

> La vidéo amateur comme « hors- écran » du cinéma hollywoodien

Chloé Galibert-Laîné

Résumé

Cet article interroge, à travers l'analyse d'un « desktop documentary » [1] consacré à la production et à la censure de clips vidéos enregistrés par des passants sur le tournage de *Transformers: L'Âge de l'Extinction*, la relation esthétique et politique qu'entretient l'écran d'ordinateur avec l'écran de cinéma, et propose une définition de l'image numérique amateur comme « hors-écran » du film hollywoodien.

Plan

- Rendre visible le « hors-écran » d'Internet : le film comme outil de « média-visualisation »
- Images tolérées, images censurées: la politique du « hors-écran »
- La clause de transparence, condition de représentation du « hors-écran »

Auteur

Chloé Galibert-Laîné prépare actuellement un doctorat de recherche et création sur les souvenirs de films à l'École normale supérieure de Paris, au sein de l'équipe d'accueil SACRe, sous la direction de Dork Zabunyan (professeur de cinéma à Paris VIII) et Jérôme Sackur (directeur d'études en psychologie cognitive à l'EHESS). Titulaire d'un master en études cinématographiques (Paris VII) et d'un master en sociologie (EHESS), elle est également réalisatrice de court-métrages et produit des vidéo-essais critiques pour le magazine nord-américain Fandor.

[1] C'est ainsi que Kevin B. Lee désigne son propre film, soulignant par cette appellation que la réalité que « documente » le film est avant tout celle de la navigation sur l'ordinateur.

[2] D'après les chiffres indiqués par le site Box Office Mojo: <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view2=worldwide&yr=2015> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[3] D'après les statistiques fournies sur le site YouTube.com: <https://www.youtube.com/yt/press/fr/statistics.html> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[4] Ces deux régimes d'images ne forment naturellement pas un système binaire, car il existe une grande diversité de formes audiovisuelles empruntant certaines caractéristiques à l'un et à l'autre; nous proposons de considérer ici les blockbusters et les vidéos *YouTube* comme deux pôles opposés de la production audiovisuelle contemporaine, entre lesquels gravitent toutes les formes artistiques et médiatiques.

[5] André Gunthert propose des analyses très complètes sur les phénomènes d'« emballements médiatiques autour des nouveaux usages de l'image » (A. Gunthert, *L'Image partagée. La photographie numérique*, Paris, Textuel, 2015).

[6] A. Klein, *Le Culte de l'amateur. Comment Internet détruit notre culture* (traduit de l'américain par J.-G. Laberge), Paris, Scali, 2008.

[7] Pour une perspective globale et historicisée sur la figure de l'amateur, en particulier en relation aux technologies numériques, voir N. Thély, *Le Tournant numérique de l'esthétique*, Publie.net, 2011.

[8] Noël Burch a distingué les « six segments du hors-champ » dans N. Burch, *Praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1969.

[9] J. Aumont, A. Bergala, M. Marie, M. Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983.

[10] G. Deleuze, *L'Image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit, 1983, pp. 30-31.

[11] Christian Metz a développé la question de l'érotique spécifique au bord de l'écran (C. Metz, *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, 1994).

[12] Le paradigme de l'image cinématographique comme procédant d'un « cache » apposé sur le réel nous vient d'A. Bazin, « Peinture et cinéma », dans *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Le Cerf, 7^e art, nombreuses rééditions (or. 1951).

Dans le domaine des médias de divertissement, ces dix dernières années ont été caractérisées par la coexistence de deux régimes d'images radicalement opposés. D'une part, les *blockbusters* nord-américains continuent à attirer des foules de spectateurs, aux États-Unis comme ailleurs (en 2015, *Jurassic World*, *Fast and Furious 7* et *Avengers: L'Ère d'Ultron* ont dépassé le milliard de dollars de recettes dans le monde **[2]**); d'autre part, les « vidéos *YouTube* », dont l'appellation générique d'après le nom de la principale plate-forme de diffusion dissimule une grande diversité de contenus, présentent des statistiques toutes aussi impressionnantes (trois cents heures de vidéos mises en ligne chaque minute sur la plate-forme; un milliard d'utilisateurs dans le monde, et le revenu annuel du site est estimé à quatre milliards de dollars **[3]** **[4]**). Alors que beaucoup d'auteurs se sont faits les prophètes de l'avènement de l'image numérique amateur aux dépens des industries culturelles traditionnelles – avènement souhaité par certains **[5]**, craint comme la peste par d'autres **[6]** –, force est de constater qu'en 2015, soit dix ans après la création de *YouTube*, ces deux régimes d'images cohabitent de façon relativement harmonieuse. Aussi semble-t-il essentiel, pour comprendre le rapport de nos contemporains aux images en mouvement, d'interroger l'articulation entre ces deux types de contenus: comment les créateurs publiant des vidéos sur *YouTube* s'approprient-ils les codes et les images de Hollywood? À l'inverse, de quelle manière l'industrie cinématographique s'empare-t-elle des images d'Internet, et que peut-elle en faire sur le plan narratif et esthétique? Ces deux modes de production fonctionnent-ils en parallèle, l'un entretient-il l'autre, ou encore se soutiennent-ils réciproquement? **[7]**

Pour caractériser la relation de ces deux régimes d'images, il semblerait séduisant, au premier abord, de penser l'image amateur comme un « hors-champ » du film hollywoodien: ce qui est à côté, ce qui excède son cadre. Dans la syntaxe cinématographique, le « hors-champ » désigne l'immédiat environnement de l'image **[8]**, c'est-à-dire la « portion d'espace non retenue à la prise de vues et située à l'extérieur du cadre ». Le terme a également été employé pour désigner, de façon plus diffuse, ce à quoi le film renvoie implicitement – hors-champ « imaginaire ou « allégorique » **[9]** rattachant le film à un certain état du monde social, ou pour emprunter les termes de Gilles Deleuze, à la « durée immanente au tout de l'univers, qui n'est plus un ensemble et qui n'est pas de l'ordre du visible » **[10]**. Mais si le paradigme du hors-champ, grâce à la diversité de ses acceptions, permet encore de penser l'image cinématographique, il n'est pas adapté à la pensée de l'image numérique telle qu'elle est aujourd'hui produite, diffusée et échangée sur Internet. Le moindre événement collectif, qu'il s'agisse d'un concert, d'une manifestation politique ou (comme nous allons le discuter dans la suite de cet article) du tournage d'un film dans un espace public est désormais filmé simultanément par plusieurs milliers de téléphones, appareils photos et caméras digitales; une fois mises en commun sur une plate-forme comme *YouTube*, ces vidéos forment un ensemble visuel qui nie, à proprement parler, l'existence même d'un hors-champ. Le partage du visible (ce qui est à l'image), du presque-visible (ce qui est au bord de l'image **[11]**) et de l'invisible (ce à quoi l'image renvoie implicitement) vole en éclats dès lors que l'on accepte de ne plus penser l'image comme procédant de l'apposition d'un « cache » (si possible au format 16/9) sur le réel **[12]**, mais comme portion d'une sphère de visibilité à 360°.

Nous proposons donc, plutôt que de définir l'image par son cadre, de considérer son support de projection. Les films hollywoodiens sont réalisés pour être projetés sur (très) grand écran, dans une salle plongée dans le noir, le plus souvent en 3D; les vidéos amateurs sont vues sur de petits écrans d'ordinateurs ou de tablettes, entre deux sessions de travail ou dans les transports en commun. Et si tous les *blockbusters* finissent

[13] Même si l'esthétique « amateur » est régulièrement exploitée par le film d'horreur (depuis *Blair Witch Project*, de Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, en 1999) et le film de guerre (par exemple *Redacted de De Palma*, 2007), il s'agit toujours d'images mises en scène « à la manière de » vidéos amateurs, mais qui sont en réalité tournées par des équipes de cinéma.

[14] Nous n'entendons donc pas ce terme dans le sens anglo-saxon du « off-screen », lequel a un sens très proche du « hors-champ » français : « *any character, object, or action not seen on the screen but known to be part of the scene or near the location photographed; or any sound originating from such an area. We might hear an off-screen voice or watch a character viewing an off screen action* », I. Königsberg, *The Complete Film Dictionary*, New York, Meridian, 1987.

[15] Le film est toujours accessible au lien suivant : <https://vimeo.com/94101046> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[16] Nous empruntons le terme de Jean-Luc Marion, qui le définit comme « l'invisible par défaut » dans son ouvrage *Courbet ou la peinture à l'oeil*, Flammarion, Paris, 2014.

[17] Lev Manovich rappelle par exemple qu'il faudrait quarante ans à un internaute pour regarder tous les entretiens disponibles sur les seuls serveurs numériques de la Fondation pour la mémoire de la Shoah (L. Manovich, « The Shape of Information », article en ligne sur son site personnel, 2005).

[18] Pour une réflexion théorique sur l'esthétique de la « basse définition », on pourra se reporter à N. Thély, « Sensibilité à géométrie variable (vers une esthétique de la basse définition) », dans N. Thély, S. Sauzedde, *Basse def, partage de données*, Les presses du réel, Paris, 2008.

tous, à plus ou moins court terme, par être disponibles en téléchargement numérique, l'inverse ne se produit jamais **[13]** : la circulation des images d'un écran à l'autre est un processus à sens unique. L'industrie cinématographique traditionnelle exclut l'image amateur : elle la laisse, à proprement parler, « hors-écran » **[14]**.

Afin de justifier de l'emploi de ce terme et de mettre en lumière les paradoxes qu'il soulève, nous proposons ici l'analyse d'un moyen-métrage (sélectionné depuis 2014 dans les plus grands festivals de cinéma européens, dont la Berlinale, mais néanmoins diffusé dès avant sa projection en salle en libre-accès sur Internet **[15]**) dont la démarche atypique apporte sur la relation entre *blockbusters* et vidéos amateurs une lumière très originale : il s'agit de *Transformers: the Premake*, de Kevin B. Lee. Ce film interroge selon nous la notion de « hors-écran » de trois façons différentes. Le réalisateur y rassemble un énorme corpus de vidéos amateurs filmées sur le tournage de *Transformers 4* ; à la fois trop nombreuses et trop similaires pour avoir une existence propre, ces vidéos appartiennent au vaste « hors-écran » d'Internet. La question de la représentation de cet « invu » **[16]** de la toile, de cette monstrueuse masse d'images qu'il ne semble possible de visualiser que sous la forme de données informatiques **[17]** à moins d'en extraire quelques unes et de leur octroyer le statut d'images cinématographiques, occupera le premier temps de cet article. Mais la question du « hors-écran » rejoint également celle, essentielle dans le film de Lee, de la censure : le documentaire témoigne d'un rapport de forces très déséquilibré entre deux modes de production et de diffusion d'images, et présente les rues où le tournage se déroule (espaces publics s'il en est) comme le lieu d'un affrontement entre les énormes caméras de la Paramount, autorisées et officielles, et les innombrables – et incontrôlables – smartphones des passants. Le « hors-écran » dont il est question est donc aussi très politique : c'est celui de ces images illégitimes, dont on peine pourtant à démontrer l'illégalité, que les studios entendent exclure de la sphère du visible (c'est l'objet de toute censure) et auxquelles Lee octroie la légitimité du grand écran de cinéma. Car enfin, et ce sera l'objet du dernier temps de cet article, c'est bien à la rencontre de deux types d'écrans que travaille Lee : tourné sans caméra, le film procède uniquement de la captation de l'écran de l'ordinateur de son réalisateur. *Transformers: the Premake*, désigné par son auteur comme un « *desktop documentary* » dresse donc le portrait d'un certain état du web en 2013 : il en documente les contenus, l'apparence des interfaces, et le mode de circulation d'une fenêtre à l'autre. Pour une fois, ce sont donc les images amateurs et leur environnement numérique qui remontent la pente du petit écran d'ordinateur vers la salle de cinéma ; et ce qu'elles nous laissent entrevoir, c'est la possibilité de penser l'écran non plus comme une surface étanche et inaccessible, mais comme une voie d'accès à une réalité avec laquelle il est possible d'interagir.

Rendre visible le « hors-écran » d'Internet : le film comme outil de « média-visualisation »

Si le film de Lee semble effectivement prendre pour acquis ce schisme entre vidéos amateurs et cinéma hollywoodien, il n'en remet pas moins en question le jugement de valeur traditionnellement associé à cette dichotomie : ce qui l'intéresse, c'est précisément cette masse d'images en basse définition **[18]**, similaires et pourtant uniques, proprement irréprésentables dans leur ensemble. D'après les dires mêmes du cinéaste, cette question de la hiérarchie axiologique entre contenus amateurs et productions professionnelles est même à la genèse de *Transformers: the Premake* **[19]**. En effet, en 2013, Kevin B. Lee gagne sa vie comme critique

[19] Le réalisateur s'est notamment exprimé sur la genèse de son film lors d'une *masterclass* donnée à l'Université de Sussex en mars 2015: la captation de son exposé est disponible à l'adresse <http://reframe.sussex.ac.uk/conversations/archive2015/kevin-b-lee/> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[20] Ses vidéo-essais consistent en un remontage de scènes de films, souvent accompagné d'une voix off décrivant ou analysant les images et sons des séquences choisies. Ses travaux sont disponibles sur sa page personnelle sur *vimeo.com*: <https://vimeo.com/kevinblee> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[21] Le duo d'artistes Shinseungback Kimyonghun présente par exemple des portraits « moyens », composés de milliers d'images de personnes différentes (et réalise ainsi des « portraits de films », moyenne des visages de tous les actrices et acteurs en fonction de leur durée de présence à l'écran): <http://ssbkyh.com/index.html> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[22] Lev Manovich et son équipe des Software Studies a ainsi mis en place une interface interactive intitulée « Selfecity », qui permet à l'internaute de visualiser un important corpus de selfies, triés selon plusieurs critères qu'il peut faire varier (lieu de résidence, genre, type de prise de vue, expression faciale...). La plate-forme est disponible ici: <http://selfecity.net/> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[23] L. Manovich. « What is Visualization ? », *Visual Studies* volume 26, Routledge, 2011, pp. 36-49.

de cinéma, produit des « vidéo-essais » **[20]** pour différents magazines en ligne et suit une formation professionnalisante à la *School of the Art* de Chicago – c'est donc un « expert » des images. Lorsqu'il découvre au détour d'une rue qu'une partie du tournage de *Transformers 4* a lieu dans sa ville, il décide de documenter cet événement. Mais il apparaît très vite qu'il est loin d'être le seul à avoir eu cette idée: autour de lui se massent des fans de la saga *Transformers* et des passants curieux, brandissant leur téléphone à bout de bras, mus par un même désir de filmer eux-mêmes ce qui est en train d'être filmé par d'autres. Au milieu de ces anonymes, Lee s'interroge: comment se manifeste, en cette circonstance, sa propre qualité de « professionnel » du cinéma, puisqu'il est en train de filmer le même événement de la même façon que des milliers d'amateurs? Et c'est finalement ce rapport de force (esthétique, éthique, politique) entre différentes images du même événement qui s'est révélé constituer le cœur de *Transformers: the Premake*.

Encore fallait-il rassembler toutes ces vidéos, et inventer une manière d'en canaliser le flux. Au moment de rédiger cet article, une simple recherche à partir des mots-clés « *shooting transformers 4 chicago* » amène plus de 25 600 résultats sur *YouTube*, dont l'écrasante majorité a été tournée par des passants sur les lieux du tournage. Et si l'on considère que Kevin B. Lee a non seulement recensé les vidéos tournées à Chicago, mais aussi dans différentes autres villes des États-Unis ainsi qu'en Chine et à Hong Kong, on commence à prendre la mesure du volume titanesque d'images auquel il a tenté de donner forme... C'est là l'une des caractéristiques fondamentales des vidéos amateurs sur Internet: du simple fait de leur nombre, elles échappent au regard. Individuellement, chacune de ces vidéos réunit plusieurs milliers de « vues » sur *YouTube*; mais l'ensemble qu'elles constituent est impossible à appréhender. En ce sens, le film de Kevin B. Lee s'enracine dans des problématiques très actuelles, communes au monde des médias et à celui de la recherche: comment visualiser les données d'Internet, qu'il s'agisse d'informations textuelles, visuelles, sonores ou chiffrées? Quelle forme donner à un contenu si massif qu'il faudrait plusieurs vies humaines pour en prendre simplement connaissance? Comment conférer visibilité et intelligibilité à ce « hors-écran » d'Internet? Poser la question en ces termes invite à prendre la mesure du choix qu'a fait Kevin B. Lee en adoptant une forme filmique: là où d'autres créent des images fixes **[21]** ou des plate-formes interactives **[22]**, Lee a recours au film comme forme de média-visualisation.

D'après la terminologie utilisée par Lev Manovich, l'un des pionniers en la matière, la « média-visualisation » constitue un sous-ensemble du vaste domaine de la « visualisation de données », et vise précisément à condenser en une représentation visuelle un large corpus d'images fixes ou en mouvement **[23]**. En ce sens, le travail de Lee consiste à proposer la forme filmique, en ce qu'elle consiste en un flux ordonné d'images, en réponse aux interrogations contemporaines sur le pouvoir des images à transmettre des informations. Pour ce faire, il a recours à des outils de pure rhétorique visuelle: en laissant d'abord les fenêtres dans lesquelles s'ouvrent les vidéos se superposer de façon aléatoire sur le bureau de son ordinateur, il propose une image du chaos qui se cache derrière l'interface utilisateur de *YouTube*; lorsque, plus tard dans le film, il aligne ces mêmes vidéos sur une grille, qu'il les rassemble par lieu de tournage et qu'il les dénombre (« Honk Kong, 52 vidéos »), le chaos commence à prendre forme. Lee travaille à mettre à plat ce que nous avons appelé en introduction la sphère de visibilité des vidéos *YouTube*: à plusieurs reprises dans le film, deux ou trois vidéos filmées au même instant se voient présentées à l'écran les unes à côté des autres, de sorte que l'on profite en temps réel de plusieurs points de vue sur la même explosion, ou la même scène de panique simulée. À un moment, on observe une rue de Hong Kong sur le point d'être envahie par les figurants de *Transformers 4*; le plan est

presque immobile pendant longtemps, et l'on entend en *off* le dialogue suivant:

“Il y a beaucoup de films en 3D de nos jours?”

Bien sûr, pour des grosses productions comme ça, ça serait stupide de ne pas faire de la 3D.

Si c'est en 3D, pourquoi ils mettent la caméra ici? Pourquoi il n'y a qu'une caméra? N'importe quoi, il y a plusieurs caméras.

Ah oui?

Il y a des caméras partout.” [24]

[24] Nous traduisons à partir des sous-titres anglais.

Sur cette dernière phrase, un effet de dézoom (ajouté par Lee au montage) replace cette vidéo amateur parmi un ensemble de vidéos similaires tournées au même endroit, et l'effet recherché est extrêmement lisible (et assez humoristique): dans cette rue, il y a effectivement des caméras « partout », à chaque fenêtre, derrière chaque pan de mur; et de fait, la galaxie d'images disponibles sur Internet gravitant autour du film *Transformers 4* comprend beaucoup plus que trois dimensions. Lee déplie cet espace pluri-dimensionnel, et le rend préhensible en le représentant sous la forme d'un flux d'images organisées dans le temps.

Une chose nous frappe particulièrement: les véritables effets d'intelligibilité concernant ce « hors-écran » d'Internet procèdent d'un recours au langage cinématographique traditionnel. Pour reprendre l'exemple précédent, extraire une vidéo amateur de son contexte et la projeter presque « de force » sur un grand écran pourrait constituer un geste intéressant, mais c'est en quelque sorte contourner la difficulté: l'image amateur, si elle est isolée, n'est « rien » qu'une image, bordée par un cadre, donc régie par le paradigme du hors-champ. Mais la force du film de Lee est de ne pas procéder à cette « starification » de certaines vidéos aux dépens d'autres: grâce à ce même dézoom, Lee souligne le nécessaire arbitraire de la mise en avant d'une vidéo par rapport à une autre, il replace l'image sur la sphère de visibilité dont elle participe. Le réalisateur a également recours à de puissants effets de montage: vers le milieu du film, la parole d'un officiel en costume, affirmant avec émotion au sujet de la collaboration entre des producteurs américains et des équipes chinoises que « l'une des choses incroyables qu'un film peut accomplir, c'est de rapprocher deux cultures l'une de l'autre », cède brutalement la place à la bande-annonce de *Transformers 4* – où robots monstrueux et voitures de luxe s'entrechoquent avec violence au son d'une musique martiale. Cette ironie de montage reposant sur la juxtaposition de discours et d'images contradictoires constitue l'un des outils rhétoriques les plus employés dans le film; encore une fois, c'est le langage cinématographique classique (le montage) qui vient au secours de la média-visualisation, et en assure la lisibilité. Enfin, Lee s'amuse par moments à emprunter des techniques d'investigation utilisées dans nombre de films policiers, et dont on trouve peut-être les plus fameux exemples dans *Blow-Up* (Michaelangelo Antonioni, 1966) et *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982): il interrompt le défilement des vidéos, fait “pause”, et agrandit un coin de l'image pour en faire apparaître un détail signifiant. Ce « truc » de cinéma est par exemple utilisé sur des extraits de la bande-annonce de *Transformers 4*: Lee fait ainsi apparaître, derrière un mur de fumée, presque là « par hasard », l'immense reproduction, de la taille d'un immeuble, d'une couverture de *Vogue China*. Lee emploie donc le langage cinématographique pour explorer les modalités de co-existence (inclusion, juxtaposition, imbrication) de différents régimes visuels, fixes et en mouvement, analogiques et numériques; sans tomber dans le piège de la décontextualisation des images, il explore au contraire leurs conditions de visibilité, leur matérialité, leur épaisseur numérique, et leur signification – y compris, comme le montre ce dernier exemple de mise en évidence d'un placement de produit, leur signification économique.

Car le canevas sur lequel travaille Lee est sous-tendu par des enjeux financiers et politiques: dans la rue comme sur Internet règne un partage extrêmement inégal entre les équipes de tournage professionnelles qui mettent en forme le réel de la façon qui leur convient, et d'autre part les amateurs, dont la présence peut être sollicitée (figurants bénévoles, fans produisant de la publicité gratuite sur les réseaux sociaux) ou violemment rejetée.

Images tolérées, images censurées: la politique du « hors-écran »

Une image du film de Lee illustre très concrètement la politique exercée par la Paramount vis-à-vis des images amateurs: un régisseur de l'équipe tend au milieu de la foule des curieux un ruban rouge et blanc en criant « Reculez ! Vous pourrez toujours prendre des photos de là-bas ! ». Ce que cherche à imposer la production, c'est un partage de la rue, lieu public par excellence, en délimitant une zone où elle aurait les pleins pouvoirs, et une autre, loin, d'où les véritables passants peuvent fabriquer leurs propres images. Or, Lee démontre que ce partage du sensible [25] s'exerce exactement de la même façon sur Internet. Après quelques dix-sept minutes de vadrouille à travers les méandres de *YouTube*, Lee (ou plutôt le personnage d'enquêteur que le pointeur de sa souris incarne à l'écran) se heurte à un mur: la vidéo amateur à laquelle il cherche à accéder a été bloquée par la *Paramount*, « pour des raisons de droits d'auteur ». À cet instant, les différentes vidéos qui continuaient à être lues en arrière-plan sont interrompues, de sorte que le bruit de fond qu'elles génèrent disparaît: à l'exception de quelques « clics » règne le silence de la censure. La vidéo suivante n'aura pas seulement été bloquée: c'est le compte *YouTube* de l'internaute qui aura été purement et simplement supprimé sur demande de la *Paramount* [26].

C'est que ces vidéos amateurs, tournées sans budget et vraisemblablement sans intention ni de nuire à la production, ni d'en tirer un profit financier, détiennent aux yeux des producteurs de la *Paramount* un réel potentiel commercial. Tant qu'elle manifeste l'excitation de la personne qui filme, et entretient ainsi l'attente que provoque la sortie de *Transformers 4*, la vidéo amateur joue en faveur de la *Paramount*: elle participe d'une campagne publicitaire très puissante, et surtout gratuite. Mais que la vidéo en vienne à révéler des éléments de l'intrigue, à capturer les acteurs sous un jour défavorable, ou à jurer, d'une manière ou d'une autre, avec l'image globale que la *Paramount* cherche à donner de son film, et elle bascule dans le « hors-écran » des images interdites. Cet enjeu financier des vidéos amateurs est directement évoqué dans le film de Lee lorsque celui-ci nous fait lire (en surlignant le passage du pointeur de sa souris) le texte accompagnant l'une d'entre elles, rédigée par l'utilisateur de *YouTube* l'ayant mise en ligne:

“Mes vidéos sont protégées par le Digital Millenium Copyright Act [27]. Il est interdit de les télécharger et de les mettre en ligne sous votre propre nom. Si je trouve l'une de mes vidéos publiées sur un autre compte que le mien, je n'hésiterai pas à contacter YouTube et à la faire retirer, comme je l'ai déjà fait vingt ou trente fois”.

En déroulant le fil des commentaires, Lee s'arrête ensuite sur le message d'un internaute qui s'exclame « J'espère que tu as réussi à monétiser cette vidéo ! » - ce à quoi le détenteur du compte répond « Oui, toutes mes vidéos sont monétisées » (message qu'il accompagne d'un smiley complice). Le film n'apporte pas de réponse quant à l'origine de cet argent

[25] Nous empruntons l'expression à Jacques Rancière, qui voit précisément dans le partage inéquilibré entre divers régimes esthétiques la marque de l'exercice d'une politique autoritaire des images (J. Rancière, *Le Partage du sensible: esthétique et politique*, Paris, La Fabrique, 2000).

[26] Le compte YouTube de Kevin B. Lee lui-même a également été supprimé pour des raisons similaires - ce qui explique pourquoi le documentaire que nous étudions ici est hébergé sur la plate-forme Vimeo.

[27] Ce texte de loi, encore controversé, vise à établir une législation de la propriété intellectuelle adaptée à l'ère numérique. Son équivalent français serait la loi DADVSI, adoptée en 2006, ancêtre du projet de loi Hadopi.

– Lee laisse lui-même un commentaire provocateur pour demander « Tu travailles pour la Paramount? », qui ne recevra aucune réponse. Comme le compte *YouTube* rattaché à la publication de cette vidéo semble aujourd'hui avoir été supprimé à son tour, le mystère reste entier; mais le fait est que les intérêts financiers sous-tendant les échanges de contenus sur *YouTube*, s'ils échappent largement au profane, constituent un enjeu extrêmement important pour une grande compagnie comme *Paramount*. Il apparaît donc que si ces images amateurs constituent bien un « hors-écran » des productions hollywoodiennes, ce n'est pas seulement parce qu'elles n'ont pas droit de séjour dans les grandes salles de cinéma et se voient reléguées à une consommation sur petit écran numérique; la véritable menace qui pèse sur elles est le basculement dans un « hors-écran » absolu, c'est-à-dire un « hors-de-tout-écran ».

Mais dans ce contexte, une question s'impose: sur ce grand échiquier économique-politique des images liées à la fabrication et à la sortie de *Transformers 4*, quelle position le documentaire de Kevin B. Lee occupe-t-il? D'un point de vue légal, le moyen-métrage de Lee est protégé par l'ensemble de règles de droit regroupées sous le nom de « fair use » aux États-Unis, qui apporte des limitations aux droits exclusifs de l'auteur sur son œuvre dans le cas de productions à vocation artistique ou pédagogique [28]. Mais cette réponse officielle ne fait qu'éclairer les conditions d'existence du film: elle ne doit pas nous empêcher d'interroger le positionnement effectif du cinéaste face à des questions plus complexes que ne le laisse supposer le seul texte de loi. Depuis la création de *YouTube* s'est développée une véritable culture de l'appropriation, par les internautes, de contenus professionnels. Chaque jour apparaissent sur la plate-forme de nouvelles bande-annonces parodiques; on s'amuse à faire de *Shining* une comédie familiale [29] ou de *Mary Poppins* un film d'épouvante [30]; quelqu'un comme le français Mozinor, à l'aide d'un simple retour-en-arrière et en enregistrant de nouvelles voix, transforme le naufrage de *Titanic* en boîte de nuit [31] (pour ne citer que des exemples particulièrement célèbres de détournements « amateurs »). Le monde universitaire, du reste, s'est déjà emparé de cette tendance aux « vids », aux « remix », ou au « suédage », selon les auteurs [32]: ce nouveau mode d'interaction avec les vidéos d'Internet, qui extrait les spectateurs du paradigme de passivité qui justifiait déjà la condamnation platonicienne du royaume des images, est une composante essentielle de notre rapport aux images contemporaines. Mais pour en revenir au cas de Kevin B. Lee, c'est une chose que de s'approprier des contenus professionnels, destinés à la consommation de masse, pour en détourner le sens à des fins humoristiques ou critiques; c'en est sans doute une autre que de télécharger et de réutiliser des vidéos amateurs, pour lesquelles se posent à la fois des questions de droit d'auteur, et de droit à l'image des personnes apparaissant à l'écran. À plusieurs reprises apparaissent à l'écran de *Transformers: the Premake* des anonymes, filmés en gros plan: ont-ils conscience d'être filmés? Ont-ils donné leur accord à Lee pour utiliser leur image? Quand il superpose au visage d'un de ces anonymes le tweet d'un autre anonyme (« J'ai trop hâte que le film sorte ! ») n'y a-t-il pas manipulation abusive des images et des discours, reposant sur un discutabile postulat d'interchangeabilité des individus?

[28] Une définition plus développée, mais néanmoins accessible, est fournie par Rich Stim sur le site de l'Université de Stanford: <http://fairuse.stanford.edu/overview/fair-use/what-is-fair-use/> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[29] https://www.youtube.com/watch?v=KmkVWuP_s00 (dernier accès le 3 décembre 2015).

[30] https://www.youtube.com/watch?v=2T5_0AGdFic (dernier accès le 3 décembre 2015).

[31] <https://www.youtube.com/watch?v=gESxtBFLQBo> (dernier accès le 3 décembre 2015).

[32] Voir par exemple S. Svegaard, « Critical Vidders. Fandom, Critical Theory and Media », *Akademisk Kvarter*, vol. 11, 2015 ou M. Bourgette, « Le suédage comme modalité de mise en circulation du cinéma », dans C. Gelly et D. Roche (dir.), *Théories de la réception et cinéma*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires de Clermont-Ferrand, 2012.

La clause de transparence, condition de représentation du « hors-écran »

Face à ces questions, nous proposons une hypothèse simple: c'est en rendant le processus de fabrication de son propre documentaire le

plus transparent possible, et en indiquant à ses spectateurs comment eux-mêmes peuvent reproduire l'expérience, que Lee échappe à cette accusation de manipulation ou d'appropriation abusive d'images dont il n'a pas les droits. Et ceci nous amène enfin à considérer les enjeux esthétiques et narratifs de ce qui constitue la spécificité formelle de ce documentaire: le recours à la capture vidéo d'un écran d'ordinateur.

Les écrans d'ordinateurs ont été filmés depuis leur première apparition sur le marché, et parfois mis à contribution comme moteur de recherche dans un contexte très semblable à celui du film de Lee (on pense par exemple au documentaire *Le Monde selon Monsanto* de Marie-Monique Robin, sorti en 2008, où l'enquête débute par une recherche sur Internet). Mais la spécificité de *Transformers: the Premake*, nous l'avons évoqué en introduction, est que l'écran n'est pas à proprement parler « filmé »; son apparence est directement enregistrée par un logiciel de capture d'écran. Du reste, plusieurs créations audiovisuelles ont eu recours à cette technique entre 2013 et aujourd'hui. La vidéo *Apple Computers* de Nick Briz, qui travaille lui aussi à Chicago, utilise par exemple la captation du bureau de son ordinateur pour retranscrire étape après étape l'enquête qu'il mène sur l'obsolescence programmée des produits de la marque *Apple*: sans montage apparent, sans effet de zoom, la vidéo se présente comme une captation en temps réel du plein écran de l'ordinateur, aussi peu mise-en-scène que possible. À l'inverse, *Noah* de Walter Woodman et Patrick Cederberg, qui raconte en dix-sept minutes la rupture (fictionnelle) d'un couple de lycéens depuis l'écran de l'ordinateur du garçon, multiplie les effets visuels et cherche à illustrer, par les mouvements de ce qui n'est pas une caméra, le déplacement des yeux (ou le focus attentionnel) du jeune homme sur son écran. Le cinéma s'empare donc depuis quelques années de la technologie de « l'enregistreur d'écran » [33].

[33] La sortie du long-métrage d'épouvante *Unfriended (Cybernatural)*, Levan Gabriadze) en 2014 au Canada, dont l'action se déroule intégralement sur *Skype*, confirme que ce dispositif attire un nombre croissant de cinéastes.

Mais le film de Lee est un documentaire – et, à l'inverse de *Apple Computers*, il n'utilise pas l'ordinateur pour accéder à une réalité externe, mais c'est la réalité de l'ordinateur même qu'il documente. Une scène de *Transformers: the Premake* nous semble sur ce point très éclairante: au début du film, Lee resitue un petit nombre de vidéos tournées à Chicago sur une carte de la ville. Cette séquence du film engendre un « effet de réel » fort, mais il n'est pas nécessaire de reconnaître les rues de Chicago pour l'éprouver: c'est l'interface de *Google Maps* qui nous est familière. Et le même phénomène se reproduit à chaque étape de l'enquête: tous les outils informatiques utilisés nous sont connus, et le film fait tout pour nous donner l'impression que nous aurions pu, nous-mêmes, mettre en œuvre la même enquête. À aucun moment Lee ne cherche à élaborer un discours surplombant et autoritaire sur le sujet dont il s'occupe, jamais il ne revendique un statut d'« expert » vis-à-vis des images amateurs qu'il emprunte. Au contraire, la construction de la persona du « narrateur » (dans ce cas, l'instance qui manipule l'ordinateur) est très progressive: pendant longtemps, il ne se manifeste que par les mouvements du pointeur de la souris et le son des clics; puis il commence à manipuler les fenêtres Internet avec plus d'assurance, à les ordonner; puis il s'autorise à souligner certaines portions de texte plus significatives que d'autres; plus tard, il rédigera un commentaire en son propre nom, qu'enfin il signera « Kevin ». La construction de sa posture auctoriale s'étale donc sur toute la durée du film. Rappelons ici que Lee est habitué à enregistrer des voix *off* explicatives, puisqu'il y a presque systématiquement recours dans ses vidéo-essais pour Fandor [34]; ne pas en inclure dans *Transformers: the Premake* constitue donc bien un choix délibéré. Malgré la rapidité des flux d'informations qui nous parviennent, le film ne construit pas de discours surplombant et prémâché que nous pourrions ingurgiter passivement. À aucun moment Lee ne cherche à simplifier la réalité qu'il décrit: en multipliant les couches de sens (par exemple, la dizaine de fenêtres

[34] Son dernier vidéo-essai en date, au moment de la rédaction de cet article, « What is Lynchian? », en est un bon exemple: <https://vimeo.com/147956910> (dernier accès le 13 décembre 2015).

de texte qui se superposent au moment de définir le « *crowdsourced advertisement* »), en pénétrant à l'intérieur des images pour en mettre en lumière les différentes dimensions (comme ce zoom faisant apparaître la couverture de Vogue sur un immeuble, derrière un écran de fumée), en superposant aux textes des vidéos, puis des discours eux-mêmes sous-titrés, et en ajoutant des commentaires écrits aux images trop peu lisibles (ainsi le logo du « site officiel » des fans de cinéma chinois), Lee met en place une stratégie de restitution guidée, mais jamais autoritaire, du chaos d'Internet.

Et ce chaos n'est pas donné pour tel : ce que Lee met en scène, ce sont différentes modalités d'interaction avec la réalité d'Internet. C'est là que prend tout son sens ce dispositif atypique où l'écran de l'ordinateur joue à la fois le rôle de caméra, de décor où l'action du film se déroule, et d'écran où le film fini est projeté. Nous avons proposé, au début de cet article, de ne pas lire la relation entre imagerie hollywoodienne et vidéos amateurs selon le paradigme du champ et du hors-champ, mais en considérant leur support de projection : or, la différence fondamentale entre l'écran de cinéma et celui de l'ordinateur, outre leurs tailles respectives, est que le premier est lointain, inaccessible, tandis que le second se trouve toujours « à portée de main ». L'écran d'ordinateur, tel que nous y sommes confrontés au quotidien, n'est pas seulement une fenêtre vers le monde : c'est une voie d'accès vers des contenus téléchargeables et modifiables. L'écran de cinéma est une surface de projection ; l'écran d'ordinateur est une surface d'interaction. Or, en nous plaçant réellement dans la position du narrateur qui manipule la souris, Lee travaille à une véritable « pédagogie de l'intervention » sur Internet. Lorsqu'il capture la rédaction de ses propres commentaires sur *YouTube*, il démontre par l'exemple qu'il est possible de laisser son empreinte dans le flux d'Internet – et même, qu'il est possible d'y créer de véritables échanges, puisqu'un internaute lui répond. Et quand ce dernier, interrogé sur la suppression d'une de ses vidéos par la *Paramount*, décrit le contenu de la vidéo censurée (les acteurs principaux dans un vaisseau spatial) et exprime son sentiment d'impuissance (« Mais bon, qu'est-ce qu'on peut y faire ? »), Lee surligne cette dernière question, et en très « gros plan », clique sur le bouton « Upload » de son propre compte *YouTube*, puis met lui-même en ligne une de ses vidéos mettant en scène le même vaisseau spatial. Lee répond à la question ouverte de l'internaute par la mise en pratique immédiate d'une réponse possible (et évidemment contestataire) ; on ne pourrait rêver à un procédé plus didactique. Et à plus grande échelle, c'est tout *Transformers: the Premake* qui obéit à ce régime de transparence visant à l'autonomisation (*empowerment*) des spectateurs : tous les outils informatiques utilisés pour la fabrication du film (pour la plupart disponibles en libre accès sur Internet) sont montrés à l'écran, y compris le logiciel de montage lui-même, et leur liste exhaustive apparaît au générique final, qui prend la forme d'une longue recette de cuisine. Il n'y a plus qu'à en réunir à nouveau les différents ingrédients pour refaire soi-même l'expérience.

Conclusion : la revanche du « hors-écran »

Penser la vidéo amateur comme « hors-écran » du film hollywoodien permet donc d'éclairer plusieurs aspects de la relation ambiguë qui lie ces deux régimes d'images. Tout d'abord, le terme peut servir à désigner le chaos des contenus Internet, où chaque vidéo est virtuellement disponible, mais appartient à un ensemble proprement inconcevable, c'est-à-dire irréprésentable ; en ramenant sur un écran l'invu de la toile, Lee fait de la forme filmique un outil de « média-visualisation », et propose

ainsi une réponse très forte à l'une des questions fondamentales de notre époque, celle de la représentation des données (*datas*) d'Internet. Mais le « hors-écran » désigne aussi un non-espace, celui où sont rejetés les contenus censurés sur *YouTube*: en représentant à l'écran ces rectangles noirs que laissent derrière elles les vidéos supprimées, Lee met en scène un terrain de lutte très inégal où s'affrontent les promoteurs d'une image légitime, coûteuse, « monétisée », et les innombrables petites mains qui fabriquent, diffusent et échangent des contenus gratuitement, sans grande considération pour les questions de droits d'auteur et de droit à l'image (que la législation a de toute façon encore du mal à définir précisément [35]). Et face à cette question légale et éthique, celle de l'appropriation des contenus d'autrui, Lee élabore selon nous une réponse élégante: proposant une mise en abyme du geste des amateurs qui documentent les coulisses du tournage de *Transformers*, il décrit à son tour le processus de fabrication de son propre film, en nous confiant ses propres armes, et en diffusant ledit film en libre accès, il nous invite à notre tour à nous emparer de ses images. Dès lors, l'écran numérique, que nous avons d'abord pensé comme accueillant le « hors-écran » exclu de l'écran cinématographique, devient non seulement le support, mais l'outil même d'une revanche – moins implacable que malicieuse – sur l'imagerie hollywoodienne.

[35] On pourra sur ces questions se reporter au numéro 41 de la revue *artpress2*, consacré aux questions de « Jurisprudences de l'art ».

La séquence finale de *Transformers: the Premake* en est une parfaite illustration. Invité par Samsung à faire la promotion de leur nouvel écran (!), Michael Bay, le réalisateur de la série des *Transformers*, se voit obligé de quitter la scène devant plusieurs milliers de personnes après que son téléprompteur a cessé de fonctionner. Au premier degré, la scène semble une allégorie amusante de la situation que nous avons essayé de décrire tout au long de cet article: le cinéma hollywoodien, incarné par l'un de ses réalisateurs les plus prospères, est mis au service de la promotion d'un produit commercial; mais sa performance elle-même repose sur la présence, hors-champ, évidemment invisible (les images cinématographiques et journalistiques ont besoin d'une part d'invu, nous l'avons évoqué dès notre introduction), d'un petit écran malicieux qui a le pouvoir d'interrompre la communication. Mais Lee va beaucoup plus loin que cette seule lecture métaphorique: il montre que le programme télévisé a ensuite été abondamment diffusé, remonté et détourné sur *YouTube*, et il s'en donne lui-même à cœur joie, en démultipliant et en « remixant » cette petite scène d'humiliation publique au son d'une musique techno. À l'extrême fin du film, l'écran est littéralement envahi de milliers d'images de Michael Bay et de ses films, et toutes explosent tour à tour: Lee confessa en entretien qu'il est très fier d'avoir, avec cette séquence, battu le record mondial du plus grand nombre d'explosions à la minute dans un film – record détenu jusque là par... Michael Bay. Une revanche, donc. Mais une revanche ludique.

Ouvrages cités

AUMONT, J., A. BERGALA, M. MARIE, M. VERNET, *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983.

BAZIN, A., « Peinture et cinéma », dans *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Le Cerf, 7e art, nombreuses rééditions (or. 1951).

BOURGATTE, M., « Le suédage comme modalité de mise en circulation du cinéma », dans **GELLY, C.** et **ROCHE, D.** (dir.), *Théories de la réception et cinéma*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires de Clermont-Ferrand, 2012.

BURCH, N., *Praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1969.

DELEUZE, G., *L'Image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit, 1983, pp. 30-31.

GUNTHER, A., *L'Image partagée. La photographie numérique*, Paris, Textuel, 2015.

KLEIN, A., *Le Culte de l'amateur. Comment Internet détruit notre culture* (traduit de l'américain par J.-G. Laberge), Paris, Scali, 2008.

KONIGSBERG, I., *The Complete Film Dictionary*, New York, Meridian, 1987.

LEADBEATER, C., MILLER, P., *Pro-Am Revolution: How Enthusiasts Are Changing Our Economy And Society*, Londres, Damas, 2004.

MANOVICH, L., « What is Visualization ? », *Visual Studies* volume 26, Routledge, 2011, pp. 36-49.

MANOVICH, L., « The Shape of Information », article en ligne sur son site personnel, 2005.

MARION, J-L., *Courbet ou la peinture à l'oeil*, Flammarion, Paris, 2014.

METZ, C., *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, 1994.

RANCIERE, J., *Le Partage du sensible: esthétique et politique*, Paris, La Fabrique, 2000.

STRANGELOVE, M., *Watching YouTube: Extraordinary Videos from Ordinary People*, Toronto, University of Toronto Press, 2010.

SVEGAARD, S., « Critical Vidders. Fandom, Critical Theory and Media », *Akademisk Kvarter*, vol. 11, 2015.

THELY, N., "Sensibilité à géométrie variable (vers une esthétique de la basse définition)", dans **THELY, N., SAUZEDDE, S.** Sauzedde (dir.), *Basse def, partage de données*, Les presses du réel, Paris, 2008.

THELY, N., *Le Tournant numérique de l'esthétique*, Publie.net, 2011.