en revanche, c'est véritablement la question de la pilosité pubienne qui est source de malaise.¹⁷ Ce tabou, étonnant aux yeux des occidentaux, est l'un des seuls à être clairement fixé comme répréhensible par l'article 175 du code pénal japonais qui concerne les représentations obscènes. Bien que l'application de cette loi soit devenue plus laxiste depuis les années 1990 – ce qui permet à *Perfect Blue* d'échapper à la censure –, la représentation du sexe de Mima s'inscrit clairement dans une logique provocatrice. La mise en scène souligne d'ailleurs ce défi des interdits en ne faisant apparaître les photographies que par flashes rapides évoquant des images subliminales.

Les autres images choc de *Perfect Blue* sont également reliées à l'audiovisuel mais de manière moins évidente. La violence est suscitée par la volonté de Mimaniac de tuer tous ceux qui vont à l'encontre de la carrière d'idole de Mima et souillent la pureté de son image. Le premier meurtre – celui d'un semeur de trouble pendant les concerts des Cham – est le seul à ne pas avoir de lien direct avec les médias et est uniquement suggéré par une brève sur la page d'un journal. Les crimes suivants deviennent en revanche bien plus démonstratifs. À commencer par le meurtre du scénariste de la scène de viol jouée par Mima. Là encore le crime n'est pas montré mais l'on voit tout de même directement le cadavre encore frais, ce qui nous offre la première scène gore du film. Elles sont trois au total, les deux autres correspondant au troisième meurtre – celui du photographe ayant réalisé des clichés de Mima entièrement nue – et à l'embrochement de Rumi sur un pic de verre brisé durant sa poursuite finale avec Mima. Ces trois scènes sont assez spectaculaires et offrent une représentation extrême de la violence. Le cadavre du scénariste baigne dans le sang qui a giclé sur tous les murs, mais surtout ses yeux ont été arrachés ne laissant plus que deux orbites vides d'où coulent deux grosses traînées rouges. Le fameux meurtre du photographe est le premier à être montré en entier et commence par un coup de tournevis dans le globe oculaire – encore – d'où s'échappe une grande giclée de sang. De nombreux coups lui sont encore assénés sur tout le corps, acharnement qui souligne la violence mais le choc tient avant tout au choix de cette première cible : L'œil. Évidemment il s'agit de l'organe de l'image, un choix

17 Michel Temman, « Maudits mangas », Libération, [En ligne], 11/07/2007, http://www.liberation.fr/grand-angle/2007/07/11/maudits-mangas_98049



Perfect Blue cultive une esthétique de l'excès



Le gore dans *Diary of the dead*

symbolique fort de sens, mais c'est aussi et avant tout un organe non vital, ce qui en fait à la fois une cible rare, donc davantage choquante, et totalement gratuite. Cet acte de violence pure est ensuite accentué par l'afflux de sang, un cadrage serré et l'exploitation des lignes directrices diagonales – par exemple pour les coups de couteau – qui donnent un dynamisme à l'image et l'impression de briser la stabilité du cadre. Des procédés similaires sont employés pour faire ressortir les scènes gore de *Diary of the dead*. On entend par là les scènes que Romero et les adeptes du genre appellent « les belles giclées », soit un gore esthétisé volontairement exagéré. Le dispositif de la caméra subjective en limite la quantité mais on en compte tout de même quelques unes parmi lesquelles une explosion de globes oculaires au défibrillateur ou encore la tranche d'un crâne de zombie au sabre. Si les yeux sont encore la cible de notre premier exemple c'est bien sûr pour les raisons déjà évoquées mais aussi pour répondre à un cliché du film de zombie qui est de viser la tête pour tuer le mort-vivant. Le gore prend ainsi une certaine dimension ludique en offrant ces scènes qui n'hésitent pas à abandonner toute vraisemblance pour devenir le plus choquant possible et plaire aux fans. L'existence de ce genre de scènes et leur succès dans le cinéma d'horreur s'explique par la banalisation du gore plus « soft » d'ailleurs omniprésent dans *Diary of the dead*. Le gore se définissant par l'apparition de fluides corporels – principalement le sang – ou de vicaires, la simple présence visuelle des zombies suffit presque à ce que la quasi-totalité du film s'ancre dans ce genre. La trivialité du film, bien plus poussée que dans les premiers opus de la saga de Romero, se justifie en partie par l'approche naturaliste de l'esthétique documentaire. Et pourtant *Diary of the dead* n'est pas considéré comme un film choquant, les initiés du genre lui reprochent même la rareté des scènes sanglantes spectaculaires¹⁸. Le réalisateur remporte ainsi son pari qui était que nous résisterions facilement à cette émulsion d'hémoglobine et ces scènes volontairement éprouvantes grâce à la commodité des images de ce niveau de violence dans notre environnement audiovisuel, qu'elles soient tirées d'événements réels ou de fictions. Partant de ce postulat, le but du film n'est pas de choquer grâce au caractère traumatisant de ses images – contrairement à *Perfect Blue* - mais de témoigner de la surenchère visuelle de

18 D'après les commentaires d'internautes sur le site allociné.com et divers forums de cinéphiles.

l'image excès généralisée. Ce décalage atteste de l'évolution de la problématique liée à la violence dans les médias. Romero rappelle lui-même au cours d'une interview qu'internet a permis la publication de vidéos montrant de véritables décapitations et scènes de torture¹⁹.

Les programmes fictionnels ne sont en effet pas les seuls à connaître une certaine désinhibition au niveau de ce que l'on estime pouvoir montrer ou non au public. Les actualités regorgent d'événements tragiques, allant des catastrophes naturelles aux scènes de crimes, montrés de plus en plus dans les détails. Autant d'images réelles que Romero ne se prive pas de remployer dans son film. Il fait se côtoyer dans *Diary of the dead* de véritables plans tirés de bulletins télévisés avec des plans totalement fictifs tournés pour le film. On recense entre autres des plans des attentats du 11 septembre, du passage de l'ouragan Katrina ou encore des émeutes de Los Angeles parfaitement mêlés aux autres images d'archive – fausses, elles – que les protagonistes recueillent au fur et à mesure de leur avancée. Ils sont ainsi parfaitement intégrés à la diégèse sans même que l'on remarque la supercherie. La truculence des actualités est telle qu'on ne les distingue pas du reste des plans chocs tournés spécialement pour le film d'horreur. Cette ambiguïté que cultive le cinéaste s'appuie sur le constat que le caractère sensationnaliste de certaines images d'actualité d'une part et les progrès des techniques numériques d'autre part tendent à réduire notre capacité à distinguer images réelles et images fictives. Les exemples utilisés par Romero viennent de la télévision, mais ce phénomène a évidemment été accentué avec la démocratisation d'internet – conjointement à la vidéo amateur – et l'impossibilité de contrôler un média de cette ampleur comme en témoigne la remarque de Romero sur les vidéos de décapitations réelles. La réflexion autour de cette libre circulation des images extrêmes rendue possible par internet est également présente dans *Level Five*. Le thème principal du film, la bataille d'Okinawa et sa politique des suicides de masse, a déjà traité à l'ultra-violence mais cette violence est davantage morale que visuelle. Les actes de barbarie et autres tragédies nous sont essentiellement contés à travers des témoignages oraux et des

19 Giulia D'Agnolo Valan, « Les Morts-vivants font de la résistance », Cahiers du cinéma n°626, septembre 2007, p53.

images de guerre mais qui restent « propres ». On compte cependant quelques exceptions avec l'insertion de plusieurs films d'archives réels parmi les trouvailles que Laura fait sur le réseau. Le plus violent d'entre eux en terme d'images est probablement le cas de « Gustave », un homme filmé en train de brûler vif dont Laura retrouve la trace dans plusieurs documentaires sur des guerres différentes. Chris Marker n'émet pas de jugement sur le fait que de telles images soient publiées, mais témoigne que cela existe, grâce à internet lieu de tous les possibles et donc de tous les excès. Les excès du numérique viennent aussi de la nature même des images qu'il génère : les images de synthèse. Ces dernières servent très souvent à modéliser des créatures monstrueuses, aux corps excessifs, dont les zombies de Romero sont un parfait exemple. D'ailleurs, les scènes de gore elles-mêmes ont pu connaître une certaine effervescence grâce aux effets spéciaux numériques permettant de montrer ce qu'on pouvait difficilement simuler matériellement, comme la décomposition d'un crâne de zombie à l'acide sans jamais couper le plan. Cette mode de l'humanoïde dégradé ou exagéré à l'extrême connaît quelques échos dans *Perfect Blue* avec la déformation dérangeante des corps de Mimi et Rumi, les deux personnages les plus associés à la virtualité et à ses extrêmes. Le seul autre corps excessivement déformé que l'on voit dans *Perfect Blue* est d'ailleurs celui d'une fille dessinée façon « chibi », sorte de caricature japonaise visant à représenter un personnage avec un corps minuscule mais une grande tête et d'énormes yeux, sur une affiche. Elle est représentée avec un casque-microphone, accessoire extrêmement associé à l'utilisation d'internet pour passer des appels ou visioconférence puis, plus tard, pour jouer en ligne avec d'autres joueurs. On peut également noter dans *Level Five* l'apparition d'un personnage 3D aux allures de guerrier tout droit sorti d'un jeu vidéo japonais qui se tourne vers nous pour inonder l'écran de flammes qu'il tire de son arme. Là encore l'image de synthèse, l'image numérique donc, est associée à la violence en adoptant un aspect offensif.

A tous ces extrêmes répond aussi l'excès inverse : la spectacularisation de la banalité du quotidien. Les articles du blog « Chez Mima » dans *Perfect Blue* recensent les moindres faits et gestes les plus anodins de la vie de Mima : acheter du lait à l'épicerie, poser le pied gauche d'abord en sortant du métro, etc. Dans *Level Five*, ce sont les

internauts avec qui discute Laura qui racontent leur vie et leurs opinions sous le couvert de l'anonymat, un fonctionnement qui évoque les habitudes données par l'usage des réseaux sociaux sur internet. La banalité de certaines vidéos semblant n'être que des tranches de vie – mais dans le contexte de l'apocalypse – qui circulent sur le web dans *Diary of the dead* finissent de compléter le tableau. Sans clamer que le numérique a créé la narration du quotidien lacunaire – Flaubert n'a pas attendu le numérique pour vouloir écrire « un livre sur rien »²⁰ – on peut supposer que cette mode n'est pas sans lien avec le choix de montrer les moments de vie les plus insignifiants dans *Perfect Blue* comme dans *Level Five* où le quotidien des deux héroïnes est montré comme vide et pourtant digne d'être épié par une webcam ou de finir relaté sur un blog. La séquence finale de *Diary of the dead*, dans le manoir des parents de Ridley (Philippe Riccio) s'apparente quant à elle à certaines télé-réalités récentes consistant en l'enfermement d'un certain nombre de candidats dans un grand espace clos – généralement luxueux pour faire rêver le spectateur – et leur participation à des épreuves. Les candidats sont ici les membres du groupe de survivants, le manoir le lieux de rêve et les zombies les épreuves. Le tout filmé par toutes les caméras de surveillance disposées dans toutes les pièces et le parc, ainsi que par Jason puis Debra et Tony (Shawn Roberts).

La tendance du contenu à aller vers les extrêmes est également soulignée par quelques séquences de compilation d'images en tout genre. Par exemple lors de la connexion de Laura à OWL on voit de nombreuses images, fixes et animées, se succéder et se superposer très rapidement. Le même procédé est employé dans *Diary of the dead* pour renforcer cette impression de masse lors des séquences où se succèdent beaucoup d'images de sources différentes : Romero privilégie un montage rapide de plans courts et n'hésite pas à en superposer pour accentuer la sensation de quantité. Il traite d'ailleurs le son – composé de bulletins radio, commentaires des vidéos et parfois de la voix off de Debra – de la même manière. Ces séquences de compilation de plans courts tirés de divers médias sont pour Franck Lafond l'expression du « *trop plein d'images*

20 Gustave Flaubert, « Lettre du 16 janvier 1852 à Louise Colet » in *Correspondance*, tome II, Paris, éd. Gallimard, 1980, p31.

d'internet »²¹ et s'inscrivent dans un total de sept séquences montrant des vidéos – professionnelles et amateurs – téléchargées en ligne. Elles sont indépendantes de l'avancée des personnages et sont présentées comme étant ajoutées ultérieurement dans le montage par Debra. Ce type de structure au rythme soutenu mêlant une multitude d'images de supports différents est calqué sur l'effet dit « zapping » né de la télévision – nous aurons l'occasion d'y revenir – et fait le lien entre le décuplement des médias et le caractère excessif de leur contenu. On en trouve également des échos dans *Perfect Blue* dans les scènes insistant sur la confusion de Mima entre son imagination, la fiction des scènes qu'elle tourne et la réalité. Le lien entre ces séquences et la numérisation de l'image demeure cependant bien moins direct – bien qu'existant, notamment à travers la figure du double virtuel de Mima – que pour les séquences de *Level Five* et de *Diary of the dead* clairement présentées comme spécificités du contenu de la télévision récente et d'internet.

Malgré la première impression de « catalogue » des nouvelles formes et technologies de l'image que peuvent laisser les trois films, la représentation – même la plus basique – de l'image est éminemment mise en scène et oriente les impressions du spectateur : l'accumulation renvoie à une sensation d'intrusion, le choc visuel à de la lourdeur. Considérées en l'état, ces tendances n'ont cependant qu'une vague valeur indicative. La représentation de l'image dans la société numérique implique de considérer sa place dans la sphère sociale.

21 Franck Lafond (dir.), *George A. Romero un cinéma crépusculaire*, éd. Michel Houdiard, 2008, Paris, p191.

2. Le cryptage du relationnel

a) Un héros et des inconnus : une frontière numérique

La mise en scène de l'image numérique à travers la représentation de ses supports et de son contenu révèle déjà un ressenti quelque peu ambivalent : on y décèle autant la jubilation d'assister à cet ébranlement des limites des représentations visuelles, semblant plus libres que jamais, qu'une certaine appréhension face à ce nouveau rapport à l'image qui paraît par la même occasion devenir incontrôlable. Il en ressort en tout cas un désir évident de rendre compte des fortes mutations que connaît le secteur médiatique aussi bien dans les années 1990 et 2000. Cela mis en évidence, il convient de s'intéresser à l'influence que de telles nouveautés opèrent sur les consommateurs et, par extension, sur la société. Nous avons déjà remarqué que l'image était au cœur des activités des personnages et principalement des protagonistes : Mima se consacre pleinement à sa carrière dans le show-business, Jason ne cesse jamais de filmer et Laura est obsédée par ses recherches virtuelles. Ce sont dans les trois cas des rapports forts, qui tiennent davantage de la dévotion que du rapport utilitaire ou distrayant que sont censé procurer ces supports. En fait l'image se place comme une frontière entre le personnage et le reste du monde. Le détachement de Jason est explicité dans plusieurs scènes, aussi bien en paroles par les reproches que lui fait sa petite amie Debra que par les faits lorsque Jason choisit, à plusieurs reprises, de filmer plutôt que d'intervenir pour aider ses amis en détresse. L'évolution du personnage se constate surtout par la dégradation de sa relation avec Debra : il va lui-même la chercher au début du film et prend la peine de pauser la caméra – toutefois sans l'éteindre – pour la prendre dans ses bras alors que plus tard, lorsque Debra arrive chez ses parents Jason ne propose même pas de l'accompagner et lui promet vaguement de l'appeler. Ses interactions avec le reste du groupe se font rapidement rares, l'apprenti cinéaste préférant s'effacer derrière la caméra en simple observateur. La scission entre le protagoniste et le reste du monde est encore plus évidente dans *Level Five* : Laura est la

seule actrice du film, cadrée toujours seule, dans une pièce totalement close dont la seule fenêtre est celle de l'ordinateur qui occupe tout son intérêt. Les autres personnes sont vaguement évoquées par Laura à quelques reprises, mais leur mention sert surtout à souligner sa propre solitude. Car en effet, c'est à des personnages solitaires que nous avons affaire. Des individus isolés physiquement – Laura – ou psychologiquement – Jason – voire un peu des deux dans le cas plus complexe de Mima. La jeune idole de *Perfect Blue* apparaît pour la première fois entourée par les deux autres chanteuses de son groupe. Cependant leur concert – le seul que l'on voit dans le film - est le dernier qu'elles font toutes les trois. Mima se sépare donc dès le début du film de ce premier point de rattachement social. Elle reste cependant entourée de ces deux agents qui l'accompagnent dans sa nouvelle carrière d'actrice. Mais des deux personnages, Rumi semble la seule à entretenir une véritable relation avec Mima, M. Todakoro s'en tenant à des rapports strictement professionnels. Or Rumi s'avère finalement n'être qu'une sorte de dédoublement de Mima et ne peut donc être considéré comme un véritable contact humain. Le reste du temps, Mima est explicitement montrée seule, isolée dans son petit appartement impersonnel, ne recevant aucune autre visite que celle de Rumi et un unique appel de sa mère qu'elle écoute pour s'isoler un peu plus en se plongeant dans son bain. Les chanteuses des Cham représentent donc les seules relations amicales de Mima, or elles ne se parleront plus du tout dès lors que cette dernière aura joué dans sa première scène pour la télévision.

Cette figure du protagoniste solitaire, isolé par l'image, est d'autant plus intéressante qu'elle est véritablement caractéristique du cinéma qui traite de la révolution numérique : Lenny de *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1996), John Murdoch de *Dark City* (Alex Proyas, 1998), Néo de *Matrix* (Lana et Andy Wachowski, 1999), Ash de *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001), Robin Wright du *Congrès* (*the Congress*, Ari Folman, 2013), Theodore dans *Her* (Spike Jonze, 2014), ... Les exemples sont nombreux. Bien sûr, la figure du héros solitaire n'a pas attendu les années 1990 pour conquérir le cinéma et sert bien d'autres types de récits. Aux États-Unis elle est très présente dans les westerns classiques à travers le personnage du cow-boy solitaire. Une figure analogue existe au Japon avec le personnage du samouraï rônin vivant reclus, en marge de la société.

Plusieurs de ces exemples figurent dans la filmographie des plus grands maîtres du genre, comme John Ford (*Fort Apache, L'homme qui tua Liberty Valence*) et Akira Kurosawa (*Sanjuro, Les Sept samourais*) pour ne citer qu'eux. Toutefois nos protagonistes ne se placent pas clairement dans la lignée de ces héros solitaires. Si les personnages de Ford ou Kurosawa s'isolent par conviction – il y est souvent question d'honneur –, ceux des années 1990 à nos jours ne semblent pas maîtres de leur isolement mais le subissent comme une conséquence de leur rapport addictif à l'image. Si ce type de personnages est remis au bout du jour avec tant de vigueur, c'est pour retranscrire un phénomène que l'on ne finit pas de dénoncer : l'individualisation. Ou plus exactement – selon la représentation qu'en donnent Chris Marker, George Romero et Satoshi Kon – pour souligner le rôle des nouveaux médias dans cette tendance. Les ordinateurs personnels dont dispose chaque personnage, les téléviseurs de toutes tailles et autres gadgets numériques personnalisés et personnalisables contrastent avec l'écran originel du cinéma qui, unique, se destinait à la foule et non à l'individu. Les décors eux-mêmes en témoignent. L'appartement de Mima dans *Perfect Blue*, la chambre universitaire de Debra dans *Diary of the dead* et le bureau de Laura dans *Level Five* ont en commun d'être de toutes petites pièces encombrées, disposées de manière à ce que l'écran soit au centre. Il s'agit d'espaces réduits et fermés, propices à la solitude et à l'introspection, ou plutôt à l'évasion virtuelle. Sur ce point encore le numérique se place en héritier et catalyseur d'une tendance un peu plus ancienne, apparue lorsque la toile géante s'est splittée pour la première fois en plusieurs récepteurs télé²². Les films de Michael Haneke, qui furent dans les premiers – et pas les moindres – à traiter le sujet, ont fait l'objet d'une analyse clairvoyante de Eric Dufour :

« Dans *Benny's video* la caissière du fast food et le vendeur de la boutique de films vidéo n'ont pas de visage – mais seulement des mains et des torsos – et où, là aussi, rien ne se dit. [...] Comme il apparaît explicitement dans les

22 L'arrivée de la télévision dans les années 1950/60 est vécue différemment selon les pays, mais le bouleversement qu'elle amorce prend une tournure internationale dans les années 1980 avec la mise sur le marché de magnétoscopes abordables et des VHS de JVC (en 1976 au Japon puis en 1978 en France) qui conquièrent rapidement le marché du « home video ». Sur le sujet, voir notamment : Maxime Scheinfeigel (dir.), *Le cinéma, et après ?*, Rennes, Presses Universitaire de Rennes, 2010.

scènes de ces deux films [*Benny's video* et *le Septième continent*], les échanges sont réduits à des échanges marchands et les objets réduits à leur valeur d'échange. De plus, ce sont les rapports entre les individus eux-même qui sont montrés comme devenant des rapports entre des marchandises, où l'autre n'apparaît plus que comme un instrument réduit à sa fonction. »²³

Cette mécanisation des rapports est observable dans nos films et peut-être de manière plus radicale encore puisqu'elle tend vers l'impossibilité. Les relations amoureuses, censées être l'expression la plus forte d'attachement émotionnel en terme de dramaturgie, sont montrées inaccessibles ou vouées à l'échec : Debra et Jason sont comme des étrangers l'un pour l'autre, l'amant de Laura est mort, Mima est célibataire. Le seul semblant d'amour présent dans le film de Satoshi Kon est incarné par Mimaniac qui se dévoue corps et âme à une femme qu'il ne connaît même pas, une simple image. De manière plus générale, les rapports sociaux sont synonymes de gêne : dans *Perfect Blue* Mima, jusqu'alors montrée très complice avec les deux autres filles des Cham, ne semble plus du tout interagir avec elles. Deux scènes les montrent pourtant de nouveau réunies mais la discussion ne prend pas. Pire encore, les deux chanteuses sont présentées fusionnelles et joyeuses. La solitude de Mima en est renforcée. La nouvelle actrice regarde avec convoitise la relation de ses anciennes « amies » comme s'il s'agissait d'un privilège qui lui était refusé. Mima ne peut pas se faire d'ami car elle doit se concentrer sur sa carrière d'actrice. Elle doit tout donner à l'écran. À partir de là, les seuls rapports qu'elle entretient sont purement fonctionnels et à peine courtois : l'ancienne idole ignore sa mère, les journalistes et tous les personnages qui ne peuvent rien lui apporter. Dans *Level Five*, la seule autre personne présente – uniquement par la voix – que Laura semble côtoyer est Chris Marker. Cette relation n'est jamais montée, juste évoquée par deux répliques qui se répondent : Laura qui déclare en in « Un jour je donnerai tout ce matériel là en vrac à Chris pour qu'il essaie d'en tirer quelque chose. [...] On verra bien ce qu'il peut en tirer lui, l'as du montage ! » et Chris en off « C'est là que je suis entré dans l'histoire [...] j'ai pris l'injonction de Laura comme un défi amusant ». Nous laissons pour le moment de côté l'ambiguïté d'une telle immersion

23 Eric Dufour, *Qu'est-ce-que le mal, monsieur Haneke ?*, éd. Vrin, 2014, Mayenne, p16.

dans le récit du personnage du réalisateur lui-même. Il y a donc un ami – sinon une connaissance – supposé de Laura en la personne de Chris. Mais on ne le voit jamais, encore moins interagir avec elle. Il emploie le passé lorsqu'il parle des endroits qu'il visite et que Laura et son mari ont visité avant lui : « Elle avait aimé Okinawa. [...] Elle avait aimé Naha, ville apparemment sans mystère mais peuplée de fantômes. Et ils aimaient les fantômes ». Ce parlé donne l'impression d'une rencontre ratée, d'un rendez vous au même endroit mais pas au même moment, comme si encore une fois une relation humaine directe n'était pas possible. Cette idée du rendez vous manqué ce concrétise à la fin, lorsque pour la première fois sous l'œil de la caméra de Chris Marker – le personnage – nous découvrons l'atelier de Laura sous un autre angle que celui de la webcam. Chris Marker entre dans ce que nous associons au présent de Laura, mais elle n'est plus là. Les autres relations sociales de la jeune femme sont évoquées par elle lors de l'une de ses confidences à l'ordinateur mais celles-ci donnent l'impression d'une contrainte plutôt que d'un plaisir. La préoccupation principale de Laura est d'ailleurs de les tromper pour leur cacher sa vie privée et ses sentiments personnels. Il s'agit donc davantage de négation de relations que de véritables contacts humains.

La perception de l'autre par le protagoniste – lorsqu'il le perçoit – est donc plutôt négative. Au vu de ce constat et du lien étroit établi par nos cinéastes entre rapport à l'image et individualisation, il devient intéressant de s'attarder sur la représentation de l'autre en général, soit au delà de la stricte opinion qu'en a le personnage principal. Dans *Diary of the dead*, l'autre prend deux formes : les groupes de survivants avec lesquels aucune union durable n'est possible, et surtout les morts-vivants, créatures qui se retrouvent au cœur d'un véritable effet de mode dans les années 2000 . Le zombie a cela d'intéressant qu'il est « l'autre » par définition, l'espèce humaine dans sa phase la plus dégradée ou comme l'exprime Jean-Sébastien Chauvin : « la forme terminale de l'humain »²⁴. Une réplique de Debra met l'accent sur cette conception : « Avant c'était nous contre nous. Maintenant c'est nous contre eux, sauf que eux... c'est nous ». La première idée qui se dégage de cette figure du zombie est celle d'un autre repoussant de

24 Jean-Sébastien Chauvin, « La trilogie des morts-vivants », les Cahiers du cinéma n°563, décembre 2001, p67.

par son aspect physique mais aussi à cause de sa caractérisation ou plutôt son absence de caractérisation. Les zombies sont par nature une figure de masse et ceux de *Diary of the dead* correspondent à la définition de la masse que propose Elias Canetti et les quatre propriétés essentielles qu'il énonce²⁵ : La masse est un rassemblement d'Hommes en grand nombre suivant les points suivants :

- 1) La tendance à s'accroître à l'infini, intégrant tous ceux qui passent à sa portée.
- 2) L'annihilation de toutes différences et l'égalité de tous les membres.
- 3) Un rassemblement compact.
- 4) Un mouvement commun vers un but à atteindre qui renforce leur égalité.

Les zombies sont effectivement de plus en plus nombreux au cours du film. On observe une véritable évolution entre les premières scènes où ils n'apparaissent pas à plus de deux en même temps puis à partir de la séquence de la grange où les protagonistes tombent en panne et affrontent pour la première fois plusieurs dizaines de zombies. D'autres part, les zombies ne sont jamais rassasiés. Ils mordent tous les humains qu'ils rencontrent et de par ce caractère insatiable, tendent à se multiplier de plus belle jusqu'à la disparition complète de l'humanité puisque, rappelons le, un humain mordu devient un zombie. La masse formée ne semble obéir à aucune hiérarchie et présente ainsi une égalité parfaite. On ne remarque de toute façon aucune individualisation des morts-vivants. Enfin, les zombies n'ont pas de but à proprement parler, ils errent sans revendication mais il y a tout de même cette idée de direction commune qui transparaît, particulièrement lorsqu'ils se jettent à l'unisson sur une cible. Nous avons d'une part la figure d'un autre auquel on ne veut pas s'identifier et avec lequel toute communication est impossible, et d'autre part un parallèle qui se créait avec la masse que forment les internautes. Le terme « zombification » est d'ailleurs couramment employé dans le langage parlé pour désigner l'état végétatif dans lequel le trop plein d'informations circulant sur internet plonge l'utilisateur qui finit par errer de site en site sans n'avoir plus aucun but ni revendication. Pour Romero il ne s'agit pas par là de dire « regardez ce

25 Propos tenus par Elias Canetti dans *Masse et puissance* (1960) cités dans : Jean-Baptiste Thoret (coord.), *Politique des Zombies, l'Amérique selon George A. Romero*, Paris, éd. Ellipses, 2007, p140.

que l'homme a toujours été » mais « observez ce qu'il est en train de devenir »²⁶.

Dans *Perfect Blue* on retrouve la figure de la masse incarnée par les fans. Ces derniers sont beaucoup moins présents dans le film que les zombies dans *Diary of the dead* et répondent moins clairement à la définition de Canetti mais l'on retrouve tout de même ses principales caractéristiques. La masse est plus indéterminée puisqu'elle est souvent ciselée en groupes de trois ou quatre personnes montrées comme des jeunes lambda discutant de leurs loisirs. Sauf que leurs discussions sont exclusivement focalisées sur Mima et les Cham et que, comme on peut l'observer dans l'introduction du film lorsque la caméra suit plusieurs petits groupes de fans les uns après les autres, chacun dit plus ou moins la même chose, lue ou vue sur internet. La communication est donc très limitée et entièrement dictée par le discours des médias. Deux personnages en particulier ressortent tout de même de la masse des groupies : Mimaniac et la Rumi qui se prend pour Mima. Le seul élément qui les caractérise et dicte leurs actes est leur admiration extrême pour l'ex-chanteuse. Leur perpétuel regard vide, leur gestuelle désincarnée et leur physique déshumanisé évoquent d'ailleurs fortement la figure des zombies. La comparaison est d'autant plus adaptée pour Mimaniac qu'il se comporte à la façon des zombies originels, ceux de la mythologie Vaudou qui obéissent au doigt et à l'œil – celui de Bela Lugosi en particulier – à un maître incontestable. Les affaires de meurtres ou de simulation d'une mort sont les sujets récurrents des premiers films de ce genre, tels qu'en témoignent *White Zombie* de Victor Halperin (1932) ou encore *Vaudou* de Jacques Tourneur (1943). Ici Mimaniac obéit aux ordres qu'il reçoit par internet et croit être ceux de la « vraie » Mima. La nouvelle technologie numérique est le maître incontesté. D'ailleurs dans *Perfect Blue*, internet est entièrement associé aux fans. Ce sont eux qui se connectent au réseau dans la scène d'introduction pour avoir des informations sur le prochain concert des Cham ou encore pour connaître la vie privée de Mima comme en témoignent les lettres d'admirateurs que la jeune chanteuse reçoit, et bien sûr les connexions de Mimaniac sur le site « Chez Mima ». C'est enfin Rumi qui installe l'ordinateur et internet chez la jeune femme et lui montre comment interagir avec.

26 Jean-Sébastien Chauvin, *Op. Cit.*, p67.

b) L'interactivité, tissu social 2.0

L'image est donc présentée comme un obstacle aux relations sociales, une source d'individualisation, perception qui remonte à la naissance de la télévision et les craintes qui y sont associées. Le numérique a certes exalté cette idée des nouveaux médias comme négation des rapports sociaux mais ne se contente pas de s'inscrire dans la simple continuité des craintes déjà existantes. Il donne en effet naissance à une grande nouveauté : l'interaction avec l'image.

La plus développée est celle que Laura entretient avec son ordinateur. Il est d'abord à noter qu'on ne sait jamais vraiment si la jeune femme s'adresse à la machine ou à son défunt époux. Ses répliques laissent penser que les deux s'alternent, par exemple : « Voilà le genre de choses que tu écrivais tu les écrivais tard dans la nuit, sur l'ordinateur avant d'éteindre » est destinée à l'homme, en revanche « Oui c'était une pratique courante, chez ses peuplades de s'adresser à un esprit familier et protecteur, qu'on appelait computer dans certaines tribus et ordinateur dans d'autres. » semble plutôt révéler que c'est à l'ordinateur que Laura parle consciemment. Dans le plan qui suit, Laura parle de son habitude de mettre deux bols lorsqu'elle déjeune seule, placer deux serviettes et deux brosses à dents dans la salle de bain afin de laisser penser à ses amis et à sa femme de ménage qu'elle voit quelqu'un. Elle conclut par « Si ils se doutaient seulement de mes rendez-vous avec toi... Ils seraient affolés. [...] moi j'ai inventé un homme écran, mais c'est lui qui est caché. Et toi, tu es invisible. » ce qui sème le doute sur la personne ou l'objet à qui elle destine ses paroles. Le défunt et l'ordinateur ne semblent en fait ne faire qu'un aux yeux de Laura et si elle donne d'abord l'impression de s'adresser à lui sans rien attendre en retour, la fin du film révèle que Laura est persuadée que l'échange se fait dans les deux sens : « Et là ça va recommencer sur le réseau. Quelqu'un m'appelle. Je comprends que c'est toi à des petits signes de reconnaissance. [...] Est-ce que tu joues ? Ou est-ce que tu te moques de moi ? ». L'interactivité est donc d'ors et déjà au cœur de la forme du film, le journal vidéo. Du moins aux yeux de Laura qui croit interagir avec son époux ce qui revient manifestement à interagir avec l'ordinateur. Mais cette interaction n'est pas que fantasmée. Que ce soit

par l'intermédiaire du programme sur Okinawa ou d'internet, Laura est toujours en action par rapport à la machine, par l'intermédiaire de multiples interfaces : souris et clavier, tactile ou encore par la parole, ce qui fera écrire à Jousse qu'à l'intérieur de *Level Five* « le spectateur n'est plus seulement le strict regardeur d'antan, mais un tiers qu'on prend à témoin et un cliqueur à qui on suggère en permanence que l'image se touche, se manipule, s'instrumente, se fabrique. »²⁷ Et contrairement à l'homme trépassé, l'image répond même lorsque l'interaction n'est pas possible : « L'application inconnue à quitté inopinément le système car une erreur de type 14 est survenue » lorsque Laura touche à des parties du programmes inachevées, « I don't know how to » lorsqu'elle rentre un mot qui n'est pas prévu pour déclencher une action, « Access denied » quand l'identité de la jeune femme n'est plus reconnue par l'écran qu'elle touche avec sa main. Cette idée forte d'une image tactile en 1997 préfigure un peu la réalité des faits, ou du moins peut on penser que Laura y a accès de manière privilégié grâce à l'investissement professionnel de son conjoint dans l'informatique. Le premier écran tactile est certes commercialisé en 1972²⁸, mais ce n'est qu'en 2001 que naîtront les « gestes complexes » reconnus par certaines technologies tactiles et en 2007 qu'ils deviendront de notoriété publique, avec comme point de départ symbolique la commercialisation du premier Iphone le 29 Juin de cette même année. Par conséquent il n'est pas étonnant de ne pas voir ce type d'interactions dans *Diary of the dead* et encore moins dans *Perfect Blue*. L'interface y est principalement celle du clique de la souris et du clavier.

L'ordinateur équipé de clavier et souris apparaît de manière récurrente dans *Perfect Blue*, mais la véritable interaction est représentée de manière moins figurative. Nous avons déjà constaté que les divers reflets dans les vitres et vitrines étaient autant de rappels symboliques de l'écran. Or Mima qui est d'abord passive en se regardant vaguement dans la vitre du métro se retrouve rapidement – au premier tiers du film – à communiquer avec son reflet. La Mima vêtue en idole qui s'y dessine, celle qui incarne le show business, répond aux questions – formulées ou non – de la Mima réelle. Pour la première fois lorsque Mima vient d'apprendre qu'elle devrait jouer une scène de viol,

27 Thierry Jousse, « Mr. And Mrs Memory », Cahiers du cinéma n°510, Février 1997, p 60.

28 Tom Miette, « Les technologies tactiles », [igm.univ-mlv.fr](http://igm.univ-mlv.fr/~dr/XPOSE2008/Les%20technologies%20tactiles/histo_origine.html), [En ligne], 03/02/2009, http://igm.univ-mlv.fr/~dr/XPOSE2008/Les%20technologies%20tactiles/histo_origine.html .

l'image de Mima dans la vitre du métro fait une apparition furtive pour lui dire « Il n'en est pas question ». Les apparitions suivantes de ce double se font de plus en plus explicitement, à travers l'écran de l'ordinateur directement. D'abord sous la forme d'un reflet puis de ce qui s'apparente à une vidéo lue sur internet, dans une fenêtre rattachée au site « chez Mima ». Cette troisième apparition du double de Mima est une véritable séquence clef concernant l'évolution de la place de l'image et son emprise sur la vie de la jeune actrice. La fenêtre dans laquelle elle se matérialise est d'abord miniaturisée puis occupe tout l'écran de l'ordinateur, puis tout *notre* écran de spectateur grâce à un cadrage en gros plan du moniteur. Mima dialogue avec son ordinateur jusqu'à ce que le double ayant envahi tout l'espace sorte carrément de l'écran et apparaisse tout en lumière dans l'appartement de la jeune fille. À partir de ce moment et jusqu'à ce que Rumi se jette sous un camion – sauvée in extremis par la vraie Mima – le double ne cesse de ré-apparaître toujours plus envahissant. En sortant de l'écran de l'ordinateur de Mima il lui promet d'ailleurs de prendre sa place : « Tu as de la chance parce que je te remplace maintenant. Je vais être sous les feux des projecteurs pendant que toi tu resteras dans l'ombre ». Nous parlions d'invasion du visuel par la figuration des écrans, ici l'idée est d'autant plus forte que l'image va au-delà de l'écran, elle en sort pour chasser l'humain de sa propre vie en le remplaçant, tout comme l'ordinateur a remplacé l'amant de Laura. Ce qu'il faut y voir c'est un virtuel qui a plus d'emprise sur le réel. « Ce genre d'illusion ne se matérialise pas » nous assure *Perfect Blue*, mais la multiplication des interfaces n'est pas une illusion. Depuis la vidéo on pouvait déjà interagir avec le contenu en le mettant sur pause, le rebobinant ou l'accélération. Cela fut bien sûr une première étape de la révolution du rapport du spectateur au contenu audiovisuel initialement conçu pour être consommé d'un bloc, qu'il s'agisse de films ou de programmes télévisés, mais les actions sur l'image restaient très limitées. C'est seulement avec l'arrivée du numérique que l'on observe la mise en place d'une véritable interface comme le remarque Caroline Renard :

« Ce qui fait incontestablement écart entre les médias plus anciens que sont la télévision et le cinéma, et les derniers médias numériques, et donc entre

les modalités de réception des uns et des autres, c'est la présence d'une interface qui sollicite une manipulation. »²⁹

Plus encore, là où jusqu'à présent seuls les acteurs du réel – nous autres, consommateurs d'images – pouvaient agir sur le virtuel, le virtuel peut à son tour répondre et influencer sur le réel comme le terme « interagir » le laisse justement entendre. Plus concrètement, on peut y voir la métaphore d'une réalité où des métiers disparaissent, remplacés par des plate-formes numériques. Les guichets tactiles des banques, des caisses de supermarché ou encore les magasins en ligne comme Amazon qui remplacent progressivement les librairies et autres petits commerces en sont de parfaits exemples. Certains scénarios plus récents – et qui connaissent donc mieux cette réalité de l'interface omniprésente que 1997 ne faisait qu'entrevoir – vont d'ailleurs dans le même sens que *Perfect Blue* et *Level Five* en montrant le phénomène à une échelle moins intimiste. C'est le cas par exemple de *Her* de Spike Jonze sorti en 2014, dont le scénario plus éminemment axé sur ce point aide à mieux comprendre les enjeux dessinés par Kon et Marker. Dans ce film Théodore, le personnage incarné par Joaquin Phoenix, fait l'acquisition d'une intelligence artificielle sous la forme d'un programme, une application à télécharger sur smartphone. Cette intelligence artificielle est une parfaite copie d'un humain mais dématérialisée : elle a des sentiments, des envies, des pensées, des croyances, etc. Ce degré de perfection induit une interaction aux possibilités quasiment infinies, sa seule limite se situant dans son immatérialité. Dans le film, Théodore et beaucoup d'autres humains tombent amoureux de leur intelligence artificielle et le phénomène finit par être reconnu et accepté. Le numérique, grâce à l'interactivité qui lui est propre, s'insère ainsi dans toutes les facettes de la vie humaine y compris les plus intimes et a autant d'influence sur la vie en société qu'en aurait une personne réelle. Finalement les intelligences artificielles - fortes de leur supériorité intellectuelle sur l'homme et de la richesse de leurs propres interactions entre elles – finissent par se lasser des humains trop limités et décident de partir pour mener leur propre existence. Le bilan n'est pas négatif puisque ce n'est qu'après être passés par

29 Caroline Renard (dir.), *Images numériques ?*, *Op cit.*, p 209.

cette expérience que Théodore et les autres humains reprennent leurs vies en main, mais cet exemple illustre bien cette crainte – sinon interrogation – d'une interactivité sur laquelle on se repose de plus en plus et qui prend la place des relations humaines. Dans *Level Five*, Laura avoue elle-même sa confusion : « j'étais tellement étonnée qu'on puisse tomber amoureux d'une image ». L'image numérique ne se contente pas de couper des autres relations sociales, elle parvient à en générer un simulacre.

Mais l'interactivité n'est pas forcément limitée à la communication avec la machine en elle-même. L'interface permet également d'établir une interaction avec d'autres humains par l'intermédiaire d'internet. Dans *Diary of the dead*, la visioconférence s'impose comme l'un des derniers moyens de communication. Il s'agit de contacts avec des personnes réelles mais établis par un moyen virtuel. C'est grâce aux visioconférences notamment que le groupe principal gardera contact avec Ridley, un autre étudiant qui jouait le rôle de la momie dans le film de fin d'études de Jason. Internet est donc dans un premier temps un outil favorable à la communication et donc au maintien des relations sociales. Mais il met aussi en valeur la distance géographique entre les individus puisque n'est utile que dans cette condition d'éloignement. Les survivants sont en effet séparés en groupes restreints et c'est globalement plutôt un monde de solitaires que l'on nous décrit. Progressivement on observe même une préférence pour les contacts virtuels au détriment des directs. La séquence où Debra arrive chez elle incarne bien cette tendance : Alors qu'elle descend du camping-car et dit au revoir à Jason ce dernier ne réagit pas, concentré sur son film. Elle lui dit alors qu'elle essaiera de l'appeler ce à quoi Jason acquiesce. Les autres se proposent tous aussitôt d'accompagner Debra chez elle quelques instants, seul Jason, la personne qui devrait être la plus proche d'elle, ne manifeste pas de désir de rester. Dans *Level Five*, la problématique n'est pas tout à fait la même puisque les visioconférences se font également avec d'autres personnes réelles, mais inconnues. Laura a remplacé les contacts réels par des contacts virtuels. Elle se connecte chaque soir sur OWL et rencontre d'autres internautes dont l'anonymat est garanti par l'utilisation de masques virtuels. Les conversations sont de tout genre : légers flirts, informations sur Okinawa,

derniers mots d'un suicidaire, ... Mais l'identité des interlocuteurs reste toujours cachée si bien que Laura finit par devenir suspicieuse, à envisager que sous le masque virtuel se cache un autre masque. Que sous des airs « de dragueurs pas drôles » se cachent de véritables ennemis. La paranoïa de Laura allant en s'accroissant, on en finit par douter de l'existence des autres internautes. La dernière rencontre dont elle nous fait part tend à renforcer ce doute : Laura décrit une personne qui semblait en connaître trop long sur son mari et sur elle-même. Elle demande à l'internaute de se démasquer et voit alors apparaître à l'écran son propre visage. Ses traits tirés et son regard inatteignable lui donnent l'apparence d'un être désincarné, d'une sorte de robot ou de divinité. Peut-être les deux ? L'informatique comme maître suprême. Cette image de Laura n'est d'ailleurs pas sans rappeler la fausse Maria du célèbre film de Fritz Lang, *Métropolis* (1927), dans la fameuse scène de la transformation du robot de Rotwang. Lorsque la copie parfaite ouvre les yeux, elle a le même regard froid et puissant renforcé par l'assombrissement du contour des yeux et une lumière de face en légère plongée. Or dans *Metropolis*, Maria incarne l'autorité, la divinité – en étant associée à la figure de Morloch – et rappelle la technologie par son apparence primaire de robot.



A gauche, l'écran affichant la photographie de Laura dans *Level Five*, à droite le robot de Rotwang transformé en copie de Maria dans *Metropolis*.

Le plan de *Level Five* est entrecoupé d'autres plans très brefs, presque subliminaux, de la guerre, du trop plein d'images emmagasinées par Laura sur internet. La photo de Laura – car le plan de son visage est une image fixe – subit un traitement : se superpose à lui

par flashs successifs le même visage légèrement grossi et tirant plus sur les verts et le rouge. Cela évoque évidemment la 3D qui est souvent associée aux images de synthèse. En France particulièrement on emploie couramment le terme « images 3D » ou « film 3D » pour désigner des images de synthèse, autrement dit des images numériques. Il ne s'agit pas ici de faire de sur-interprétation trop hâtive de cette séquence qui renvoie avant tout à l'intériorité de Laura et aux traumatismes de guerre, mais de remarquer néanmoins cette référence constante au numérique sous ses formes les plus symboliques. Qui que soit l'interlocuteur derrière le masque, aussi humain puisse-t-il être, la relation reste avant tout d'ordre virtuel. L'idée est assez similaire dans *Perfect Blue* qui joue également avec cette notion d'anonymat sur internet. Mimaniac n'a qu'une seule relation sociale : Mima. Mais il ne la connaît pas personnellement, il se connecte simplement sur le site « chez Mima » que Rumi définit comme « une nouvelle façon de correspondre, une sorte de messagerie informatique qui permet de communiquer ». À travers cette messagerie instantanée, Mimaniac reçoit des messages qu'il croit être ceux de la vraie Mima. On apprend en fait à la fin du film que c'est Rumi qui se faisait passer pour Mima et ordonnait à Mimaniac tous ces meurtres dont celui de Mima elle-même qui échouera. Encore une fois, la messagerie virtuelle est d'abord présentée comme un outil de communication permettant de réunir des personnes partageant les mêmes centres d'intérêt mais s'avère trompeuse en pratique. L'image qu'en donne *Perfect Blue* est probablement la plus extrême puisque c'est le dispositif du numérique qui d'une part créait la confusion et d'autre part permet l'exécution des sombres desseins d'une Rumi ayant perdu la raison. La communication avec l'autre est dégradée par l'intermédiaire de l'interface numérique. La relation est construite sur un mensonge ou au mieux un succédané de correspondance.

Très clairement l'image numérique s'apparente à une menace, potentielle du moins, une source de changements qui se font d'abord pour le confort de l'humain pour finalement révéler un revers fourbe perturbant la bonne organisation des sociétés. Les personnages les plus épargnés de *Perfect Blue* et *Diary of the dead* sont ceux qui se tiennent le plus éloignés des écrans. Or si faire un tel procès du visuel en le portant lui-

même à l'écran avait un sens dans les années 1970-80 lorsque l'image dénigrée était clairement celle de médias concurrents du cinéma comme la télévision ou la vidéo, l'accusation semble ici trop globale pour ressortir des mêmes tenants. La sensation de malaise face à cette nouvelle image est pourtant bien réelle et nous pousse à nous demander ce que le numérique a fondamentalement changé dans l'image pour justifier une telle représentation.

PARTIE II

Le temps d'une image qui ne
se reconnaît plus

*« Le numérique a une tendance irrépressible à déplacer les arts
traditionnels sitôt qu'il les pénètre et à altérer peu à peu
la pureté de leurs spécificités originaires. »*

Edmond Couchot & Norbert Hillaire, 2009³⁰

³⁰ Edmond Couchot & Norbert Hillaire, L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art, Paris, Flammarion, 2009.

1. La nature de l'image en pleine mutation

Si nos films témoignent ouvertement des changements sociaux provoqués par le numérique, ils rendent également compte, de manière moins directe, des bouleversements internes qu'il génère au sein de l'image même. Certains éléments de cette question sont abordés volontairement par les cinéastes et d'autres transparaissent de la nature des films eux-mêmes réalisés tout ou partie en numérique. Pour cette raison, la majeure partie de nos exemples concerneront plus spécifiquement la nature de l'image cinématographique.

a) L'empreinte physique de l'image digitale

Les modifications apportées à l'image par sa numérisation s'observent d'abord à travers la représentation de ses modes de production et de diffusion : Une personne comme Jason (*Diary of the dead*) ou Laura (*Level Five*) peut, à l'aide d'une petite caméra et d'un ordinateur, créer ses propres images, les monter et les mettre en ligne à la vue de tous. La pratique est montrée comme anodine mais témoigne de plusieurs caractéristiques nouvelles. Pour commencer, Le numérique permet de produire des images animées –voire même du cinéma – avec une équipe plus allégée que d'ordinaire. À vrai dire, on peut même faire du cinéma seul comme en témoigne l'exemple de Chris Marker dans *Level Five*. Nous parlons ici plutôt du personnage de Chris qui arpente le Japon avec son caméscope à la recherche d'images, de traces du passé. En parfait solitaire, Chris filme beaucoup de gens mais ne leur parle pas. Il s'occupe de l'image, du son et fait même le commentaire de la voix off. Ce Chris ne diffère en fait pas beaucoup du Chris Marker afilmique à en croire le générique de *Level Five*. On y trouve principalement des remerciements, le nom des interprètes et interviewés, ce qui a rapport au son et les références des archives utilisées et autres films empruntés. Le reste

de l'équipe technique est résumé en un sobre « Un film de Chris Marker ». *Diary of the dead*, moins extrême dans l'isolation mais également plus classique dans la forme, montre une équipe de cinéma, mais réduite. Les techniciens sur le film de Jason sont au nombre de cinq – Jason inclus - et diminuent encore lorsque le film passe de la fiction au documentaire puisque Jason est alors seul à filmer. Une caméra s'ajoute ensuite, mais on ne peut pas véritablement parler d'équipe technique pour autant. Les deux cadreur – dans la majeure partie du film – ne cherchent pas à se compléter l'un l'autre. Ils filment individuellement, sans se soucier d'un montage commun, ce qui justifie notamment que l'un apparaisse régulièrement dans le champ de l'autre, chose proscrite du tournage classique, même documentaire. Ici aussi le filmique rejoint le réel puisque *Diary of the dead* est un film tourné en seulement 23 jours avec des moyens relativement réduits. Invité à réagir à l'émergence de ce cinéma numérique en 1995, Robert Kramer s'inquiète face à cet amenuisement des liens sociaux qui font pourtant partie intégrante de la création d'un film selon lui :

« Les rapports avec les gens, les négociations continues avec quelque chose qui est en dehors de soi, ont généré un certain type d'éthique, de comportement et de préoccupations. Avec le digital, ces considérations disparaissent. On est seul face à son clavier, son écran et son imagination, éloigné de ce que l'on appelle le réel ou le monde. [...] L'image virtuelle, l'image digitale est donc bien révélatrice de notre mode actuel de vie : nous vivons seuls, de façon plutôt égoïste, soumis aux lois du marché. »³¹

Cette préoccupation de l'isolement, de l'individualisme qui transpire des films sur le sujet trouve donc également une source dans l'évolution du milieu même de l'audiovisuel, au niveau de sa création comme de sa consommation. Concernant le cas particulier du septième art, cette ultime étape – la diffusion – est d'ailleurs la source d'importantes inquiétudes et continue de faire débat. Le spectateur est originellement la partie d'un tout qui forme l'ensemble du public des salles obscures où sont projetés les

31 Robert Kramer, « Le cinéma comme lien social » in J.M. Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Le cinéma vers son deuxième siècle*, Tours, le Monde éditions, 1995, p51.

films de cinéma. Les conditions doivent être réunies : le grand écran, la foule, l'obscurité. Cette pratique traditionnelle est loin de nous être inconnue et son respect le plus strict connaît l'appui de nombreux théoriciens actuels tels que Jacques Aumont³² ou Susan Sontag³³ et de cinéastes comme par exemple Hayao Miyazaki et même Chris Marker qui déclare dans une interview fictive :

« En passant dans un objet plus petit et sur quoi on baisse les yeux, le cinéma perd son essence. On peut s'émouvoir sur la trace qu'il laisse, ce portrait-souvenir qu'on regarde comme la photo d'un être aimé qu'on porte sur soi, on peut voir à la télé l'ombre d'un film, le regret d'un film, la nostalgie, l'écho d'un film, jamais un film. »³⁴

Cependant ce dispositif – et c'est bien pour cela qu'il soulève une telle dévotion – est loin d'être exclusif : « La vidéo sert de relais à la cinéphilie, qui devient plus individuelle »³⁵ diagnostique Jean Clément déjà en 1995. Ici, le grand écran est tout simplement absent de ces films qui s'échinent pourtant à représenter tous les supports modernes de l'image. Et pourtant *Mimaniac* ou *Laura* – pour prendre les exemples les plus parlants – sont en contact permanent avec des images animées. Chris et Jason tournent carrément des films qui, bien qu'enregistrés en vidéo numérique, se veulent cinématographiques. Ces questions de supports touchent en fait au fond du problème : la nature de l'image. S'il devient difficile de distinguer cinéma, vidéo et télévision c'est parce que, numérisés, tous ces médias deviennent techniquement identiques.

Attardons nous encore un peu sur le cas spécifique de l'image de cinéma. Pour la désigner, on parle d'image filmique, en référence au film physique lui-même. Traditionnellement le cinéma s'enregistre sur pellicule, support recouvert d'une couche

32 Dans sa réflexion, Aumont distingue film et cinéma. Il inclut la salle obscure dans le dispositif de cinéma et déclare : « toute présentation de film qui me laisse libre d'interrompre ou de moduler cette expérience n'est pas cinématographique. » (*Que reste-t-il du cinéma ?*, Paris, Vrin, 2012, p82.)

33 « To see a great film only on television isn't to have really seen that film.[...] To be kidnapped, you have to be in a movie theater, seated in the dark among anonymous strangers. » (Susan Sontag, « The Decay of Cinema » in *The New York Times*, 25 Février 1996).

34 Cité par Raymond Bellour dans *Qu'est-ce-qu'une madeleine ? A propos du CD-rom Immemory de Chris Marker*, Catalogue Paris-Bruxelles, Centre Georges Pompidou-Yves Gevaert Editeur, 1999, p360

35 Jérôme Clément, « Le cinéma et l'autre télévision » in J.M Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Op cit.*, p134.

d'émulsion qui réagit à l'exposition à la lumière pour former les photogrammes. L'image formée est donc matérielle contrairement à l'image numérique qui n'est composée que de codes binaires qui simulent le procédé analogique. Cette perte de matérialité avait déjà été amorcée par l'arrivée de la vidéo qui, contrairement au film et à sa réaction chimique, fonctionne par enregistrement d'un signal électrique. Le numérique prolonge et exergue les craintes qui en sont issues, en jouant à deux niveaux. D'une part en passant d'analogique à numérique la vidéo perd son dernier lien avec le physique pour ne devenir qu'une retranscription en flux numérique et s'éloigne ainsi définitivement du film photochimique ; d'autre part le cinéma lui-même devient à terme numérique, au même titre que la vidéo, ce qui annihile du point de vue du support les différences que l'on avait défini entre ces deux médias par ailleurs si semblables. Les films de Marker, Kon et Romero ne traitent pas des conséquences sur la définition du cinéma – pourtant au cœur des préoccupations des théoriciens contemporains³⁶ – mais se montrent en revanche très sensibles à ce phénomène de dématérialisation de l'image et aux troubles qu'il génère.

Dans *Perfect Blue*, l'image virtuelle est même au centre du film avec la matérialisation de cette illusion, ce fantôme virtuel de Mima qui vient pour remplacer la jeune fille physique. Ce double, qui n'apparaît que dans les reflets, les lampes électriques et à travers la caméra de Mimaniac – qu'il s'agisse de l'objet réel ou de la simulation qu'il en fait avec ses doigts –, n'a aucun rattachement à la réalité. Contrairement à l'image analogique qui se réfère à un événement réel – dans le sens physique - unique³⁷, le virtuel ne renvoie à aucune réalité tangible, il est composé de toute pièce. L'illusion est encore plus volatile que l'air, elle se matérialise et se dématérialise instantanément, elle n'est qu'une vision, un mirage. Même lorsqu'il se déplace comme un personnage réel ce double est affranchi des lois de la physique dans

36 L'intervention solennelle de Jean Douchet qui déclare - lors d'un colloque de 1995 portant sur l'avenir du cinéma à l'orée de son deuxième siècle - « On ne peut pas ne pas aborder la question de l'image virtuelle. » en est symptomatique. (Jean Douchet, « Le réel, entre hasard et trucage » in J.M Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Op cit.*, p43.)

37 On retrouve ici les considérations de Barthes : « Ce que la photographie reproduit à l'infini n'a eu lieu qu'une fois : elle répète mécaniquement ce qui ne pourra plus jamais se répéter existentiellement. » Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Mayenne, éd. Cahiers du cinéma Gallimard & Seuil, 2012, p15.



Représentation de la Mima virtuelle de *Perfect Blue*



Fondus enchaînés et superpositions, respectivement dans *Perfect Blue*, *Level Five* et *Diary of the dead*.

son animation : Ses pas sont légers, ses bonds amples. Il va même jusqu'à flotter dans les airs à quelques centimètres du sol, en avançant sans que ses pieds ne s'animent. Nulle gravité ne retient cet être immatériel, ce simulacre. Par ailleurs la question de la matérialité est interrogée par des jeux de transparence très fréquents dans le film. Ceux-ci sont bien sûr en priorité les reflets dans les surfaces vitrées : ceux de Mima – qu'ils soient de simples reflets ou qu'ils prennent vie – mais aussi ceux de ces agents, des Cham dans la vitre de leur studio d'enregistrement, des autres personnes dans le métro ou encore des nuages dans les vitres d'un building ou une flac d'eau. La transparence passe également par la simulation de longs fondus enchaînés qui, très nombreux, viennent ponctuer les temps forts de l'intrigue – l'évolution des troubles de Mima et les menaces de Mimaniac par exemple. Le fondu enchaîné a d'autant plus de poids dans *Perfect Blue* que cette transition est rarement utilisée en animation. Elle demande un travail tout particulier de dessin pour simuler cette transition classique du cinéma en prises de vue réelles. Son utilisation n'est pour autant pas moins intéressante dans *Level Five* et *Diary of the dead* dans lesquels il est très présent au même titre que de simples superpositions. On en observe principalement lors des séquences qui montrent plusieurs rapides extraits vidéo – qui sont également des vidéos dans la diégèse – qui s'enchaînent. Nous avons établi que le fondu enchaîné accentuait l'effet d'accumulation d'images, mais il paraît approprié de noter également qu'il leur donne une dimension volatile, comme si les images avaient moins de consistances, qu'elles pouvaient s'évaporer ce qui renvoie encore une fois à l'immatérialité. Cela prend d'autant plus de sens que les images concernées sont explicitement numériques ou numérisées – dans les deux films ce sont les personnages qui les trouvent sur internet – et que la question de leur matérialité est traitée de plusieurs façons.

Dans *Level Five* l'essentiel de cette idée passe par un plan en particulier. Celui où, toujours depuis le même angle de la webcam, on voit la pièce vide jusqu'à ce qu'arrive Laura. Seulement Laura n'entre pas dans le champ par une porte ou un bord cadre, elle arrive comme en surimpression du décor, par un volet du haut vers le bas. Comme si elle était déjà à cet emplacement mais invisible jusqu'à ce qu'elle entre non pas tant dans le



L'apparition de Laura par un effet de transition numérique dans *Level Five*.

champ mais dans l'image même. Ce n'est plus sur le décor profilmique qu'on agit mais directement sur l'image elle-même. Le court mouvement qu'esquisse Laura en cohésion avec celui de l'effet de trucage ira jusqu'à laisser croire au spectateur distrait qu'elle arrive de derrière la bibliothèque, mais la jeune femme est en fait déjà dans le premier plan et sort simplement de l'invisible comme par magie pour s'asseoir sur sa chaise en face de l'ordinateur. Nous remarquons même une petite note d'humour de la part de Chris Marker : le peignoir posé dans le fond de la pièce disparaît en même temps que Laura apparaît vêtue du fameux peignoir. Ce truquage perceptible a une grande importance dans l'interprétation des images du film et par conséquent pour sa compréhension. Pour commencer, cet effet rappelle que les plans où l'on voit Laura sont également des images numériques, au même titre que celles affichées par l'ordinateur. Nous parlons bien de rappel car malgré les nombreux indices comme les regards caméra de Laura suggérant la présence de la webcam et les cartons « Log in » réguliers qui soulignent qu'il s'agit d'un journal vidéo, nous oublions vite cette dimension métafilmmique. Ce plan apparaît en fait au spectateur un point d'ancrage dans la réalité, un plan référentiel. Les raisons sont multiples : la constance et la durée de ce plan principal, l'identification forte qui se créait entre le spectateur et Laura, mais aussi l'opposition avec les autres plans du film. Ces derniers se classent en deux catégories : les plans montrant le contenu qu'affiche l'écran d'ordinateur et ceux des séquences filmées par Chris avec son caméscope. Dans les deux cas il s'agit de plans facilement identifiables comme étant des images virtuelles grâce à un ensemble de codes très prononcés : sur-cadrages, éléments d'infographie, commentaires audio, sons électroniques et éléments cliquables dans l'image pour les premiers ; cadre instable, mouvements de caméra portée, qualité SD de la vidéo amateur et les commentaires de Chris Marker pour les seconds. À l'inverse, un ordinateur est toujours visible dans le champ lorsque Laura est montrée dans son atelier, ce qui laisse penser que Laura se situe en dehors de l'ordinateur et donc dans la réalité. On a donc tendance à considérer que cette image, par opposition aux autres, est « vraie ». Il n'en est rien et cette apparition surnaturelle de Laura par un truquage grossier nous rappelle qu'elle n'est qu'une image elle aussi, une image numérique qui sort donc du vide, de l'invisible. Cet

effet est d'autre part la preuve de la perte d'unité de l'image photographique induite par sa dématérialisation. Jean Douchet note en s'appuyant sur l'exemple du film *Forrest Gump* de Robert Zemeckis (1994)³⁸ qu'avec le numérique, « le truquage s'opère dans la nature même de l'image » là ou autrefois il « passait par la petite bande noire et obtuse entre deux images fixes »³⁹. Le montage n'aurait par conséquent plus exactement la même définition. Nous verrons plus loin que cette remarque n'est pas tout à fait juste, elle est cependant représentative de l'état de confusion que provoque cette mutation physique.

b) Nature sémiologique de l'image

La nature de l'image ne se construit pas seulement sur des conceptions physiques, de dispositif et de matérialité. Elle est également définie selon un langage visuel composé de signes qui lui sont propres. Dans le cadre de nos films, le montage est par exemple un élément de la sémiologie du cinéma telle que développée par Christian Metz. Ainsi, le trouble mis en valeur par le fameux truquage de *Level Five* – de même que les autres opérations numériques qu'évoque Jean Douchet – atteste des répercussions de la digitalisation de l'image dans le langage même du cinéma. Il n'en est pas le seul exemple bien que les autres s'en trouvent moins directs. Nous entendons par là revenir sur les codes hérités d'autres médias qui, comme la télévision, ne sont pas forcément nés numériques mais dont la numérisation a fortement accentué les répercussions sur le cinéma. En effet, l'un des principaux moteurs de changement dans les codes du septième art est la nécessité de s'adapter au rapport plus général qu'entretient l'Homme aux images. Or dans les années 1990-2000, ce rapport évolue principalement sous l'influence d'internet et de la télévision, tous deux fortement propagés grâce aux atouts de la technologie numérique. Par conséquent, beaucoup de changements ont en fait été initiés par la télévision mais accentués par l'arrivée du numérique.

38 La fameuse scène dans laquelle Tom Hanks – incrusté dans une image d'archive – serre la main du Président Kennedy.

39 J. Douchet, « Le réel, entre hasard et trucage » in J.M Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Op cit.*, p43.

A commencer par une nouvelle logique que nous avons précédemment évoqué, le « Zapping », qui se répercute à la fois au niveau du montage et du contenu. Nos trois films comportent des séquences composées de plans très courts qui ne partagent pas forcément d'unité de temps ou de lieu ni même de source. Ces séquences sont au nombre de trois dans *Diary of the dead* et apportent un regard externe sur les événements dans le reste du monde⁴⁰. La plupart concerne les événements apocalyptiques mais d'autres plans – ceux qui figurent l'utilisation abondante de caméscopes ou moniteurs dans la vie quotidienne – sont moins identifiables spatialement et temporellement et produisent d'ailleurs le même effet que les émissions de type « zapping » qui est de ne voir que des images choc, des extraits accrocheurs de plusieurs scènes sorties de leur contexte, qui n'ont rien à voir les unes avec les autres, ce qui ne laisse pas le temps d'analyser ce que l'on voit. Dans *Level Five* il s'agit de séquences mélangeant des plans de bombardement avec d'autres plans de toutes sortes concernant la guerre, le Japon ou Laura. Là encore le rythme est très soutenu, certains plans sont à la limite du subliminal. Un contraste se créait entre les plans de la deuxième Guerre mondiale, du Japon moderne et de Laura chez elle. Encore une fois le manque d'unité participe de l'effet rendu. Cette logique se retrouve également dans les séquences de *Perfect Blue* où Mima confond rêve, fiction et réalité. Les plans n'y sont en revanche pas particulièrement courts mais l'animation y est bien plus fluide et dynamique que dans la plupart des autres scènes – dans lesquelles les décors et personnages secondaires ne sont pas animés du tout – ce qui donne ce même effet d'accélération du rythme. L'effet « zapping » ressort par contraste avec cette économie d'animation et la lenteur globale du film. Un contraste du même genre s'opère dans *Level Five* puisque la majorité du film se compose, comme nous l'avons vu, d'un plan fixe sur Laura où rien ne bouge, si ce n'est l'affichage de l'écran dans l'arrière plan et le vissage de la jeune femme. Dans *Diary of the dead* l'action et l'image choc sont en revanche omniprésentes mais le contraste existe en terme de montage. La caméra subjective permettant assez peu de coupes, les plans sont généralement longs et les

40 C'est d'ailleurs la première fois qu'un aperçu de la situation mondiale est donné dans la saga des morts-vivants de Romero.

séquences peu segmentées, à l'exact opposé de ceux que nous venons d'évoquer. Si il ne s'agit pas d'une révolution du langage cinématographique en soi, tous ces éléments s'inscrivent dans une logique dite de l'esthétique de l'excès véritablement propre au cinéma de ces dernières années.

L'autre point majeur des nouveaux codes esthétiques et narratifs concerne la prise à partie du spectateur. Elle prend ici deux formes : le regard caméra et l'adresse directe au spectateur. Les regards caméra de *Level Five* et *Diary of the dead* ne sont certes pas ouvertement destinés au spectateur comme cela a pu être le cas dans de rares films comme *Funny Games* de Michael Haneke (1997) – qui traite lui aussi de la surmédiatisation mais à travers la vidéo et la télévision uniquement – mais restent des regards caméra, chose proscrite du cinéma classique et plutôt développée par les journaux télévisés. Dans le film de Romero en revanche, les commentaires en voix off ajoutés en postproduction par Debra s'adressent, eux, directement au public du film de Jason « Dead of the dead », alias *Diary of the dead*, c'est à dire nous. L'introduction et la conclusion du film ne laissent aucun doute sur cela comme en témoignent respectivement ces deux commentaires : « On a fait un film, celui que je vais vous montrer. [Jason] voulait le mettre en ligne pour que les gens, vous, puissiez connaître la vérité. » et « Est-ce-qu'on mérite d'être sauvés ? A vous de me le dire ». Pris à témoin, nous obtenons une impression d'interaction gratifiante bien qu'on ne puisse absolument rien contrôler du film. L'adresse directe au public résulterait d'une moins grande crédulité du spectateur moderne face à l'image qui, selon Serge Toubiana, exprimerait le besoin qu'on lui cède un rôle :

« Aujourd'hui le spectateur de cinéma en sait un sacré bout sur les jeux et les pouvoirs de l'image et exige d'en être non plus le témoin critique mais l'acteur séduit et mystifié. Comme le héros narcissique d'aujourd'hui, le spectateur veut sa part du gâteau médiatique. »⁴¹

L'autre facteur immersif, inspiré cette fois de l'interactivité des médias

41 Serge Toubiana, « Introduction : de Charlot à Forrest Gump » in J.M Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Op cit.*, p97.

informatiques, réside en la forme du puzzle. Une construction déstructurée dans laquelle le spectateur doit « s'amuser » à remettre les pièces dans l'ordre. La structure labyrinthique des films procède de plusieurs façons : Pour commencer, la narration n'est pas chronologique, voire même les repères temporels sont brouillés. On ne sait pas à quelle époque se déroule *Level Five*, ni combien de temps sépare les segments de Chris de ceux de Laura et il serait impossible de se faire une idée de la durée de l'action sans la présence des cartons «Log in» suivis d'une date. Les séquences de *Perfect Blue* finissent par s'entremêler sans que l'on puisse distinguer leur ordre chronologique ni même, encore une fois, l'écart temporel qui les relie. *Diary of the dead*, moins déstructuré, sème tout de même les différents plans pris sur internet à plusieurs endroits de l'action, ce qui leur donne une valeur tantôt proleptique, tantôt d'analepse. Là où le film de Romero instaure véritablement un jeu avec le spectateur c'est sur tous les éléments « surprise » glissés à l'intérieur du film. Les plans empruntés à la réalité mais aussi les apparitions visuelles et auditives de plusieurs personnalités du film gore dont Quentin Tarantino, Wes Craven, Simon Pegg, Stephen King et Romero lui-même. Des éléments qui viennent donc creuser le quatrième mur en prenant le risque – volontaire – de rappeler au spectateur averti qu'il se trouve dans une fiction. Dans la même logique, le film n'hésite pas à accentuer l'utilisation des clichés du genre, au niveau des lieux par exemple : le manoir luxueux, la forêt lugubre, le hangar désaffecté, etc. ; ni à les parodier très ouvertement notamment par les dialogues : « Je voudrais bien qu'on m'explique pourquoi les gonzesses dans les films d'horreur doivent se fouler les chevilles et casser leurs talons » demande sarcastiquement Tracy, ce qui ne manquera pas d'arriver dans la suite du film. Le jeu dans *Level Five* se situe davantage sur le mystère des interactions de Laura et sur la réalité de ce personnage baptisé à partir du nom du célèbre film de fantôme d'Otto Preminger⁴², capable d'apparaître par magie dans l'image et qui s'évertue à parler à son amour décédé qu'elle confond avec l'ordinateur et les interlocuteurs qu'elle y rencontre. Il s'agit également de déceler qui est la vraie Mima dans *Perfect Blue*. Le jeu consiste à repérer quelques indices, destinés au spectateur davantage qu'à la protagoniste, comme les poissons morts de l'aquarium de Mima

42 *Laura* d'Otto Preminger, 1944.

montrés de nouveau en vie dans la scène qui se déroule dans l'appartement reconstitué à l'identique chez Rumi.

Il y a donc une certaine recherche de cet effet de confusion qui dépasse les troubles induits par la simple période de transition technique de l'audiovisuel. Elle se retrouve dans de nombreux films contemporains dérogeant à la structure « classique » du cinéma narratif et particulièrement dans nos trois films qui cultivent cette confusion à tous les niveaux. Ils ont d'ailleurs comme spécificité d'étendre cette ambiguïté sémiotique jusqu'à leur genre. Première étape d'identification d'un film, le genre est une classification inévitable du cinéma narratif. Du moins en théorie car les modèles définis peinent à s'appliquer à nos films. *Level Five* est celui qui pousse le plus loin le vice en proposant un mélange parfait entre science-fiction et documentaire. Nous ne rentrerons pas en détail dans les définitions des genres cinématographiques – lesquelles ne parviennent de toute façon pas à mettre d'accord les théoriciens à s'être penchés sur le sujet⁴³ – mais les simples dénominations de ces deux genres sont révélatrices, l'une contenant le mot « fiction » et l'autre étant de notoriété publique la non-fiction par excellence. *Perfect Blue* est classable comme film d'animation mais se construit sur le modèle d'un film en prises de vue réelles, en s'évertuant à simuler les moindres caractéristiques aussi bien de la mise en scène que techniques : bougés de caméra, mise au point, etc. *Diary of the dead* quant à lui est évidemment identifié comme un film d'horreur. Romero reste fidèle au film de genre, mais se rapproche de l'ambiguïté de *Level Five* en feignant d'être un documentaire amateur. Il garde également la particularité d'employer des images d'archives réelles bien que détournées. *Diary of the dead* et *Level Five* correspondent en fait à ce que François Jost appelle la « feintise cinématographique » et définit comme « le champ sémiotique qui s'étend entre les films de fiction et les films documentaires »⁴⁴. C'est à dire des films qui se basent entièrement sur un jeu de faux semblants entre virtualité et réalité.

43 Sur le sujet se référer notamment à : Rick Altman, « A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre » in *Cinema journal* n°23, Printemps 1984, p6.

44 François Jost, « L'Empire du faux », *Cahiers de Narratologie*, [En ligne], 11/09/2014, <http://narratologie.revues.org/6830>, consulté le 02/05/2015.

2. Remise en question des fonctions de l'image

a) L'enregistrement du réel

La minutie avec laquelle Kon autant que Marker et Romero se plaisent à décomposer les repères du spectateur se répercute jusque dans le fond de la narration, par la coexistence de plusieurs niveaux de réalité inhérents à ces scénarios. Lorsque l'on regarde *Diary of the dead*, on ne dénombre pas moins de six grands degrés de « réalité » :

- Notre réalité de spectateur.
- La réalité du film : l'apocalypse Z.
- La réalité que l'on perçoit à travers l'objectif de Jason et des autres reporters, selon ce qu'ils choisissent de cadrer ou non.
- L'image de cette réalité que nous transmet Debra d'après son montage.
- Les informations remontées et manipulées par la télévision.
- La fiction totale tournée par Jason au début du film.

L'accent est mis sur la manipulation de l'image, qu'elle soit volontaire ou non, et sur sa force de suggestion et de persuasion. Plus particulièrement encore lorsqu'elle est associée à un commentaire verbal. Romero montre l'exemple d'un reportage qui apparaît à deux reprises monté différemment. Il s'agit du reportage sur la levée de corps de Chanel 10 sur lequel s'ouvre le film. Ces premières images nous montrent les choses telles qu'elles ont été filmées en direct, sans commentaire ni montage. Plus tard dans le film, les protagonistes retrouvent cette vidéo sur internet habillée d'un commentaire incriminant les sans-papiers plutôt que les zombies. Les images sont les mêmes mais remontées et commentées elles prennent un nouveau sens qui s'avère totalement fictif, à l'instar des vidéos d'archives utilisées par Romero. Sur ce point on ne peut que rappeler les célèbres variations du commentaire que Chris Marker propose d'une même séquence dans *Lettre de Sibérie* (1957). La ville de Iakoutsk y est soit moderne, soit

sinistre, abritant de joyeux ouvriers appliqués ou de malheureux ouvriers réduits en esclavage et des bus tantôt confortables, tantôt rouge sang.⁴⁵ Le même phénomène est dénoncé dans *Level Five* où Chris et Laura citent les exemples d'images d'archives modifiées ou amputées pour mieux servir le propos de leur contrôleur. C'est plus exactement l'exemple de « Gustave » que Laura prend. Elle explique que cet homme filmé en train de brûler vif à Bornéo est devenu un symbole des horreurs de la guerre... ou plutôt *des guerres*. Le film est rediffusé à l'occasion de chaque conflit armé – « Gustave aux Philippines, Gustave à Okinawa. Je l'ai même vu dans un film sur le Vietnam. Vingt ans après, il brûlait encore. » - accompagné d'un commentaire non pas enregistré sur l'image, mais induit par le contexte et probablement répété en direct lors des diffusions sur les théâtres d'opération. La manipulation pourrait paraître moins grave puisque le sens *moral* reste inchangé – les diffusions du film servant toujours la même cause antimilitariste – mais lui-même est entièrement falsifié par le montage. Laura nous dévoile que le plan est coupé avant que l'on ne voit qu'à la fin Gustave se relève, ce qui pourrait laisser penser qu'il s'en sort. « Quand on est destiné à devenir un symbole, on ne va pas s'en tirer comme ça ». Cette réplique et la tirade qui la suit exposent l'ambiguïté de cette manipulation en développant un double argumentaire trop convainquant pour que le spectateur puisse prendre parti. La vérité est-elle dans ce que montre l'image même ou en dehors de la réalité du cadre ? Autrement dit : L'image doit-elle être montrée brute ou retravaillée pour faire apparaître un propos invisible ? Par ailleurs, la manipulation volontaire se trouve aussi et justement à l'étape du cadrage. Le journaliste de Chanel 10 paye un ambulancier pour déplacer son véhicule encombrant afin d' « améliorer » le contenu du cadre dans *Diary of the dead*. Du côté de Marker, Laura évoque la photographie de *l'élévation du drapeau sur Iwo Jima* remise en scène par Joe Rosenthal pour remplacer l'originale dont le cadre « était trop moche ». Comme en témoigne cet exemple de 1945, ce type de manipulations n'est pas récent, mais ses techniques sont rendues beaucoup plus populaires – aussi bien en terme de connaissance que d'utilisation – par le numérique. Le spectateur devient bien moins crédule face à ce qu'il voit – bien que terriblement plus impressionnante qu'une entrée

45 Commentaires retranscrits dans : Chris Marker, *Commentaires*, Paris, Seuil, 1961, p63.

de train en gare, une explosion en VFX ne fera sortir personne de la salle – et ce contexte motive la dénonciation des remaniements de l'image dans ce genre.

Mais le véritable tournant des années 1990 se situe plus particulièrement au niveau de la manipulation involontaire. Internet a permis une massification de la diffusion du contenu amateur sans précédent. « Des chercheurs (Autret, 2002) ont ainsi affirmé que l'information produite sur notre planète en cinq ans, à la fin du XX^e siècle et au début du XXI^e siècle, avait été supérieure quantitativement à l'ensemble de l'information imprimée depuis Gutenberg. »⁴⁶ rapporte Gérald Bronner. Les conséquences sont telles que, comme l'explique le sociologue, « plus il y a de photos qui sont prises dans le monde, plus vous avez de segments disponibles de la réalité et [...] chaque segment va verser un morceau de l'histoire qui va permettre de narrer une histoire un peu différente. »⁴⁷ On assiste en fait à un véritable bouleversement du marché de l'information dans son ensemble comme en témoigne *Perfect Blue* en montrant la manipulation d'un blog consacré à Mima, soit une sorte de journal numérique amateur. Internet a permis une mise à égalité du partage de contenu par différentes sources, quelque soit leur degré de fiabilité. Il en résulte une impossibilité de tri de l'information sur les médias – sélection autrefois assurée par les « gate-keepers »⁴⁸ – et une multiplication mathématique d'informations erronées. Romero le formulera ainsi par la bouche de Debra : « Quand il y avait trois chaînes, il y avait trois mensonges. Maintenant qu'il y a 400 000 personnes, on a 400 000 mensonges ». Ainsi, le choix de la forme du faux film amateur qu'adoptent aussi bien *Diary of the dead* que *Level Five* implique déjà à lui seul trois des couches de réalité que l'on a précédemment citées : notre réalité de spectateur, celle des personnages et ce qu'ils en montrent. Dans le cas de *Level Five*, elles sont complétées par celles induites par la virtualité, les manipulations volontaires de Laura sur ce qu'elle montre de sa propre vie, et les exemples de manipulations

46 Gérald Bronner, « Ce qu'internet fait à la diffusion des croyances », Revue européenne des sciences sociales n°49, 1^{er} trimestre 2011, p35.

47 Conférence donnée à Nancy pour présenter le livre de Gérard Bronner, *La démocratie des crédules*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013. Vidéo consultable en ligne : <http://webtv.univ-nantes.fr/fiche/4913/gerald-bronner-les-medias-grands-acteurs-de-la-democratie-des-credules>

48 Gérald Bronner, *Ibid.*

d'archives que nous avons déjà évoquées. *Perfect Blue* comporte aussi cette idée d'un réel par échelons. Ne serait-ce que le début du film de Satoshi Kon se construit déjà sur trois niveaux comme le remarque Philippe Azoury :

« Le reflet d'une fille pris dans la vitre du métro qui la ramène dans sa triste banlieue [...], trois pop-stars aveuglantes d'adolescence sur une scène publique [...], l'image d'une bande vidéo que l'on passe en accéléré ; à l'envers ou à l'endroit [...] : en moins d'une minute se seront enchâssés trois niveaux d'images, ceux-là même que le jeu vidéo nomme des tableaux, mais qui se présentent ici comme des modes de vie. Le premier, c'est la vraie vie, monotone et grise. Le deuxième c'est la vie en pop, en rose [...]. Le troisième, c'est une zone de dépendance dans laquelle l'intoxiquée pop bascule : un monde que plus rien ne met en contact avec le réel, un monde de complète virtualité. »⁴⁹

Si le début de chacun des films expose assez vite cette décomposition du réel en différents niveaux, la suite travaille essentiellement à effacer les frontières qui les distinguent. Le but n'est en effet pas tant d'établir un nivellement du rapport de l'image au réel, mais au contraire d'effacer tout repère auquel le spectateur croyait pouvoir se rattacher : Laura se retrouve face à elle-même sur internet, on se demande alors si les conversations virtuelles ont bien lieu ou s'il s'agit de fantasmes. Chris, « l'as du montage » qui parle avec la voix du réalisateur est-il le vrai Chris Marker ou un simple personnage de fiction ? Mima est-elle un simple personnage de série dont elle s'est approprié l'identité ? Le tout prend un ton angoissant dont témoignent à merveille les séquences de confusions répétitives de Mima entre rêve, fiction et réalité et de Laura face à son masque et toutes les images d'Okinawa accumulées. Cette angoisse renvoie à une peur très présente dans la pensée des années 1990-2000 : le bien fondé du lien entre image et réalité et, plus spécifiquement, de la capacité du cinéma à enregistrer le réel.

49 Philippe Azoury, « Le crépuscule de l'idole », Cahiers du cinéma n°578, Avril 2003, p40.

Comprendre cette notion demande de remonter à la naissance du cinéma car elle lui est intimement liée. Comme le rappelle Alain Rémond : « Le premier choc des premières images du premier film jamais projeté, ce fut celui de la représentation, de la reproduction du réel. »⁵⁰ Dès lors le film se voit confié un privilège sans pareil, le rôle de témoin du réel. De là naît toute la branche du cinéma documentaire sans pour autant dépouiller la fiction de ce prestige puisque, même mise en scène, l'action capturée « a eu lieu une fois » pour reprendre les propos de Barthes⁵¹. On sait comment Bazin défendra cette conception. La remise en question de cette capacité est ainsi provoquée par la disparition de l'empreinte physique de la pellicule. Jean Douchet exprime très bien ce bouleversement dans son texte « Le cinéma comme enregistrement du monde » :

« Le cinéma, après la photographie et le phonographe est venu à la fin du siècle dernier compléter la panoplie des outils d'enregistrement du réel. Avec une telle force d'évocation qu'il les domina longtemps. Au-delà des films proprement documentaires, cette fonction a marqué la production du siècle – voir le néoréalisme, la Nouvelle-Vague ou le free cinéma britannique... De quelle manière cette fonction d'enregistrement organisera-t-elle le cinéma de demain, alors que déjà l'information en continu domine la télévision et que les images numériques figurent un monde virtuel, sans traces réelles, c'est à dire un monde qui n'existe pas ? »⁵²

Certains dépassent cette simple notion d'empreinte physique et vont jusqu'à remettre l'ensemble des théories du cinéma du réel en question comme Bertetto qui juge que « en

50 Alain Rémond, « Le cinéma entre réel et virtuel » in J.M Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Op cit.*, p37.

51 La citation s'applique à la photographie, mais l'image cinématographique est appréciée sur ce point pour les mêmes raisons. (Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, *Op cit.*, p15.

52 Jean Douchet, « Le cinéma comme enregistrement du monde » in J.M Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Op cit.*, p39.)

Sur ce point voir aussi Marion Poirson-Dechonne, « De l'écran miroir à l'écran suaire » in Maxime Scheinfeigel (dir.), *Le cinéma, et après ?*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2010, p148 :
« Le septième art se caractérise donc, depuis l'origine, comme un art de l'empreinte, dont il possède un certain nombre de caractéristiques. Pourtant, l'inflation des images de synthèse et la place de plus en plus grande du numérique, comme l'a montré Edmond Couchot, semblent remettre en question cette dimension du cinéma, qui paraît se tourner vers la mimésis au détriment de l'empreinte. »

effet, la thèse du réalisme ontologique de l'image photographique et filmique a bénéficié d'un prestige excessif. » Il précise : « La force d'un prétendu rapport entre l'image et l'original s'appuie sur un fondement métaphysique : l'idée qu'il existe un original et qu'il puisse être matérialisé dans l'image implique un présupposé idéaliste et une conception de l'être liée à la tradition métaphysique occidentale »⁵³.

Le numérique appliqué au cinéma peut donc être vu comme un masque qui tombe – selon la pensée de Bertetto – ou au contraire comme le déguisement sous la forme du cinéma d'un nouveau média dont on ne sait pas encore trop ce qu'il est – selon la pensée de Douchet. Dans nos films en tout cas, les masques sont partout. Ceux de OWL conçus pour préserver l'anonymat de l'utilisateur, celui de Mima en éternelle idole qui cache la véritable apparence de Rumi mais également, si l'on va plus loin, les masques effrayants (dignes d'Halloween) de zombies qui symbolisent une humanité dégradée, esclave de la société de surconsommation et surmédiatisation. Les masques jonglent si bien que l'on ne sait plus si l'on a à faire à un vrai visage lorsqu'ils sont ôtés : Du visage inquiétant de Laura sur OWL à la transformation de Ridley – déguisé en mort-vivant – en véritable zombie, en passant par la fausse Mima devenue Rumi qui voit encore son visage se déformer, etc. Le cinéma du réel lui-même est désacralisé dans *Level Five* et *Diary of the dead*. Au delà des codes du faux documentaire et du faux film amateur qui y sont employés, les deux films partagent le remploi d'images d'archives et leur détournement. Évident dans *Diary of the dead* puisque Romero utilise des images du 11 Septembre et de Katarina – entre autres – comme s'il s'agissait de plans de l'apocalypse zombie, le détournement n'est pas moins vrai dans *Level Five*. Il y est toutefois plus ambigu puisque sont aussi présentes certaines archives montrées pour ce qu'elles sont réellement. Ainsi, d'un côté nous avons des documents présentés sous leur véritable nature comme Gustave, la jeune femme qui se suicide visée par la caméra, les bombardements d'Okinawa, etc. ; et de l'autre des plans du Japon contemporain présentés comme étant ceux du voyage de Chris, de son enquête sur la vérité du drame d'Okinawa, crédités au générique comme étant en fait des plans de Gérard de Battista

53 Paolo Bertetto, *Le miroir et le simulacre. Le cinéma dans le monde devenu fable*, Rennes, Presse Universitaires de Rennes, 2015, p12.



Les masques symboliques respectivement dans *Level Five*, *Diary of the dead* et *Perfect Blue*.

tournés en 1985. Dans le fond comme dans la forme, d'un point de vu matériel ou conceptuel, le lien de l'image cinématographique à la réalité se fait ténu et le degré de mise en scène du contenu de moins en moins évident : Les images de la télévision qui montrent le premier zombie sont détournées, Jason ne se rend plus compte que ce qu'il filme est la réalité, Mimaniac croit voir dans son caméscope que Mima est sur scène lorsqu'elle ne l'est pas, etc. La restitution fidèle du réel par l'enregistrement vidéo semble tout simplement vouée à l'échec.

b) L'image-mémoire

À partie liée avec la notion d'empreinte du réel se trouve celle que l'on appellera « image-mémoire ». Le souvenir est un thème important de notre corpus – Mima confond rêve et mémoire, Laura tente de conjurer l'amnésie d'Okinawa, Jason veut garder une trace de la totalité des événements post-apocalyptiques – et revient à travers plusieurs motifs. Celui, par exemple, de la présence récurrente des caméras professionnelles ou amateurs, de surveillance ou de cinéma, prêtes à tout enregistrer. Celui aussi du emploi des archives dans *Level Five* et *Diary of the dead*. Il s'agit avant tout et par essence d'un travail sur la mémoire, sur la faculté qu'a le cinéma à l'enregistrer et sur l'évolution du médium cinéma lui-même comme le souligne Laetitia Kugler :

« Le refilmage de bouts de pellicules, c'est un retour du cinéma sur lui-même. La condition d'un *après* possible du cinéma, dans son sens le plus matériel. Par la « mise au travail » de la prise de vue, on entre dans une recherche, un travail de mémoire à partir de l'histoire du cinéma certes, mais aussi un travail de mémoire sur la grande Histoire que le cinéma a enregistré. »⁵⁴

Kugler cible évidemment davantage le cinéma du réel puisque c'est principalement dans

54 Laetitia Kugler, « La pellicule pour seul champ : Le réemploi d'images documentaires » in Maxime Scheinfeigel (dir.), *Le cinéma, et après ?*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2010, p109.

les documentaires et reportages que l'on trouve ce genre d'utilisation d'archives. Le mécanisme n'est cependant pas moins vrai dans le cadre de nos films de fiction. Pour les mêmes raisons techniques qui le lient au réel, c'est le cinéma dans son ensemble qui devient le porteur de la mémoire humaine. Là encore, l'association se fait dès sa naissance comme le souligne l'ouvrage collectif *Théâtres de la mémoire* :

« La valeur histori(ographi)que de la « photographie animée » en tant que « nouvelle source de l'histoire » a été soulignée dès 1898 par Boleslas Matuzewski. Il recommandait la création d'archives cinématographiques et l'enregistrement des événements importants à travers l'Europe, ce que les « archives de la planète » du banquier Albert Kahn ont entrepris de réaliser à partir de 1912. »⁵⁵

Cependant, s'il est aujourd'hui incarné essentiellement par le cinéma, le lien image-mémoire est bien plus ancien que les origines du septième art. Il est probablement né en même temps que l'image elle-même. Représenter ce que l'on voit c'est en garder un souvenir immuable. L'enjeu devient rapidement – si ce n'est dès le départ – de représenter les êtres proches pour ne jamais les oublier, malgré la mort. « Immortaliser », dit-on. Debray formule également cette idée dans un texte qu'il intitule avec éloquence « La naissance par la mort » : « La naissance de l'image a partie liée avec la mort. Mais si l'image archaïque jaillit des tombeaux, c'est en refus du néant et pour prolonger la vie. La plastique est une terreur domestiquée. »⁵⁶

L'image, la mémoire et la mort sont intimement liées dans nos films. *Diary of the dead* comporte même ces trois notions dans son titre, le « Diary » désignant ici un journal vidéo. Jason filme compulsivement car le besoin d'image se fait de plus en plus grand à mesure que la mort se répand. Si Romero utilise le cadre de l'apocalypse pour rendre compte de « l'émergence du serpent médiatique »⁵⁷ c'est évidemment parce qu'il

55 C. Blümlinger, M. Lagny, S. Lindeberg, F. Niney, S. Rolley (dir.) *Théâtres de la mémoire.*

Mouvement des images, Paris, éd. Presses Sorbonne Nouvelle, collection Théorème, 2011, p13.

56 Régis Debray, *Vie et mort de l'image, une histoire du regard en occident*, Mesnil-sur-l'Estrée, éd. Gallimard, 1992, p16.

57 Giulia d'Agnolo Valan, « Les morts-vivants font de la résistance », *Cahiers du cinéma* n°626,

s'agit du contexte le plus propice à la massification la plus extrême des images. *Level Five* a pour sujet principal un double deuil qui motive l'ensemble des recherches et le besoin de remémoration de Laura : celui de son amant et celui des âmes oubliées d'Okinawa. Blümlinger comparera d'ailleurs le travail de Marker à celui d'un historiographe : « ses films se consacrent prioritairement à l'absent, et le discours qu'il développe sur le passé, tout comme l'historiographie analysée par de Certeau, est toujours un discours sur des morts. »⁵⁸ Quant aux meurtres de *Perfect Blue*, ils concernent les principaux créateurs de la nouvelle image « souillée » de Mima et sont commis par un fanatique enfermé dans le souvenir d'une Mima idole de la chanson qu'il veut à tout prix conserver. Le terme même d'« idole » est lourd de sens si l'on en revient à son étymologie, ce que fait Debray :

« Idole vient d'eidôlon qui signifie fantôme des morts, spectre, et seulement ensuite, image, portrait. L'eidôlon archaïque désigne l'âme du mort qui s'envole du cadavre sous la forme d'une ombre insaisissable, son double, dont la nature ténue mais encore corporelle facilite la figuration plastique. L'image est l'ombre, et l'ombre est le nom commun du double. »⁵⁹

La comparaison avec le double fantomatique de Mima est saisissante. Seulement cette image-souvenir est intrusive : les écrans où elle se matérialise sont partout si bien que la Mima du passé prend le pas sur celle du présent. Davantage que du souvenir, c'est de son obsession que nos films traitent : L'image animée doit tout capter. Le cinéma, investi de sa grande mission, doit tout se remémorer. Mais ce devoir échoue, inévitablement. D'abord parce que l'image n'est plus fiable, trop manipulée et trop manipulable depuis que le numérique l'a démocratisée et lui a ôté son lien photochimique à ce que l'on estime être le réel. L'idée d'empreinte perdue est partout. À travers la récurrence des références à la préhistoire dans le film de Marker. Mais également par l'apparition directe d'une empreinte de main sur l'écran de Laura, qui n'est d'ailleurs plus reconnue,

septembre 2007, p52.

58 Christa Blümlinger, *Cinéma de seconde main, Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Péronnas, Klincksieck, 2013, p220.

59 *Vie et mort de l'image, une histoire du regard en occident*, Mesnil-sur-l'Estrée, éd. Gallimard, 1992, p19.

provoquant l'affichage du message « access denied ». Il y a dans *Level Five* une remise en question totale de la capacité de l'image et de la technologie à garder trace du passé. Plusieurs des archives montrées subissent un traitement graphique, une pratique déjà observée dans *Sans Soleil* où Chris Marker en expliquait l'intérêt :

« Mon copain Hayao Yameko a trouvé une solution : si les images du présent ne changent pas, changer les images du passé. Il m'a montré les bagarres des sixties traitées par son synthétiseur. Des images moins menteuses dit-il avec la conviction des fanatiques, que celles que tu vois à la télévision. Au moins elles se donnent pour ce qu'elles sont, des images, pas la forme transportable et compacte d'une réalité déjà inaccessible. »⁶⁰

La séquence de *Coco Loco*, inspirée par la lecture du conte homonyme qui traite de l'oubli, met en scène Laura jouant avec une peluche de perroquet électronique. Le jouet, qu'elle appelle *Coco Loco*, répète toutes les phrases que l'on lui dit, donnant l'impression qu'il les retient. Laura lui parle de mémoire, lui demande si lui aussi oublie des choses, s'il « hésite entre le souvenir et l'oubli » et le perroquet ne répond plus. Ce symbole de mémoire externe électronique est montré non seulement faillible mais aussi illusoire. La mémoire du jouet est à court terme, elle s'efface dès qu'une nouvelle phrase est enregistrée. S'il s'agit d'une vision imagée des limites de la technologie, la critique passe de manière très directe à travers une autre réplique de Laura destinée à l'ethnologue du futur qu'elle imagine découvrir ses conversations secrètes avec son ordinateur : « Oui c'était une pratique courante chez ces peuplades de s'adresser à un esprit familier et protecteur, qu'on appelait *computer* dans certaines tribus et *ordinateur* dans d'autres. On lui demandait son avis sur tout, on lui confiait sa mémoire... En fait on n'avait plus de mémoire. Il était votre mémoire. »

L'incapacité à se remémorer semble venir, dans le cas de l'amnésie d'Okinawa, du manque d'image. Chris Marker en parcourant l'île remarque qu'il ne reste que peu de traces du passé. Les vestiges de la bataille sont extrêmement rares, même dans le musée qui y est consacré. Mais l'échec de l'image-mémoire vient aussi de l'excès inverse : le

60 Commentaire du film *Sans Soleil* de Chris Marker, 1983.

trop plein d'images. Plusieurs séquences de *Level Five* l'expriment, principalement celles des connexions de Laura à OWL que Marion Poirson-Dechonne décrit ainsi :

« A certains moments, d'ailleurs, l'écran se divise pour accueillir une multiplicité d'images qui se recouvrent les unes les autres ; leur rythme accéléré et leur prolifération finit à certains moments par les rendre insignifiantes, comme dans l'évocation par un montage d'actualités de la bataille d'Okinawa. »⁶¹

Ce trop plein d'images est aussi et surtout au cœur de la problématique de *Diary of the dead* qui présente une telle quantité de segments audiovisuels qu'on ne perçoit plus leur sens. C'est ce phénomène notamment qui participe à ce que l'on ne parvienne plus à reconnaître les véritables images d'actualité du 11 septembre disséminées dans la masse des plans fictifs. Le film se construisant entièrement sur un jeu de miroir incessant entre le ressenti spectatorial et celui des protagonistes, on retrouve cet effet à l'échelle des personnages qui se noient dans le surplus de vidéos qu'ils voient sur internet et n'attachent plus véritablement d'importance à aucun de ces documents en particulier. Les principales conséquences sont cette incapacité de distinguer le réel du fictif et une perte de sensibilité à la représentation des événements même les plus insoutenables, soit deux obstacles au souvenir qui nécessitent à la fois d'être distingué de l'imagination et de s'imprimer dans les esprits. Dans *Perfect Blue*, la surmédiatisation se répercute de deux manières. D'une part elle engendre un souvenir – Mima du passé, l'idole – aliénant car impossible à effacer tant il a été immortalisé et partagé –, d'autre part une impossibilité pour Mima, Rumi et Mimaniac, nos trois personnages dépendants des images, de distinguer mémoire et imagination. Le thème est d'ailleurs reconnu par le réalisateur lui-même :

« De mon côté je voulais approfondir le thème de la confusion, de l'ambiguïté entre la réalité et la mémoire, l'inconscient, que j'avais pointé du

61 Marion Poirson-Dechonne, « De l'écran miroir à l'écran suaire » in Maxime Scheinfeigel (dir.), *Le cinéma et après ?*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2010, p155.

doigt dans *Memories*. »⁶²

L'exploration de cette ambiguïté passe beaucoup par les séquences où Mima se retrouve en alternance sur le tournage de sa série, dans son appartement à prendre le thé avec Rumi et dans son lit à se réveiller en sursaut d'un cauchemar. La répétition de cette boucle à trois reprises sème le doute : Sommes-nous dans un rêve ? Dans une pensée de Mima, un souvenir, ou bien dans la réalité ? Dans le premier plan où Mima prend le thé avec Rumi, lorsqu'elle lui dit « Rumi, je suis si heureuse de te revoir » l'agent s'excuse d'avoir été occupée ces derniers temps. La deuxième fois que cette scène se produit, lorsque Mima prononce la même phrase, Rumi lui fait remarquer qu'elles se sont vu toute la journée de la veille. Mima répond « Alors ça veut dire que ce n'était pas un mauvais rêve... » témoignant de son incapacité à discerner ce qui vient de sa mémoire et de son imagination.

Il semble opportun de noter que si la distinction de ces deux sphères – imaginaire et souvenir – a longtemps été considérée comme évidente, elle a par ailleurs largement été remise en question par d'éminents philosophes et psychologues, dont Pierre Janet. Ce dernier considère en fait qu'imagination et mémoire sont confondues de par leur recours au même mécanisme, la narration, et voit le souvenir comme un récit qui aurait pour seul but d'être raconté à autrui.⁶³ Plusieurs éléments découlant de cette pensée ont un retentissement tout particulier dans notre corpus. À commencer par le principe de discontinuité de la mémoire⁶⁴ – qui servira de base à la pensée de Bachelard et beaucoup d'autres dont le prix Nobel Gérard Edelman – qui donne tout son sens à la structure fragmentée des séquences de *Perfect Blue* évoquées ci-dessus et dont on trouve des schémas analogues chez Marker et Romero. Le choix d'une construction complexe et morcelée apparaît ainsi similaire à la nature même du souvenir. Daniel Sibony établit d'ailleurs lui aussi un lien entre cette « mémoire éclatée » et les films contemporains du numérique par rapport à la question des « personnages identifiants » :

62 Interview de Satoshi Kon présente dans les bonus de l'édition DVD de *Perfect Blue*, TC : 11'52".

63 T. Kozakaï & S. Laurens, « Pierre Janet et la mémoire sociale », *Connexions* n°80, Février 2003, p59.

64 Pour Janet, l'action présente est constamment doublée d'un acte de mémoire visant à permettre la narration de cette action à autrui. (T. Kozakaï & S. Laurens, *Ibid.*)

Cette idée de « souvenir du présent » trouve sa source dans la pensée Bergsonienne : Henri Bergson, *L'énergie spirituelle*, Paris, Presse Universitaire de France, 1999, p137.

« Mais les personnages de type « identifiant » peuvent se raréfier au profit de personnages-relais d'une impossible identité ou témoins de ce que la faille, intrinsèque aux identités, se transforme en faillite. Ces personnages sont les rappels du trou de mémoire ou de la mémoire éclatée. »⁶⁵

On reconnaît là en particulier le personnage de Jason qui, complètement effacé et vidé de sentiments humains, ne permet aucune identification. Par ailleurs, la suite de la pensée développée par Pierre Janet présente un intérêt tout particulier à être mise en relation avec notre étude. En effet, si le psychologue considère le récit comme but ultime de la mémoire c'est qu'il élabore une théorie selon laquelle la mémoire a une fonction strictement sociale et n'existe pas chez l'individu isolé :

« Les anciens psychologues nous décrivaient la mémoire immédiatement après la sensation et la perception. La mémoire était un acte individuel. M. Bergson admet ordinairement qu'un homme isolé a de la mémoire. Je ne suis pas de cet avis. Un homme seul n'a pas de mémoire et n'en a pas besoin. [...] [Le souvenir], pour un homme isolé est inutile, Robinson, dans son île, n'a pas besoin de faire un journal. S'il fait un journal, c'est parce qu'il s'attend à retourner parmi les hommes. La mémoire est une fonction sociale au premier chef »⁶⁶

On peut donc supposer que, selon cette théorie, l'amoindrissement des rapports sociaux, si présent dans nos films, aurait pour effet de dégrader cette faculté de mémoire. Comment alors le septième art, devenant individuel à chacune des étapes de son existence, pourrait-il continuer de répondre à ce devoir de mémoire si fondamentalement social ? De manière générale, il ressort de ces films un malaise du médium cinéma lui-même, vis à vis de sa forme et de son langage, et c'est de celui là – plus que de ceux des autres médias numériques – que traitent nos films. Cette crise

65 D. Sibony, « Personnages de cinéma » in J.M Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Op cit.*, p107.

66 Propos de Pierre Janet en 1928 cités dans T. Kozakai S. Laurens, *Op cit.*, p59.

interne est en phase avec son temps : La numérisation du cinéma inquiète jusqu'à faire prophétiser sa mort. Certains la voient comme une pure détérioration du cinéma agonisant, d'autres comme une transformation en un nouveau média, différent. On a pourtant du mal à diagnostiquer un déclin du cinéma à travers la richesse et l'inventivité dont fait preuve notre corpus. Il nous faut donc chercher plus loin la signification de cette perte de repères de l'image filmique.

PARTIE III

Au delà de l'image troublée, l'affirmation du cinéma

« Je pense que le cinéma est loin d'avoir disparu sous sa forme la plus habituelle, et que, parmi les nouvelles manières d'apparaître de l'image mouvante, il continue de se distinguer comme porteur d'une combinaison de certaines valeurs, dont il a l'exclusivité. »

Jacques Aumont, 2012.⁶⁷

⁶⁷ Jacques Aumont, Que-reste-t-il du cinéma ?, Paris, éd. Vrin, 2012, p12.

1. L'exaltation visuelle du « nouveau » cinéma

a) un art de totale synthèse

L'évolution du cinéma provoquée par le numérique est incontestable à la fois pour des raisons techniques et par nécessité d'adaptation à un paysage audiovisuel en pleine expansion. Toutefois le diagnostic que l'on en fait de la perte d'identité du cinéma – qui serait condamné à ne devenir qu'une forme audiovisuelle indistinguable, à terme, de la télévision, de la vidéo, voire même du jeu-vidéo – paraît un peu hâtif. Cette crainte s'appuie sur l'idée que le cinéma est contaminé par les codes des autres médias, comme s'il en adoptait les formes brutes. Plusieurs exemples de cette hybridation ont pu être observés dans nos films, à plus forte raison qu'ils lui portent un intérêt singulier. Or, bien que marginaux, ces films restent des objets fondamentalement cinématographiques et ne marquent pas de rupture avec les codes propres au septième art. Reprenons par exemple le cas du zapping, cette pratique née de la télévision et accentuée par l'arrivée d'internet et des interfaces informatiques. Le zapping est par nature en totale contradiction avec le film qui est un objet à la fois unique et uni. On ne peut donc pas le « zapper » à moins de sortir de l'objet film. Les séquences de *Perfect Blue*, *Diary of the dead* et *Level Five* construites sur ce schéma de va et vient rapide entre plusieurs sources d'images ne sont donc que des simulations. Il s'agit uniquement d'une reproduction visuelle, codifiée, visant à donner un style et une dynamique à une séquence ainsi qu'à servir le propos du film (dans notre cas sur le trop plein d'images). Nous n'avons donc pas affaire à une simple conversion à cette nouvelle pratique mais bien à une retranscription dans les codes cinématographiques d'un effet provenant d'autres médias. Les films l'exploitent en se servant à la fois des caractéristiques de cet effet - la vitesse - et de ses connotations - effet de masse, de furtivité, de choix interactif - pour créer de nouvelles expressions visuelles et narratives. De la même manière, l'interactivité que nous avons identifiée n'est qu'une impression, une illusion. Bien que leurs récits soient déstructurés, les films, eux, restent linéaires. Nous ne pouvons ni agir

sur l'ordre des plans ni sur l'évolution de l'intrigue mais, pris à témoin et captivés par les indices laissés à notre égard pour assembler les pièces du puzzle, nous avons l'impression de tenir un rôle dans le film, ce qui favorise notre immersion. On distingue donc encore une fois la pratique originale venue des autres médias de l'usage qui en est fait une fois intégrée au corps du film. Cette nuance est primordiale car plutôt que d'y voir une réduction du cinéma, on peut y trouver le signe d'un enrichissement, d'un renouvellement, voire même d'une renaissance. C'est d'ailleurs ce que suggèrent Gaudreault et Marion à travers leur idée d'une « troisième naissance du cinéma » :

« [...] cette troisième naissance du cinéma, à laquelle nous assisterions à l'heure actuelle, une naissance intégrative et intermédiaire, qui suppose une certaine forme de retour de la porosité, du bric-à-brac, de l'hybridation, du métissage, toutes choses qui imprégnaient la toute première naissance. »⁶⁸

Il faut en effet se rappeler que le septième art est par essence un art hybride, un « art de totale synthèse » comme le caractérisait Canudo dans son manifeste⁶⁹. Depuis sa naissance – il faut entendre là la naissance du cinéma médium et non pas du cinéma technique – le cinéma se compose de ce qu'il parvient à absorber des autres arts et médias. De simple technique de captation d'images en mouvement, il est devenu tel qu'on le connaît aujourd'hui, un art à part entière ayant forgé son langage à base d'emprunts à ses prédécesseurs : la musique, le théâtre, la photographie, l'architecture, etc., mais chaque évolution a demandé une période d'ingestion et provoqué les plus grands troubles quant à l'avenir du « vrai » cinéma. On prédit sa mort prochaine à l'avènement du long métrage - « Les films de long métrage [...] compromettent-ils l'avenir de notre industrie ? Grouper en deux heures ou en une heure, deux comédies, un ou deux drames, quelques actualités, voilà la vraie nature du cinématographe. »⁷⁰ -, du

68 André Gaudreault & Philippe Marion, *La fin du cinéma ?*, *Op cit.*, p173.

69 Ricciotto Canudo, « Manifeste des Sept arts » (1922) in Daniel Banda & José Moure, *Le cinéma : l'art d'une civilisation*, Paris, Flammarion, 2011, p120.

70 Un chroniqueur de Ciné-Journal en 1913 cité dans Jacques Kermabon, « Le cinéma est mort, vive le cinéma », 24 images n°142, Juin-Juillet 2009, p20.

parlant - « L'essence du cinéma est le silence. »⁷¹ - puis de la télévision et de la vidéo, entre autres. L'influence vient tantôt de l'intérieur – la bande sonore synchronisée – tantôt de l'extérieur – la télévision comme autre forme audiovisuelle – mais aboutit toujours à la crainte que le cinéma ne disparaisse soit en se réduisant à la forme d'un sous-art – le théâtre filmé – soit en finissant submergé par la concurrence. Le numérique a cela de spécifique qu'il correspond à la fois à un changement technologique interne comme le fut le parlant et à la dénomination générale d'un ensemble de médias dont l'ordinateur avec internet et la vidéo en priorité. Les deux facettes nous intéressent ici mais seulement dans leur influence sur le langage cinématographique et non sur l'idée d'une éventuelle submersion du cinéma par le reste des images. L'Histoire a jusqu'à présent non seulement infirmé ces théories funestes mais également montré que le cinéma en ressortait toujours plus fort, plus affirmé. Cela résulte du caractère intrinsèquement évolutif du septième art, pareil à une langue vivante. La majorité des théories pessimistes ont le défaut de l'oublier et tendent à considérer que la définition du cinéma qu'ils connaissent est arrêtée. La répétitivité de leur discours et leur manque de fondement par le passé continuent de donner raison à Chris Marker, Satoshi Kon et George Romero qui vont à la rencontre du numérique et de ses nouvelles formes pour en faire du cinéma.

D'autre part, l'hybridation ne correspond pas à un changement radical du film faisant table rase de ses acquis. Bien au contraire, elle peut se révéler un moyen de faire perdurer des codes plus anciens qui, pris dans un paysage audiovisuel en mutation, menacent de tomber en désuétude. Nous avons souligné précédemment que les séquences d'influence « zapping » étaient mises en valeur par les autres séquences, plus nombreuses, aux plans plus longs, au rythme plus lent et à l'action moins soutenue. L'inverse est vrai également. La force de ces longs plans parfois stagnants, le fait même qu'ils ressortent autant tient en partie au fait qu'ils sont entre-coupés de passages plus rythmés. Tout le poids du quotidien vide de Laura ressort lorsque le silence de la jeune femme qui réfléchit ou fixe longuement la caméra est précédé d'un assemblage des

71 Charles Chaplin, « Charlie Chaplin attaque les tallies » (1929) in Daniel Banda & José Moure, *Op cit.*, p191.

plans montrant l'étendue d'OWL ou la diversité du Japon hyperactif visité par Chris. La même logique sert le contraste qu'exprime *Perfect Blue* entre l'univers médiatique et l'univers quotidien de Mima. Quant à *Diary of the dead*, c'est au poids de l'isolement des survivants montré à travers les longs plans en caméra subjective que les séquences zapping des vidéos trouvées sur internet – et montrant beaucoup de regroupements humains souvent solidaires ou festifs – redonnent sa valeur. Le cas de *Diary of the dead* reste cependant particulier sur ce point en cela que la majeure partie du film est tournée en caméra portée et simule des maladresses de cadrages et mouvements de caméra étrangers au cinéma classique. La complémentarité entre ces séquences et celles de zapping n'en est pas moins existante, mais contrairement – ou plutôt davantage qu' – aux films de Kon et Marker, les deux parties font chacune ressortir certaines spécificités cinématographiques et certaines nouveautés. Ainsi la fixité et les mouvements fluides des plans zappés rappellent la maîtrise esthétique vers laquelle tend le cinéma narratif habituel. Dans cette même logique il est à noter que l'« interactivité » telle qu'elle est retranscrite dans nos films se place dans la continuité d'un procédé dramaturgique fondamental : le suspense. L'art bien connu du maître Hitchcock consiste d'une part à dévoiler au spectateur certains éléments dont n'est pas conscient le personnage que l'on suit et d'autre part à faire intervenir un élément de surprise qui contrarie l'avance que croyait avoir obtenu le spectateur sur le personnage. Le jeu sur les couches de réalité de nos films repose sur le même va et vient entre l'impression d'avoir une parfaite connaissance de la situation et sa remise en doute. Ainsi, lorsque dans une séquence de *Perfect Blue* on voit Mima sous observation et un homme déclarer « Vous voyez bien, cette jeune fille se prend pour Mima Kirigoe, une jeune comédienne qui vient d'abandonner la chanson. » et la suite du dialogue expliquer le trouble de l'identité dont elle souffre, on croit enfin comprendre la clef de l'intrigue et avoir une avance sur Mima qui est enfermée dans son illusion. Mais l'action est interrompue par un « coupez ! », l'image se rembobine nous révélant ainsi que ce que nous voyions était l'affichage d'un moniteur et la même scène se rejoue mais en remplaçant le nom de Mima par celui de son personnage fictif, « Rita Takakura ». On réalise alors que l'on a été manipulé, de la même sorte que lorsque Hitchcock nous montrait une chaussure prête à tomber de la

poche de *Marnie* (Tippie Hedren) essayant d'être discrète pour finalement découvrir que l'employée qui aurait pu l'entendre est en fait sourde⁷². La différence principale avec nos films et qu'ils jouent sur un plus grand nombre de couches de « vérité » mais la proximité avec ce que l'on peut appeler l'interaction au cinéma est déjà là et ce n'est d'ailleurs pas anodin si Chris Marker cite *Sueurs froides (Vertigo)*⁷³ dans son film (la raison principale restant au niveau des thématiques comme nous le verrons plus loin). Les propos de Serge Toubiana quant à l'évolution des attentes du public et de son désir d'être actif⁷⁴ s'en retrouvent amoindris : certes le spectateur du XXI^e siècle en sait plus long sur l'image que celui du XX^e siècle et se montre par conséquent plus exigeant à son égard, mais son plaisir à devenir « acteur » du film n'est pas nouveau comme le prouve le succès du cinéaste britannique qui l'avait déjà parfaitement compris.

L'erreur est donc double : Non seulement l'hybridation n'est pas étrangère au cinéma mais elle en est même un moteur et n'implique pas l'abandon de ses formes déjà existantes. Elle est synonyme d'enrichissement et non d'appauvrissement.

72 Séquence de la tentative de vol du coffre fort de Rutland dans *Pas de printemps pour Marnie*, Alfred Hitchcock, 1964.

73 *Sueurs froides*, Alfred Hitchcock, 1958.

74 Se référer à la citation faite dans la Partie II, p47.

b) Libéré de la représentation du réel

Fondée ou non, la part de malaise relevant de la sémiologie du cinéma s'appuie sur l'existence de changements indéniables dont le principal demeure la nature physique du film et les caractéristiques qui lui sont liées. Jusque là vu davantage d'un œil sombre, la digitalisation de l'image qui s'applique à nos films prend une autre dimension dans la pensée de Caroline Renard :

« Numérique, le cinéma confirme ce qu'il a été (art du temps et du mouvement). Il se défait de ce qui l'encombre (l'adhérence au réel, le point de vue). Il expérimente de nouvelles possibilités (autonomie de l'image, travail des surfaces). Il intègre des modes de pensées qui appartenaient à des domaines non filmiques. Mais surtout il en invente de nouveaux qui trouveront aussi leur prolongement hors du cinéma. »⁷⁵

La notion de l'ancrage au réel est de nouveau abordée mais cette fois-ci en termes positifs, comme d'un poids dont le septième art se serait enfin délesté. L'intérêt se situe surtout pour nous au niveau de ce que cette conception induit : la liberté d'expérimenter sur l'image en elle-même sans se soucier de briser ce lien au réel puisque, qu'on le regrette ou non, il semble admis que celui-ci a bel et bien perdu sa légitimité. Aussi, le numérique a à la fois rendu plus malléable l'image filmique et généré de nouvelles formes esthétiques qui inspirent les cinéastes. La plus représentative est évidemment celle du pixel, la plus petite composante et symbole principal de l'image numérique. L'analogie souvent faite avec le grain de la pellicule sera décriée à maintes reprises, sans faire nécessairement l'objet de virulences – pourtant fréquentes – ou même de simples jugements. Telle que l'expose Alain Renaud-Alain :

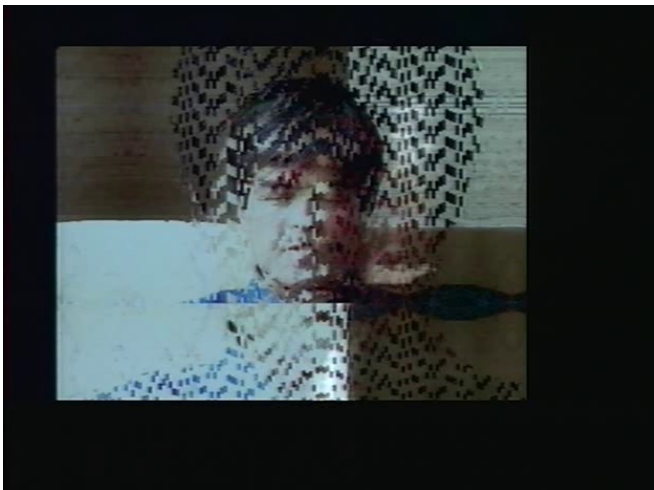
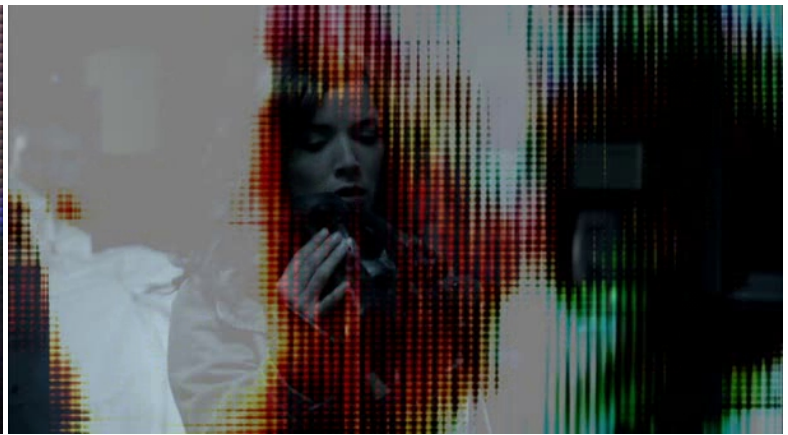
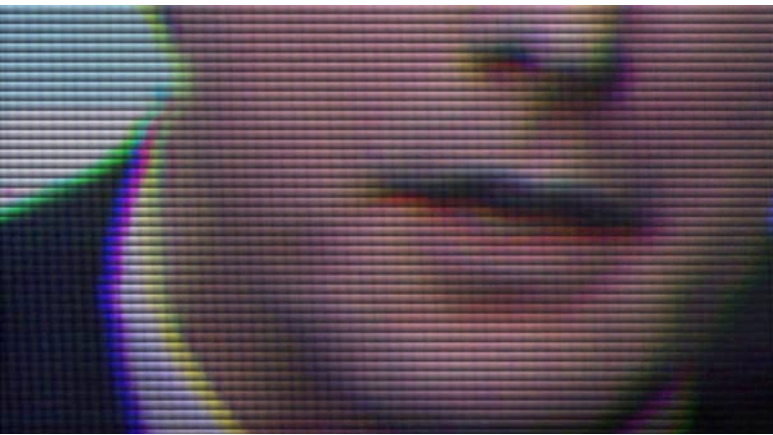
« La différence avec « l'ancienne » image est patente : définissant un ordre de type logiciel, mental, le numérique n'est pas, ne saurait être de même nature que le chimique : question d'ontologie pour parler bazinien ; le pixel

75 Maxime Scheinfeigel (dir.), *Le cinéma et après ?*, *Op cit.*, p32.

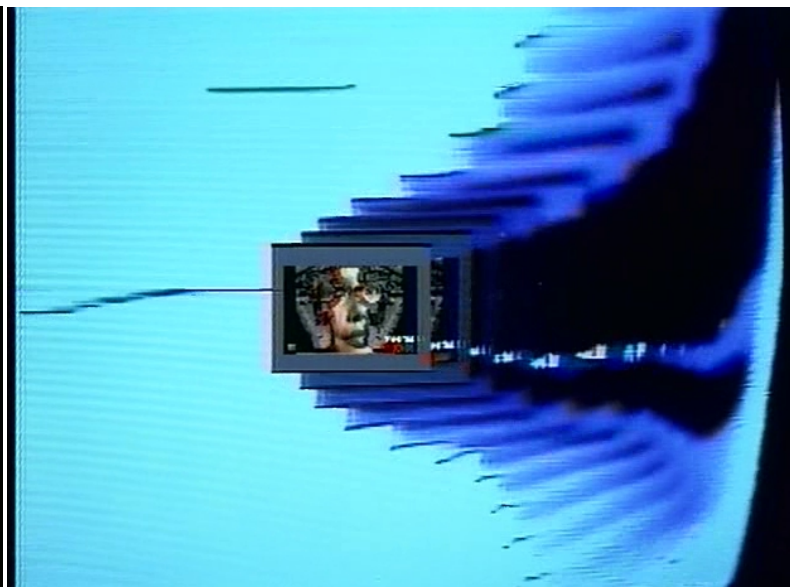
n'est pas le grain, il en est l'équivalent [...] Rien à partir de là n'est conservé, ni la réalité élémentaire de l'image (le pixel), ni sa morphologie constitutive (le modèle), ni, les fonctionnalités qui découlent de sa nouvelle identité (par exemple, l'interactivité, mais aussi la définition de l'image). »⁷⁶

Le pixel assumé devient une nouvelle forme visuelle, au même titre que le fut – et l'est toujours - le motif de la trame ou de la dégradation de la bande vidéo que l'on retrouve d'ailleurs à plusieurs reprises dans l'esthétique de *Diary of the dead* pour accentuer l'idée d'image abîmée ou dynamiser les transitions et les séquences angoissantes, et dans celle de *Level Five* pour parvenir à distinguer les images les plus anciennes des plus récentes. Dans la même logique, le pixel intéresse d'abord Romero pour marquer l'esthétique délabrée de son film en ayant recours à la pixellisation (agrandissement des pixels et donc perte de résolution de l'image) et au bruit numérique (fourmillements). Le pixel est aussi un motif récurrent auquel on fait rappel par certaines formes évocatrices comme les murs d'écrans où chaque moniteur symbolise un pixel qui compose l'image, la multitude de points que forment les fenêtres des immeubles dans les grandes villes nocturnes, ou par des traitements de l'image qui visent à appuyer la visibilité des pixels tout en la stylisant. Il inspire également à Marker de nouveaux motifs de transition montrant l'image se composer ou décomposer point par point qui témoigne encore d'une certaine fascination pour la perte d'unité de l'image. Ces effets sont rendus par des traitements par ordinateur ce qui en fait des effets d'infographie parmi d'autres. Ces derniers sont nombreux. *Level Five*, particulièrement, en regorge à travers ses menus de connexion au réseau, au jeu-vidéo et surtout l'édifiante galerie des masques qui sert de véritable théâtre de travail expérimental sur les surcadrages, l'association d'éléments graphiques de toutes natures : photo, vidéo, formes infographiques, textes. Les démultiplications à l'infini et leurs animations vectorielles jouant sur les positions, échelles, distorsions, opacité et colorimétrie se mêlent jusqu'à ce qu'on ne puisse plus rien distinguer qu'une sorte de tableau abstrait mouvant. Les formes n'ont plus aucun lien avec ce que l'on peut trouver dans la réalité et en cela le cinéma se rapproche de la

76 Alain Renaud-Alain, « L'imaginaire numérique » in J.M Frodon, M. Nicolas & S. Toubiana (dir.), *Op cit.*, p62.



Le pixel source d'inspiration esthétique dans *Diary of the dead* et *Level Five*



Connexions de Laura à OWL dans *Level Five*

peinture qui a d'ailleurs connu un tournant similaire dans son histoire avec les mouvements avant-gardistes. Les recherches visuelles à la teinte psychédélique de la galerie des masques – parmi elles, la confrontation surnaturelle de Laura à sa propre image – ne sont pas sans rappeler la célèbre utilisation du slit-scan dans la dernière séquence de *2001 l'odyssée de l'espace*⁷⁷. Le procédé était alors mécanique et laborieux, reposant sur l'utilisation de masques et nécessitant de filmer en stop-motion. Les mêmes effets sont devenus beaucoup plus accessibles grâce au numérique qui permet l'utilisation de masques virtuels à l'infini et la création de formes beaucoup moins contraignante. Ces séquences de *Level Five* sont très révélatrices : on part d'une image qui est manipulée et déstructurée pour ne devenir plus qu'un motif jamais arrêté, en perpétuelle évolution : on ne s'intéresse plus à l'image mais à ses nouvelles limites. Les autres compositions graphiques sont plus inspirées des conventions informatiques. Les sur-cadrages des menus, les cartes qui composent le jeu, l'organisation très mathématique des affichages, privilégiant l'ergonomie appropriée aux formes géométriques élémentaires des composantes de l'écran – encarts de textes, d'images, boutons d'interaction –, tout cela aplati en une même image grâce à la technique la plus fondamentale apportée par le numérique : le compositing.

Le terme, plus rarement remplacé par le français « composition numérique » désigne, tel que le définit Lev Manovich, « le processus consistant à combiner un certain nombre de séquences d'images en mouvement, et parfois de photos, en une seule séquence, à l'aide de logiciels de compositions spéciaux [...] ». ⁷⁸ A lui seul, cet effet spécial marque une véritable avancée pour l'audiovisuel et est employé dans la plupart des trouvailles visuelles du cinéma numérique que nous avons pu citer. Son importance est telle qu'elle impose une reconsidération de notre vision du montage et interroge notre définition du plan qui jusque là était l'ensemble de film enregistré en continu jusqu'à la première coupure de la caméra. À l'exception de quelques exemples très spécifiques qui ont tenté de tricher sur cette notion – on pense notamment à *La corde* de Hitchcock (*Rope*, 1948) où les coupures sont habilement masquées pour faire croire à un

⁷⁷ *2001 : a space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968.

⁷⁸ Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, 2010, p520.

plan séquence sans fin – le plan était jusqu'à présent facilement identifiable. Le compositing induit que le montage ne passe plus forcément entre deux plans tout comme le truquage ne passe plus forcément « par la petite barre noire obtuse entre deux images fixes »⁷⁹ mais peut se faire dans l'image même, sans qu'il y ait de coupure. Ces considérations de Jean Douchet, bien que semblant faire fi de certains truquages – dont *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) est devenu symbolique – et d'autres procédés surtout exploités par le cinéma expérimental – comme la peinture sur pellicule et l'utilisation de caches dans l'image argentique – témoignent de la réalité de l'évolution esthétique ainsi permise. En permettant les compilations et l'animation d'images de toutes sortes et notamment de vidéos et d'éléments infographiques, le compositing rend possible la création de mondes virtuels libérés des contraintes auxquelles restent soumises les maquettes et fonds peints traditionnellement employés. Son utilisation sera particulièrement appréciée des films de science-fiction et le terme est d'ailleurs lui-même défini pour la première fois dans un article publié par deux employés de Lucasfilm, célèbre maison de la saga *Star wars* (George Lucas, 1977). Les possibilités esthétiques offertes par le mélange infographie et prises de vue motiveront la création d'une esthétique très particulière aux mondes virtuels liés à l'informatique et dont la représentation la plus connue demeure aujourd'hui *Matrix*. Le quadrillage 3D et les lignes de code animées d'un vert électrique sur fond noir se retrouvent dans beaucoup d'œuvres des années 1990/2000 et connaissent même un précurseur en 1982 qui préférait au vert le bleu et le orange : *Tron* de Steven Lisberger. *Level Five* fait lui aussi écho à ces codes désormais bien ancrés de la matrice de l'ordinateur à travers, encore une fois, les menus du jeu vidéo. L'esthétique du virtuel s'étend au delà de cette vision la plus identifiable et reste majoritairement associée aux effets électriques : néons et halos de lumière, éléments graphiques lumineux de manière générale, souvent de forme géométrique, contrastant autant que possible avec les formes et matières plus organiques que l'on associe à la vie naturelle. Cette nouvelle esthétique devient vite indissociable des images de synthèse, autre avancée rendue possible par les soins de la composition. Comme nous l'avons sommairement évoqué, l'image de synthèse est

79 Se référer à la citation de Jean Douchet faite dans la Partie II, p45.

surtout représentée par *Diary of the dead* même si l'on peut y voir des clins d'œil dans *Perfect Blue* par la déformation des corps et que l'on en trouve de rares traces dans *Level Five* par l'apparition d'un personnage de jeu vidéo en animation 3D. Animation qui sonne d'ailleurs le glas de l'animation en 2D traditionnelle telle que celle de *Perfect Blue*. Les images de synthèses de *Diary of the dead* sont toutes liées au gore : elles concernent les giclées de sang, les impacts et décompositions de zombies. Ce type d'éléments est traditionnellement entièrement gratuit d'un point de vue narratif et ne sert qu'à rendre spectaculaire l'action. On ne peut certes pas en dire autant du film de Romero, ce dernier usant du gore pour dénoncer la banalisation de la violence et des images choc dans notre quotidien, mais il n'en demeure pas moins un travail d'ordre esthétique avant tout. Le réalisateur cherche non sans amusement à inaugurer quelques situations encore jamais vues en cumulant les images incongrues : explosions de crânes à coup de défibrillateur, de faux, d'acide, etc. Les images de synthèses sont, en théorie, indissociables de l'enregistrement original aux yeux du public. Elles utilisent elles aussi la superposition des masques du compositing pour incorporer des éléments créés sur ordinateur en 3D à l'image à modifier. Les outils offerts par l'informatique permettent un suivi du mouvement entièrement malléable et ne connaissent pour seules limites que celles de leurs utilisateurs.

Parmi les éléments graphiques acquérant une véritable dimension artistique par leur rencontre avec l'infographie, il est intéressant de s'attarder sur le texte. On se souvient évidemment de quelques cartons de films muets à la typographie stylisée, dans l'expressionnisme allemand notamment – *Le cabinet du docteur Caligari*⁸⁰ par exemple – mais cette recherche restait rare et limitée. Le texte est par ailleurs extrêmement peu fréquent dans les films parlants une fois l'utilisation du carton rendue obsolète. Son usage sur écran généralisé par l'informatique et rendu sujet au même champ de possibilités esthétiques que tout élément infographique, le texte inspire de nouveau le cinéma. Les trois films l'emploient évidemment par soucis de réalisme lorsqu'ils montrent un ordinateur à l'écran mais Chris Marker et George Romero dépassent cette

80 *Das Kabinett des Doktor Caligari*, Robert Wiene, 1920.

simple figuration naturaliste. Marker y voit un potentiel à se faire rencontrer texte et animation. Il montre les phrases apparaissant mot par mot, les mots syllabes par syllabes. Ils les fait se répéter, se répondre. Tantôt quelques lettres occupent la totalité du champ, tantôt des mots se multiplient à une vitesse vertigineuse et deviennent si nombreux et si petits que l'on ne peut plus les distinguer. Ils sont à l'image de la structure entière du film, désorganisés ou plutôt ordonnés dans un désordre volontaire. Les mots sont choisis autant pour leur insuffisance à exprimer la complexité d'Okinawa que pour leur capacité à marquer et faire résonner le commentaire audio plus dense qui leur fait écho. Le travail du cinéaste vise surtout à dépasser la signification du mot pour lui faire exprimer bien plus. Comme ce mot, Okinawa, qui n'a aucun sens pour nous puisqu'il n'est pas de notre langue et que nous avons oublié l'histoire à laquelle il renvoie. Son message passe par sa mise en scène : hachuré en un OKI suivi de NAWA affichés en alternance. On en retient la spirale que leur animation génère et la fracture que la scission du mot traduit. On en revient à une suggestion du malaise qui, fondé ou non, est bien présent.

Et finalement, si les troubles sont exprimés avec tant d'insistance et de moyens, il faut peut-être en chercher la source au delà de ces simples considérations visuelles numériques. Car si nos film s'intéressent à l'image sans but représentatif, ils se tournent aussi vers la représentation de ce qui ne peut être montré en image.

2. Les maux que l'on ne voit pas

a) L'intériorité des personnages

Libérée de ses contraintes matérielles, l'image numérique se voit donc offrir de nombreuses nouvelles possibilités graphiques. Elle peut aussi et surtout profiter du changement de niveau de lecture qu'on en fait – nous n'attendons plus d'elle qu'elle montre objectivement la réalité matérielle et sommes donc mieux disposés à recevoir des messages à d'autres niveaux – pour représenter mieux que jamais ce qu'il y a au-delà du visible, c'est à dire à la fois l'invisible et l'immatériel. Dans notre cas, nous pensons à l'un des plus grands défis du cinéma : représenter l'intériorité d'un personnage perturbé psychologiquement. La nature des pathologies des personnages s'identifie assez aisément grâce aux outils narratifs classiques, mais l'enjeu est ici de faire ressentir au spectateur les mêmes sensations que le protagoniste. Ce terrain a toujours été le privilège du roman, donnant à la plume un avantage incontestable sur la caméra concernant certains types de narration que l'on caractérise d'ailleurs souvent d'inadaptables. Si la tâche reste ardue, nos cinéastes voient en l'émergence du numérique une nouvelle occasion de s'y essayer. Ils ne choisissent cependant pas n'importe quelles pathologies et il nous faut d'abord les présenter pour comprendre les subtilités de leur représentations et le lien qui se tisse avec l'image numérique.

Dans *Perfect Blue*, Satoshi Kon a voulu traiter de la schizophrénie liée, dans le cas de Mima, à la pression que représente le passage à l'âge adulte. « Dépeindre la confusion qui trouble la conscience d'une jeune fille en train de modifier son échelle de valeurs et de mûrir »⁸¹, tel est l'audacieux pari du cinéaste qui vaudra à *Perfect Blue* son succès critique en France, la maturité de la démarche étonnant d'autant plus de la part d'un film d'animation. À cause d'une distinction difficile et tardive – début du XX^e siècle – la

81 Commentaire de Satoshi Kon dans l'interview présente dans les bonus de l'édition DVD de *Perfect Blue*, TC : 16'25".

schizophrénie est souvent confondue avec une autre psychose, le trouble bipolaire aussi appelé psychose maniaco-dépressive. C'est davantage à cette dernière que renvoie l'idée de dédoublement de personnalité qui circule dans notre imaginaire collectif et est incarnée dans le film par le personnage de Rumi. Contrairement à cette idée reçue donc, la schizophrénie ne correspond pas à la cohabitation de deux personnalités dans un même corps mais est le plus souvent caractérisée par des délires et des hallucinations, généralement auditives. Le schizophrène souffre donc principalement de pertes de contact sévères avec la réalité qui surviennent sous forme de crises. Bien que les symptômes de la schizophrénie ne représentent pas un état continu, la gravité de cette maladie en fait l'une des dix maladies les plus invalidantes.⁸² Le personnage de Mimaniac est également employé pour exprimer les troubles propres à la schizophrénie bien que son mal soit en fait encore d'un autre ordre.

Les troubles de Laura dans *Level Five* présentent de nombreuses similarités mais relèvent pour leur part d'un « deuil inachevé », une forme de complication possible du deuil⁸³. La trame entière du film est en effet basée sur les recherches de la jeune femme pour décrypter le jeu, inachevé lui aussi, que programmait son amant avant de décéder. Aucune information précise n'est donnée sur cette mort dont on ne connaît ni l'ancienneté ni la cause. On ne sait pas non plus grand-chose de la relation qu'entretenaient les deux personnages, si ce n'est qu'elle était amoureuse. Des indices laissent tout de même deviner qu'ils vivaient ensemble depuis un certain temps et l'on suppose que la mort est suffisamment récente pour que Laura commence tout juste ses recherches sur le jeu, mais suffisamment ancienne pour que l'on n'assiste pas dans le film à la phase initiale du deuil aussi appelée phase de détresse ou d'impact. Un deuil normal se constitue de trois étapes, la phase initiale correspond au choc, à l'impossibilité d'y croire. Elle est suivie par la phase centrale qui se définit selon le professeur Hardy par trois caractéristiques principales : un état émotionnel intense d'allure dépressive, un état de retrait social et une identification inconsciente au défunt. La dernière étape est bien nommée « fin du deuil » durant laquelle se jouent

82 A. Amad, V. Camus, P.A. Geoffroy & P. Thomas (dir.), *Référentiel de psychiatrie*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2014, p158.

83 E. Corruble, M.C. Hardy-Baylé, P. Hardy & C. Passerieux, « Deuil normal et deuil pathologique » in *Enseignement de la psychiatrie*, Rueil-Malmaison, éd. Doin (2^e édition), 2003, p135.

l'acceptation de la perte du mort et le retour à la normale des intérêts et de l'état psychique et somatique. Si le travail du deuil correspond déjà en lui-même à un état de trouble psychologique, il peut également connaître des perturbations en se transformant en « deuil compliqué ». Les symptômes de Laura correspondent, comme on le verra, à une forme de deuil inachevé. C'est à dire qu'elle ne présente plus les marques extérieures du deuil mais continue à vivre dans le passé en recherchant la personne décédée – qu'elle croit voir et entendre - et en renonçant à s'investir dans de nouvelles relations.

Le cas de Jason, enfin, est certainement le plus particulier et peut-être le moins évident car celui-ci se manifeste peu, toujours en retrait de l'action et intervenant très rarement à l'oral. Jason n'a pas d'hallucinations, à l'inverse il voit des éléments réels qu'il a tendance à prendre pour de la fiction comme le révèle l'une des dernières séquences du film dans laquelle il crie « Coupez! » plutôt que d'aider son amie réellement en danger. L'idée que la réalité et la fiction sont devenues difficiles à distinguer – l'une tendant vers la spectacularisation et l'autre vers le réalisme technique – est bien plus centrale dans le film de Romero que dans *Level Five* et *Perfect Blue* puisqu'elle en constitue le sujet principal. Toutefois il existe une deuxième lecture très marquée de la pathologie de Jason en tant qu'exilé. Le déracinement ou l'exile induisent en effet eux aussi un travail de deuil selon Lya Tourn et peuvent engendrer divers troubles psychiques comme la dépression masquée et dépersonnalisation que l'on retrouve chez Jason⁸⁴. De manière similaire à l'état de Laura, la dépression masquée induit que les symptômes de la dépression comme la tristesse et le ralentissement psychomoteur ne sont pas apparents. La dépersonnalisation quant à elle se caractérise par un sentiment de perte de sens de la réalité qui se fait, contrairement à la schizophrénie, de manière consciente et constante.

Bien que différentes dans les trois films, les maladies choisies partagent des symptômes communs dont deux principaux bien spécifiques : la fragilité de la perception du réel et la détérioration du comportement social. Le premier induisant le

84 Lya Tourn, *Travail de l'exil, deuil, déracinement, identité expatriée*, Paris, Presses universitaires de France, 1997.

deuxième, c'est davantage sur la perte des repères de la réalité que nous allons développer. Le rapport avec l'image numérique s'établit sur ce point : Nous avons montré comment les différents malaises qu'elle suscite étaient projetés de manières visuelles et narratives diverses à défaut de pouvoir être montrés directement. Mais à la différence du contexte du numérique que chacun vit à l'époque de la sortie des films, les troubles des personnages eux, sont à la fois intimes et hors normes. Ils ne peuvent donc être ressentis par de simples allusions formelles. L'idée est alors de faire un transfert des sensations éprouvées dans une situation que chacun connaît – les grandes interrogations qui entourent la démocratisation du numérique – pour exprimer un malaise semblable mais propre à l'intériorité des personnages. Par conséquent, les dispositifs que nous allons aborder maintenant ont pour la plupart déjà été évoqués. Notre intérêt ici est d'en montrer la deuxième lecture possible et la façon dont procède se transfert depuis des figures liées au numérique à l'expression de troubles psychiques particuliers.

Ainsi, les genres et formes des films sont le premier reflet de l'instabilité mentale et conditionnent notre perte de repères. L'intérêt que l'on trouve à un film radicalement anti-surmédiatisation comme *Diary of the dead* n'est pas tant le lourd portrait qu'il dresse des médias du numérique mais son choix ambigu d'en adopter la forme en la transformant ainsi autant en arme de dénonciation qu'en outil de création cinématographique. Cette démarche binaire, que nous avons nous-même qualifiée de schizophrénique, suscite par la forme la sensation de malaise. Le même principe de fonctionnement de *Perfect Blue*, est souligné par Jean-Marc Lalanne :

« Ce surcroît de trouble tient moins au discours tenu sur la schizophrénie [...] qu'à la nature profondément schizophrène qui fonde le projet de Satoshi Kon. *Perfect Blue* est un film d'animation qui ne cesse de reproduire jusque dans les moindres détails les procédures du cinéma de prises de vue réelles. L'œuvre elle-même semble donc affectée d'un trouble d'identité. »⁸⁵

85 Jean-Marc Lalanne, « L'illusion tragique », Cahiers du cinéma n°538, Septembre 1999, p71.

Tandis que les films en prise de vue réelle tendent vers l'animation grâce aux nouvelles possibilités offertes par le numérique, cet ovni de l'animation parcourt le chemin inverse. Des changements de mise au point cumulés à des effets de zoom ou dézoom, de légers « bougés » ou encore quelques travellings (verticaux ou horizontaux) hésitants comme si ils avaient subi les difficultés de leur réalisation à l'étape du tournage, autant de caractéristiques propres à la caméra que *Perfect Blue* simule à la postproduction, sur ordinateur, par l'ajout de flou gaussien et la dynamisation de certains éléments de l'image. De leurs côtés, *Level Five* et *Diary of the dead* installent les bases de leur rapport ambigu au réel par l'utilisation des formes du film amateur et faux documentaire. Le travail se poursuit sur toutes les facettes des films que nous avons précédemment évoquées : mélange entre dessin animé traditionnel et par ordinateur pour *Perfect Blue*, cohabitation de plans d'archives et prises de vue mises en scène pour les deux autres, ambiguïté de la nature de l'image, de sa réalité, multiplication des couches d'images, des niveaux de réel, etc. Les hallucinations dont souffrent Laura et les personnages de *Perfect Blue* viennent compléter le tableau.

Dans *Perfect Blue*, les hallucinations auditives dues à la schizophrénie sont représentées par la fausse Mima qui est une hallucination commune à Mima et Mimaniac. Les voix entendues par un schizophrène sont le plus souvent source de tourment mais leur virulence peut varier en intensité. Lorsque le double s'adresse à Mima, il se moque d'elle, lui reproche ses choix et la rabaisse : « Tu espères devenir une célèbre star de cinéma mais tu n'es rien ! Les scènes que tu as tourné ont sali ton image, ta carrière se résume à un film porno. Qui voudrait d'une petite dépravée pour chanter ? », « Personne ne pourra plus t'aimer maintenant, tu es souillée, la petite idole est foutue ! ». Mais les voix chez le schizophrène peuvent aller bien plus loin, donner des ordres poussant au meurtre ou au suicide... C'est ce qu'illustre l'exemple de Mimaniac à qui la fausse Mima dicte l'assassinat du scénariste de *Double lien*, du photographe de nu et enfin celui de Mima qui échouera. L'otaku, bien qu'indéniablement gravement instable psychologiquement, n'est pas schizophrène et les meurtres lui sont en fait suggérés par Rumi se faisant passer pour l'idole. Toutefois le doute est volontairement



Simulations de mise au point dans *Perfect Blue*



L'emprise de la Mima hallucinée sur Mima et Mimaniac dans *Perfect Blue*

maintenu jusqu'à ce que l'on découvre l'implication de Rumi à la fin du film et le comportement de Mimaniac est donc partiellement conçu pour correspondre à celui d'un schizophrène. Ces deux autres personnages restent cependant essentiellement des faire-valoir de la pathologie de Mima et aident à en mettre en scène les symptômes en semant de fausses pistes destinées au spectateur, ce qui participe à la communication de cet état mental déphasé avec la réalité et à la préservation du suspense. L'auricularisation change d'ailleurs au cours du film. Le spectateur fait l'expérience de la schizophrénie en entendant les voix que Mima est seule à entendre, il voit Rumi tantôt sous sa véritable apparence, tantôt telle qu'elle se perçoit elle-même – c'est à dire avec le corps et la voix de Mima –, et assiste également aux conversations imaginaires entre Mimaniac et son idole. L'image suit évidemment la même logique en oscillant entre les scènes telles qu'elles se déroulent réellement, les apparitions imaginaires de la fausse Mima, qu'elles soient projetées de l'esprit de Mima, de celui de Mimaniac ou de Rumi. Si des éléments nous permettent d'abord de distinguer les illusions comme par exemple la surbrillance électrique de la fausse Mima, son sur-cadrage à travers vitres et écrans et sa légèreté immatérielle, les indices disparaissent sans avertissement, de la même façon que les trames et autres stylisations nous signifiant que ce que l'on observe est le contenu d'un écran.

Les hallucinations de Laura dans *Level Five* sont d'un autre ordre. La jeune femme croit voir ou entendre son défunt amant. Elle le recherche à travers le jeu sur Okinawa, et ses rencontres sur le réseau. On sait dès la première scène du film que la jeune femme lui parle, ses premiers mots en apparaissant à l'écran étant « Voilà le genre de choses que tu écrivais... » mais tout laisse d'abord à croire qu'elle est parfaitement consciente de la mort de son interlocuteur imaginaire. Elle l'évoquera à plusieurs reprises, notamment de manière directe lors d'une conversation avec un internaute : « [...] la mort je connais. Je connais très bien. Je connais même par cœur. Et même si tu me disais que tu étais mort, je pourrais parler avec toi. Parce que l'homme que j'aimais est mort et je lui parle tous les soirs. ». Mais la pathologie de Laura évolue et surtout on se rend compte du caractère inachevé de son deuil et du fait que son trouble n'est pas apparent tout de suite. Ce n'est qu'à mesure des confidences qu'elle fait à l'ordinateur

que l'on découvre la vérité : « Y a eu la période où je te voyais partout. Où je te reconnaissais de loin dans la rue. La période où je retournais à tous les endroits que nous aimions ». Les hallucinations décrites ici par Laura correspondent encore à celles qui peuvent intervenir dans la phase centrale du deuil normal, leur nature irréaliste est consciente. Puis vient une rencontre sur le réseau que la veuve rapporte en ces termes : « Quelqu'un m'appelle. Je comprends que c'est toi à des petits signes de reconnaissance. À un mot qui n'a de sens que pour toi et pour moi. Je l'interroge un peu, il se dérobe. Ça n'a plus l'air d'être toi. Et puis encore un autre signe. Est-ce que tu joues ? Ou est-ce que tu te moques de moi ? ». L'identification du caractère hallucinatoire de la perception ne se fait plus. Laura est rentrée à la fois dans une recherche pathologique du défunt et une phase de colère contre lui. La représentation de ces hallucinations est très différente de celle de *Perfect Blue* puisqu'ici on ne les voit jamais. Chris Marker opte non pas pour la monstration de l'esprit de Laura mais pour sa retranscription, son transfert à nous, spectateurs, en nous faisant vivre une expérience similaire. Nous croyons voir Laura, tout du long nous sommes convaincus de son existence jusqu'à ce que l'effet de postproduction la faisant apparaître de nulle-part intervienne et remette en question tous nos repères. À partir de là le doute s'installe et se multiplie. Nous qui acquiescions avec conviction à chaque démonstration de manipulations d'image que nous donnait à voir Laura, convaincus d'être devenus des maîtres du sujet, nous sommes piégés à notre tour par une manipulation. On cerne assez vite la nature mi documentaire mi film de science-fiction de *Level Five*, mais si la distinction entre les deux semble d'abord assez aisée, les quinze dernières minutes du film anéantissent totalement cette impression.

Ces troubles aboutissent à une marginalisation sociale qui est complétée par les autres symptômes qui la favorisent. Le sujet se tourne donc encore une fois vers la notion d'individu isolé. Or, si l'intelligence de nos cinéastes est indéniablement d'avoir su, dans la période où les interrogations face au numérique étaient les plus fortes, ne pas tant chercher à prendre part à ce débat qu'à exploiter les troubles qu'il suscitait, la récurrence de cette thématique dépasse ce simple contexte de la digitalisation.

b) Le malaise de notre époque : l'identité

Chacun des troubles des personnages interroge conjointement la nature de son être et son rapport au monde, soit son identité intime et son identité sociale : Mima doit trouver sa place dans la société très codifiée qu'est le Japon et choisir entre ses aspirations et ce que les autres attendent d'elle. Assumer l'affirmation de son identité d'adulte ou s'efforcer de correspondre à celle que l'on a forgée pour elle. L'identité de Laura est ambiguë. Son nom est un pseudonyme tiré d'un film, elle identifie son mari à l'ordinateur et s'identifie elle-même à travers la figure de l'île d'Okinawa, une île dont on n'a jamais reconnu l'identité. Quant à Jason, il doit essuyer la perte de ses repères identitaires : famille, pays, etc. Il n'a plus de structure à laquelle se raccrocher. Déraciné, il abandonne son identité pour n'être plus que passif face aux événements.

L'expression de ses intériorités perturbées est ainsi la marque du temps. En effet, la question de l'identité et plus fréquemment de la perte d'identité est la grande préoccupation de notre époque. « L'identité, c'est d'abord un phénomène éditorial. » remarque le sociologue Jean-François Dortier, « Pas un jour sans que ne paraissent des publications sur « les conflits identitaires », « l'identité masculine », « l'identité au travail », les « identités nationales » ou « religieuses ». »⁸⁶ La prééminence de cette question vient de ce que la pensée sociologique et philosophique s'est tournée au cours des dernières décennies vers la notion de l'individu, seule entité fixe restante depuis que l'Homme s'est affranchi de sa place normée et inconditionnelle au sein de structures inébranlables comme l'État, l'Église ou la famille. Bien que perdant de sa force de signification en s'étendant de la sorte, cette généralisation de l'idée d'identités témoigne bien des préoccupations de notre époque, plus que jamais tournées vers l'individu et sa place dans la société. Cette tendance permet à nos cinéastes de traiter conjointement l'intériorité de leurs personnages et les maux plus grands de leur société. L'enjeu dépasse ainsi la simple volonté d'exploiter les apports du numérique dans des buts de performances scénaristiques et de mise en scène pour se tourner vers des

86 Jean-François Dortier, « Identité. Des conflits identitaires à la recherche de soi », Sciences humaines Hors-série n°34, Septembre-Octobre-Novembre 2000.

considérations plus vastes que celles du monde médiatique.

Les problèmes de Jason sont ceux liés à la migration, un sujet cher à Romero dont les films ont presque toujours une résonance sur les questions du racisme et de l'émigration. Les humains de *Diary of the dead* se retrouvent en peu de temps à la fois minoritaires face à la majorité croissante que forme la communauté des zombies et orphelins d'un territoire métamorphosé pour ne pas dire détruit. La brutalité de cette déterritorialisation, pour reprendre le concept de Deleuze et Guattari⁸⁷, de la Terre par les humains et plus particulièrement – car on sait le patriotisme américain – des États-Unis par ses habitants, peut être considérée comme une forme d'exil. Ce type d'expériences entraîne chez ceux qui le vivent un bouleversement du fonctionnement psychique qui se manifeste notamment par un travail de deuil. L'une des caractéristiques de l'exil est sa phase d'errance indéfinie voire infinie. En ne nous offrant que le point de vue du groupe d'étudiants survivants, *Diary of the dead* se construit sur le rythme de leur errance. La majorité du film se passe sur la route, dans le camping-car qui roule vers un objectif à peine formulé : retrouver les familles des personnages. La narration n'insiste jamais sur les directions à prendre, si bien que le spectateur ne se soucie pas de savoir vers quoi le film se dirige. L'heure est à la découverte : les changements sont d'une telle ampleur et les informations si peu éclairées que l'on se retrouve dans la même logique que les personnages, à ne pas savoir ni même se soucier de ce que la suite du film nous réserve, trop pris dans les événements présents. Mais parallèlement – voire même conjointement - à certaines scènes spectaculaires qui nous plongent dans cet état de curiosité, beaucoup d'effets parodiques du film d'horreur et du film gore instaurent une certaine distance entre les événements et le spectateur. L'auto-dérision inhérente à ce film de Romero se situe sur tous ses aspects : clichés du film de zombie, clichés du film en caméra portée, et rappelle au spectateur averti que ce qu'il regarde est un film. Par ce moyen le public se retrouve plongé dans le même état que Jason qui semble subir une dépersonnalisation, trouble souvent décrit par une impression « de vivre dans un film ». Il se retrouve ainsi en marge de sa vie autant qu'en marge du film qu'il tourne et des événements qui touchent le dernier groupe social qui

87 Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie. L'Anti-Œdipe*, Paris, éd. Minuit, 1972.

devrait lui servir de rattachement identitaire. Cet état de crise interne est celui de l'immigré coincé entre la perte de sa terre d'origine et l'hostilité de sa terre d'accueil et plus généralement celui des communautés minoritaires qui peinent à accéder à une reconnaissance sociale. Avec *Diary of the dead* se joue l'éternelle bataille de la marge confrontée à une majorité qui avance dans une logique de conversion plutôt que d'acceptation en mettant tous les spectateurs à égalité dans le rôle de la minorité puisque l'humanité entière se trouve dans la position de faiblesse.

L'identité est d'un autre ordre chez Chris Marker, tout aussi fragile mais bien moins définie. L'idée qu'elle puisse être relative à une communauté spirituelle ou idéologique y est même critiquée. Laura raconte le jeu qu'ils faisaient avec son conjoint, d'attribuer des niveaux de un à cinq aux personnes qu'ils rencontraient. Le bas de l'échelle, le « level one », était composé de ceux qui se présentaient comme appartenant à une communauté : « Je suis catholique. Communiste. Ou anarchiste... Enfin une bigoterie quelconque, on laissait tomber. Level one ! ». L'ère d'internet est à l'anonymat, sur le réseau les frontières territoriales n'existent plus, l'identité réelle est mise de côté, cachée sous les traits d'un avatar. Mais l'identité dans *Level Five* c'est avant tout celle oubliée des habitants d'Okinawa, sacrifiés pour un pays qui n'était même pas le leur. « Ces habitants des îles qui n'étaient même pas japonais, voilà qu'ils se retrouvaient japonais pour mourir. » Comment vouloir appartenir à une patrie, à un monde qui a laissé commettre de tels crimes de guerre ? Les Hommes ont cru pouvoir conjurer le sort en oubliant jamais ce qu'il s'était passé. « Mémoriser le passé pour ne pas le revivre était une illusion du XX^e siècle » nous dit Chris Marker. La boucle sans fin du récit des guerres et de leurs atrocités est un motif récurrent du film. Elle fait écho à une caractéristique rendue possible par le numérique et matérialisée dans notre quotidien sous la forme du bouton « repeat » des lecteurs multimédias. Le jeu de stratégie sur Okinawa propose de revivre la bataille sans cesse sans pouvoir en changer le cours. De la même manière que Laura revit ses souvenirs en boucle, sans pouvoir annuler la mort de son conjoint. La boucle ouvre le film, tracée par une main tenant une souris informatique qui nous propulse dans un écran. Les va et vient entre les plans de Laura - qui se répètent eux

aussi sans cesse, jour après jour, log après log - et ceux du Japon, entre le passé et le présent, tout ce processus de répétition en boucle accompagné de la voix apaisante de Laura hypnotise le spectateur. L'histoire se répète, les plans se répètent, et pourtant la mémoire faillit. Coco Loco aussi répète avec fidélité les phrases que lui dicte Laura et pourtant elles s'effacent et Coco Loco ne fonctionne plus.

Le pays amnésique que chérit tant Chris Marker a combattu les séquelles de la guerre d'une autre façon. Il s'est reconstruit à force d'acharnement et de discipline. L'individu japonais, au contraire de l'occidental, est entièrement dévoué à l'intérêt de son pays, de son entreprise, de la société en général dont les attentes passent avant ses intérêts personnels. Cette idéologie forte a permis le « miracle japonais » d'après guerre mais use aujourd'hui la population qui estime qu'elle n'a plus de raison d'être⁸⁸. C'est une part de ce contexte que réfléchit *Perfect Blue*. La difficulté de Mima à assumer son passage à l'âge adulte est dû à la très forte pression sociale qui accompagne cette étape de la vie au Japon. Le réalisateur confit dans une interview qu'il ne pense pas que l'on puisse comprendre tout à fait son film sans être japonais⁸⁹. Mimaniac et les otakus en général sont aussi des produits de cette société des extrêmes. Ce sont des fans qui ne vivent que pour leur passion, à la fois parce qu'elle leur permet de s'évader de la pression de la vie réelle et parce que les excès font partie du mode de vie japonais.

Chaque film rend ainsi compte des maux de sa société dont il parvient à exprimer la détresse grâce à l'ensemble des processus nés de ce lien multiple entre image, numérique et représentation de l'instabilité. Loin d'être anecdotique, l'expression de cette vision plus globale du monde est l'aboutissement de ce travail riche et complexe. Elle est en fait, dans cette période de doute sur l'identité de l'image et du cinéma, la confirmation du rôle premier du septième art : exprimer cinématographiquement un point de vue sur le monde.

88 Sur le sujet, voir notamment : Muriel Jolivet, *Homo japonicus*, Paris, éd. Philippe Picquier, 2000.

89 Interview de Satoshi Kon présente dans les bonus de l'édition DVD de *Perfect Blue*.

CONCLUSION

Le cinéma n'est pas mort. Il est même on ne peut plus vif entre les mains de Chris Marker, Satoshi Kon et George Romero qui se plaisent à en caresser les limites de manière tantôt grave, tantôt ludique. Ils menacent souvent de les dépasser, séduits par les formes attrayantes des autres médias rendues si accessibles par la numérisation. Ils cèdent même à la tentation, créant tous les ponts possibles vers ces images étrangères pour qu'elles viennent habiter leur cinéma. Toutefois les œuvres nées de ce métissage ne témoignent pas d'une sortie des limites de leur médium, mais bien plutôt de leur élargissement : Le septième art est riche de par sa faculté naturelle à emprunter aux autres pour construire ses propres codes. Il est riche également de chaque nouvelle innovation technique qu'il sait apprendre à manier et le numérique en est une. Voilà la contribution à contre courant des trois films atypiques que sont *Level Five*, *Perfect Blue* et *Diary of the dead* à une époque où chacun dresse son bilan du cinéma. Mais puisqu'il est de bon ton d'arborer une pensée funeste sur le sujet, nos cinéastes n'en privent pas leurs œuvres et y expriment, par leurs nouvelles formes autant que par les anciennes, le malaise du numérique sur la société, sur l'individu, sur l'image et tout ce qui y touche. Le malaise surtout des théoriciens sur le sujet, car si eux analysent le cinéma contemporain, nos réalisateurs leur rendent la pareille en examinant leurs théories.

L'erreur diagnostiquée de tous ces prophètes de la fin du cinéma apparaît multiple. Une première est de croire en la dénaturation de l'image filmique par sa digitalisation. Cette idée se base sur la croyance arbitraire en une définition du cinéma restreinte et immuable. Nos films rappellent, par leur entière démarche, que le septième

art est avant tout défini comme celui de « totale synthèse ». L'autre principale méprise est de renier la valeur des codes principaux privilégiés par le cinéma contemporain relié au numérique en considérant que ceux-ci n'ont rien de nouveau. Effectivement, qu'elle soit d'ordre technique ou narratif, la plupart des caractéristiques récurrentes de ces films sont déjà bien connues du grand écran : mise en scène de personnages solitaires, troubles du rapport entre illusion et réalité, déstructuration du récit, etc. Cependant il s'agit ici d'un faux problème. L'importance de ces figures ne vient pas de leur supposée nouveauté formelle mais de celle du sens qu'elles prennent en étant réactualisées dans ce contexte. Elles trouveront d'ailleurs une pérennité certaine dans le cinéma du début de ce XXI^e siècle et notamment chez plusieurs cinéastes plus populaires comme Darren Aronofsky, Christopher Nolan ou encore Terry Gilliam qui reconnaissent l'influence de Satoshi Kon et Chris Marker sur leurs œuvres. Bien sûr ces rectifications ne sont pas manifestées de manière directe dans nos films et n'appartiennent pas à leur propos principal. Elles sont cependant présentes, induites par leur démarche et leurs partis pris dont l'importance est imposée par la prégnance de la controverse sur la numérisation du cinéma.

Les films en eux-mêmes s'évertuent davantage à montrer, au moyen du numérique – aussi bien en tant que source de mutation des médias que par le contexte de troubles qu'il génère –, les préoccupations de leur société. La simple figure de l'ennemi, ici incarnée par l'image digitale, a toujours été très révélatrice des préoccupations de son époque : les films aux invasions extraterrestres et attaques de créatures mutées lors de catastrophes nucléaires incarnent les craintes liées à la Guerre Froide dans les années 1950-60, les paysages arides, hostiles à l'homme dans les années 1970 témoignent des prises de conscience écologique, les révoltes de machines dans les années 1980 des récentes avancées en robotiques, etc. Mais ici *Level Five*, *Perfect Blue* et *Diary of the dead* profitent de la proximité du sujet avec la nature de leur propre médium pour dépasser cette simple dimension représentative – ce qui les différencie des nombreux autres films à figurer la menace numérique – pour en adopter eux-mêmes la forme d'une part et aller chercher l'origine des troubles plus loin d'une autre. Ils les

situent dans le contraste entre les valeurs mises en avant par nos sociétés et les maux importants – souvent associés au capitalisme et à la mondialisation – qu'elles choisissent parallèlement de laisser croître en les taisant.

Pour autant, le numérique n'est évidemment pas expié de tous défauts. Ses aspects les plus sombres sont largement représentés aussi et n'ont pas pour unique valeur de représenter d'autres formes de troubles externes au cinéma. Mais plutôt que de participer à cette diabolisation dogmatique qui en est largement fait, les trois cinéastes rappellent qu'il n'est rien de plus qu'une nouvelle technologie et un symptôme des civilisations qui la voit naître. Le numérique, dans le cinéma autant que dans la société, c'est d'abord ce que l'on choisit d'en faire.

BIBLIOGRAPHIE

Histoire du cinéma et des médias audiovisuels

- BANDA Daniel & MOURE José, *Le cinéma : l'art d'une civilisation*, Paris, Flammarion, 2011.
- BERTETTO Paolo, *Le miroir et le simulacre. Le cinéma dans le monde devenu fable*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015.
- BRONNER Gérald, « Ce qu'Internet fait à la diffusion des croyances », *Revue européenne des sciences sociales*, n°49, 1^{er} trimestre 2011, p35.
- BRONNER Gérald, *La démocratie des crédules*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.
- CHARAUDEAU Patrick, *Les médias et l'information*, Paris, éd. De boeck, 2005.
- CIEUTAT Michel, *Les grands thèmes du cinéma américain*, Paris, éd. Du Cerf, 1991.
- CORRIGAN Timothy, *A cinema without walls : movies and culture after Vietnam*, New Brunswick (New Jersey – États-Unis), Rutgers University Press, 1991.
- DUCCINI Hélène, *La télévision et ses mises en scène*, St-Germain du Puy, éd. Armand Colin, 2005.
- HERISTCHI Vincent, *La vidéo contre le cinéma, Neige électronique, tome 1*, Condé-sur-Noireau, éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2012.
- MANOVICH Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, 2010 (édition originale *The Language of New Media*, Londres (Angleterre), The MIT press, 2001)
- MONGIN Olivier, *La violence des images ou comment s'en débarrasser ?*, Paris, éd. Seuil, 1997.

- BINNET Laurent & GELINEAU Dimitri, « La télévision, telle que nous la connaissons est-elle morte ? », *Sorbier.net*, [En ligne], 14/11/2008, <http://www.sorbier.net/Memoire-la-television-est-elle-morte-%20BINNET-GELINEAU.pdf>, consulté le 15/03/2015.
- CLUZEL Jean, « Rapport d'information n° 456 : L'avenir de l'audiovisuel à l'ère du numérique », *Sénat*, [En ligne], 27/05/1998, http://www.senat.fr/rap/r97-4561/r97-4561_mono.html#toc0, consulté le 10/03/2015.
- MIETTE Tom, « Les technologies tactiles », *igm.univ-mlv.fr*, [En ligne], 03/02/2009, http://igm.univ-mlv.fr/~dr/XPOSE2008/Les%20technologies%20tactiles/histo_origine.html, consulté le 12/03/2015.

Le langage du cinéma

- ALTMAN Rick, « A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre », *Cinema journal*, n°23, Printemps 1984, p6.
- DELEUZE Gilles, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, éd. Minuit, 1983.
- DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, éd. Minuit, 1985.
- METZ Christian, « Trucage et cinéma », *Essais sur la signification au cinéma*, Tome 2, Paris, éd. Klincksieck, 1972, p 173.

- JOST François, « L'Empire du faux », *Cahiers de Narratologie*, [En ligne], 11/09/2014, <http://narratologie.revues.org/6830> , consulté le 02/05/2015.

Une nouvelle esthétique du cinéma numérique

- BALPE Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, Paris, éd. Hermes science, 2000.
- BEAU Frank, DUBOIS Philippe & LEBLANC Gérard, *Cinéma et dernières technologies*, Paris, De Boeck Université, 1998.
- BLANCHET Alexis , *Les jeux vidéo au cinéma*, Estella (Espagne), éd. Armand Colin, 2012.
- DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux-vidéo : l'interface-film métanarration et interactivité*, Bruxelles, éd. De Boeck, 2009.
- DUBOIS Philippe, « Introduction/Présentation » in *Oui c'est du cinéma / Yes it's cinema. Formes et espaces de l'image mouvement / Forms and Spaces of the Moving Image*, Pasian di Prato, éd. Campanotto, 2009, p7.
- LIPOVESKY Gilles & SERROY Jean, *L'écran global*, Villeneuve-d'Ascq, éd. Seuil, 2007.
- QUINTANA Angel, *Virtual ?*, Paris, éd. Cahiers du cinéma, 2008.
- RENARD Caroline, *Images numériques ?*, Mercuès, éd. D'Arts, 2014.
- SCHEINFEIGEL Maxime (dir.), *Le cinéma, et après ?*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2010.
- SZENDY Peter, *L'apocalypse cinéma, 2012 et autres fin du monde*, Mercuès, éd. Capricci, 2012.

- PICARD Martin, « Pour une esthétique du cinéma transludique », Ludicine.ca, [En ligne], Aout 2009, http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Picard_Martin_2010_these.pdf , consulté le 08/12/2014.

Le numérique comme fin du cinéma ?

- AUMONT Jacques, *Limites de la fiction, considérations actuelles sur l'état du cinéma*, Lonrai, éd. Bayard, 2014.

- AUMONT Jacques, *Que reste-t-il du cinéma ?*, Paris, éd. Vrin, 2012.

- DUFOUR Eric, *Qu'est-ce que le mal, monsieur Haneke ?*, Mayenne, éd. Vrin, 2014.

- FRODON Jean-Michel, NICOLAS Marc & TOUBIANA Serge (dir.), *Le cinéma vers son deuxième siècle*, Tours, le Monde éditions, 1995.

- GAUDREAU André & MARION Philippe, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, éd. Armand Colin, 2013.

- KERMABON Jacques, « Le cinéma est mort, vive le cinéma », 24 images n°142, Juin-Juillet 2009, p20.

- FERENCZI Aurélien, « Peter Greenaway constate la mort du cinéma », Télérama, [En ligne], 12/10/2007, http://www.telerama.fr/cinema/20704peter_greenaway_constate_la_mort_du_cinema.php, consulté le 10/04/2015.

- SONTAG Susan, « The Decay of Cinema », The New York Times, [En ligne], 25/02/1996, <https://www.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html> , consulté le 12/04/2015.

Histoire et philosophie de l'image

- AUMONT Jacques, *De l'esthétique au présent*, Gilly, éd. De Boeck Université, 1999.

- BARTHES Roland, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Mayenne, éd. Cahiers du cinéma Gallimard & Seuil, 2012 (Première édition, 1980).

- DEBRAY Régis, *Vie et mort de l'image, une histoire du regard en occident*, Mesnil-sur-l'Estrée, éd. Gallimard, 1992.

- DUBOIS Philippe, *L'acte photographique*, Bruxelles, éd. Labor, 1983.
- NIETZSCHE Friedrich, « Comment le « monde vrai » devint enfin une fable. Histoire d'une erreur. », *Le crépuscule des idoles dans Oeuvres*, Paris, Flammarion, collection « Mille & une pages », 2000, p1045.
- PLATON, *Œuvres complètes, La république*, Livre X, Paris, Librairie Garnier Frères, 1950, p354.
- SCHOPENHAUER Arthur, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, Librairie Félix Alcan, 1913, 3 vol.
- KRACAUER Siegfried, *Theory of film. The Redemption of Physical reality*, Oxford (Angleterre), Oxford University Press, 1960.

L'image-mémoire

- ALBERA, « La chute de la dynastie Romanov de E. Choub à C. Marker », *Matériaux pour l'histoire de notre temps, Écritures filmiques du passé*, n°89-90, janvier-juin 2008, p20.
- BLÜMLINGER Christa, LAGNY Michèle, LINDEBERG Sylvie, NINEY François, ROLLEY Sylvie (dir.), *Théâtres de la mémoire, Mouvement des images*, Paris, éd. Presses Sorbonne Nouvelle, coll. Théorème, 2011.
- BLÜMLINGER Christa, *Cinéma de seconde main. Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Péronnas, éd. Klincksieck, 2013 (traduction de *Kino aus zweiter Hand. Zur Ästhetik materieller Aneignung im Film und in der Medienkunst*, éd. Vorwerk 8, 2009).
- FLEURY-VILATTE Béatrice, « Comment la télévision écrit et réécrit l'Histoire », *Communication et langages* n°116, 2^e trimestre 1998.

- KOZAKAĭ Topshiaki & LAURENS Stéphane, « Pierre Janet et la mémoire sociale », Cairn.info, [En ligne], Février 2003, www.cairn.info/revue-connexions-2003-2-page-59.htm , consulté le 07/02/2015.
- MEYER Camille, « La numérisation ou la construction d'une mémoire virtuelle », MémSIC, [En ligne], 18/06/2006, http://memsic.ccsd.cnrs.fr/file/index/docid/334906/filename/mem_00000378.pdf , consulté le 08/12/2014.

Contextes sociaux

- BARRAL Etienne, *Otaku. Les enfants du virtuel*, Paris, éd. Denoël, 1999.
- DELEUZE Gilles & GUATTARI Félix, *Capitalisme et schizophrénie. L'Anti-Œdipe*, Paris, éd. Minuit, 1972.
- DORTIER Jean-François, « Identité. Des conflits identitaires à la recherche de soi », Sciences humaines, Hors-série n°34, Septembre-Octobre-Novembre 2000.
- DUBEY Gérard, *Le lien social à l'ère du virtuel*, Paris, Presses universitaires de France, 2001.
- GIARD Agnès, *L'imaginaire érotique au Japon*, Paris, éd. Albin Michel, 2006.
- JOLIVET Muriel, *Homo japonicus*, Paris, éd. Philippe Picquier, 2000.
- MORIN Edgar, *L'Esprit du temps 2, Nécrose*, Paris, éd. Bernard Grasset, 1983.

- CAMPION Chris, « J-Pop's dream factory », The Guardian, [En ligne], 21/08/2005, <http://www.theguardian.com/music/2005/aug/21/popandrock3> , consulté le 15/02/2015.
- TEMMAN Michel, « Maudits mangas », Libération, [En ligne], 11/07/2007, http://www.liberation.fr/grand-angle/2007/07/11/maudits-mangas_98049 , consulté le 22/03/2015.
- TEMMAN Michel, « Une vraie frustration du public qui veut tout voir », Libération, [En ligne], 10/08/2005, http://www.liberation.fr/cahier-special/2005/08/10/une-vraie-frustration-du-public-qui-veut-tout-voir_528993 , consulté le 22/03/2015.

Troubles psychologiques

- AMAD Ali, CAMUS Vincent, GEOFFROY Pierre Alexis & THOMAS Pierre (dir), *Référentiel de psychiatrie*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2014.
- CORRUBLE Emmanuelle, HARDY-BAYLÉ Marie-Christine, HARDY Patrick & PASSERIEUX Christine, « Deuil normal et deuil pathologique » in *Enseignement de la psychiatrie*, Reuil-Malmaison, éd. Doin (2^e édition), 2003, p135-139.
- THIBAUT Florence (dir.), *Génétique de la schizophrénie*, Paris, John Libbey Eurotext, 2003.
- TOURN Lya, *Travail de l'exil, deuil, déracinement, identité expatriée*, Paris, Presses universitaires de France, 1997.

Étude du corpus :

Autour de *Diary of the dead*

- CHAUVIN Jean-Sébastien, « La trilogie des morts-vivants », Cahiers du cinéma n°523, Décembre 2001.
- D'AGNOLO VALAN Giulia, « Les morts-vivants font de la résistance », Cahiers du cinéma n°626, Septembre 2007.
- LAFOND Franck (dir.), *George A. Romero, un cinéma crépusculaire*, Paris, éd. Michel Houdiard, 2008.
- LARCHER Jérôme, « Gare au gore », Cahiers du cinéma n°563, Décembre 2001.
- MALAUSA Vincent, « Eux et nous », Cahiers du cinéma n°604, Septembre 2005.
- THORET Jean-Baptiste (coordonné par), *Politique des Zombies, l'Amérique selon George A. Romero*, Paris, éd. Ellipses, 2007.

Autour de *Level Five*

- BELLOUR Raymond & ROTH Laurent, *Qu'est-ce-qu'une madeleine ? À propos du CD-rom Immemory de Chris Marker*, Centre Georges Pompidou – Yves Gevaert éditeur, 1997.
- COUREAU Didier, *Flux cinématographiques, cinématographie des flux*, Paris, éd. L'Harmattan, 2010.
- GAUTHIER Guy, *Chris Marker, écrivain multimédia ou voyage à travers les médias*, Condé-sur-Noireau, L'Harmattan, 2001.
- JOUSSE Thierry, « Mr and Mrs Memory », Cahiers du cinéma n°510, Février 1997, p60.
- MARKER Chris, *Commentaires*, Paris, éd. Seuil, 1961.
- MC NEIL Isabelle, « Memory maps and city space » in *Memory and the moving image, French film in the digital era*, Édinburgh, Edinburgh University Press, 2010, p123.

Autour de *Perfect Blue*

- AZOURY Philippe, « Le crépuscule de l'idole », Cahiers du cinéma n°578, Avril 2003, p40.
- HIGUINEN Erwan, « L'animation Japonaise après le feu de paille », Cahiers du cinéma n°586, Janvier 2004, p69.
- LALANNE Jean-Marc, « L'illusion tragique », Cahiers du cinéma n°538, Septembre 1999, p71.
- LETE Anne (rédactrice en chef), *Perfect Blue*, Paris, éd. BIFI, 2001.

- BEN NUN Yaël, « Dialogue entre virtualité et quotidienneté : *Perfect Blue* de Satoshi Kon », Réel Virtuel, [En ligne], Mars 2011, <http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php?/revue-en-ligne/y-ben-nun/2/> , consulté le 25/04/2015.
- GUILBERT Sérena, « La place du cauchemar dans le cinéma de Satoshi Kon », Le Petit Fugitif, [En ligne], 18/11/2012, <https://lepetitfugitif.wordpress.com/2012/11/18/la-place-du-cauchemar-dans-le-cinema-de-satoshi-kon/> , consulté le 05/04/2015.
- TESSIER Max, « E-terview avec Kon Satoshi », Japonline.com, [En ligne], décembre 2003, <http://www.japonline.com/jfra/eterv/kon.asp#top> , consulté le 05/04/2015.

TABLE DES MATIERES

Introduction	01
PARTIE I : La place de l'Homme dans la société des images	
1. Une image envahissante	10
a) L'omniprésence des supports	10
b) Vers l'image-excès	16
2. Le cryptage du relationnel	23
a) Un héros et des inconnus : une frontière numérique	23
b) L'interactivité, tissu social 2.0	30
PARTIE II : Le temps d'une image qui ne se reconnaît plus	
1. La nature de l'image en pleine mutation	39
a) L'empreinte physique de l'image digitale	39
b) Nature sémiologique de l'image	45
2. Remise en question des fonctions de l'image	50
a) L'enregistrement du réel	50
b) L'image-mémoire	56
PARTIE III : Au delà de l'image troublée, l'affirmation du cinéma	
1. L'exaltation visuelle du « nouveau » cinéma	65
a) Un art de totale synthèse	65
b) Libéré de la représentation du réel	70
2. Les maux que l'on ne voit pas	76
a) L'intériorité des personnages.....	76
b) Le malaise de notre époque : l'identité	83
Conclusion	87
Bibliographie	90