

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	III
REMERCIEMENTS	IV
TABLE DES MATIÈRES	V
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I : RUPTURE, ÉVOLUTION ET CONTINUITÉ	5
1.1 CONTEXTE	5
1.2 DÉFINITIONS DU NUMÉRIQUE	7
1.3 CULTURE, SOCIÉTÉ ET TECHNOLOGIE	10
1.4 FILIATION CINÉMA ET NOUVEAUX MÉDIAS	13
1.5 MULTIPLICITÉ DU CINÉMA	16
1.5.1 Définition du cinéma	16
1.5.2 Scénarisation et écriture cinématographique	17
1.5.3 Art ou industrie?	19
1.5.4 Quête de sens	22

CHAPITRE II : DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE	23
2.1 LE CINÉASTE PENSEUR	23
2.1.1 Introduction	23
2.1.2 La réalité du cinéma	24
2.1.3 Image-mouvement et image-temps	25
2.1.4 Lieu de réflexion	26
2.2 UN EXEMPLE : LOCH NESS DE STEVE LYON	28
2.2.1 Le message, c'est le médium	28
2.2.2 Description de l'œuvre	30
2.2.3 Montrer plutôt que dire	31
2.3 HERVÉ HENRI : UN DOUBLE IMMATÉRIEL	33
2.3.1 Origine	33
2.3.2 Hervé Henri : Pataphysicien	34
2.3.3 Analyse du projet de Michel Murray par Hervé Henri	37
 CHAPITRE III : L'HOMME À LA CAMÉRA NUMÉRIQUE	 41
3.1 GENÈSE	41
3.2 MODUS OPERANDI	42
3.3 IDÉE ET INTENTION DE DÉPART	44
 3.4 CONCLUSION	 48
 BIBLIOGRAPHIE	 52

LISTE DES FIGURES

<u>Figure 1 : L'installation <i>Loch Ness</i> de Lyon à la galerie Skol</u>	<u>p.30</u>
<u>Figure 2 : Photographie originale du <i>Loch Ness Investigation bureau Headquarter</i></u>	<u>p.31</u>
<u>Figure 3 : L'installation <i>Loch Ness</i> de Lyon à la galerie Skol vue d'un autre angle</u>	<u>p.33</u>
<u>Figure 4 : L'image sur le moniteur vidéo tournée en direct</u>	<u>p.33</u>

INTRODUCTION

Ce mémoire illustre ma réflexion sur le cinéma et plus particulièrement sur l'impact de l'apparition des nouveaux outils issus des technologies numériques dans la pratique de ce mode d'expression. Comment la dématérialisation du support cinématographique transforme-t-elle la pratique du médium cinéma et comment cette pratique ainsi transformée modifie-t-elle à son tour ce qui est exprimé à l'aide de ce médium? Pour reprendre les termes utilisés par le théoricien de la communication Marshall Mc Luhan; si « le message, c'est le médium »¹, alors la modification du médium modifie le message. Cette démarche d'écriture, de recherche et d'exploration théorique vise avant tout à nourrir, définir et éclairer la production d'une œuvre cinématographique, un court métrage, illustrant de manière impressionniste et ressentie la synthèse d'un parcours intellectuel, ce qui constitue le propre d'une démarche de création artistique. Le constat et l'état des lieux prendront la forme qui correspond au sujet étudié.

LE CINÉMA AUJOURD'HUI

Pour tenter de définir correctement ce qu'induit au langage cinématographique l'évolution des technologies informatiques et de façon plus spécifique l'imagerie

¹ MCLUHAN Marshall (1993), *Pour comprendre les médias*, Montréal : Bibliothèque Québécoise, coll. « sciences humaines », p. 37.

numérique, il est nécessaire de définir au préalable ce qu'est le cinéma. Si le cinéma est ce médium où des images en mouvement sont projetées sur un grand écran, le fait que celles-ci le soient à l'aide d'un procédé analogique ou numérique ne modifie pas de manière significative ce que perçoit le spectateur. Si l'on ajoute l'ensemble des écrans qui offrent la possibilité de diffuser des images en mouvement, les possibilités de perception du regardant deviennent alors multiples. Avant l'arrivée massive des technologies numériques, le cinéma et la télévision étaient considérés comme des médiums distincts. La capacité de transporter tous les signaux sur tous les supports induit un bouleversement conceptuel qu'il est nécessaire d'éclaircir. Un film conçu pour le grand écran et la salle obscure doit être visionné dans ce contexte; plus l'écran se réduit, plus le nombre de spectateurs est restreint, plus grande est la trahison de l'œuvre originale. Toutefois, ce qui constitue maintenant le cinéma ne peut être limité aux œuvres projetées en salle.

Il en va de même de la source des images projetées. Les frontières entre les images résultant des différents modes de captation ou de fabrication d'images sont de plus en plus floues. Elles deviennent même inexistantes. Une fois les images captées ou créées, le mode numérique permet d'amalgamer ces images provenant de sources multiples; photographies, vidéo, animation, images de synthèse. Il est aussi possible d'amalgamer différentes sources de mouvements; prise de vue réelle, capture de mouvement, animation, simulation de loi physique. On ne peut plus définir le cinéma par une technologie particulière. Il n'y a plus, par exemple, d'une part le cinéma de tournage réel et d'autre part le cinéma d'animation.

PRÉSENTATION DES CHAPITRES

Le premier chapitre, intitulé *Rupture, évolution ou continuité*, trace un portrait résumant les analyses et les idées de différents théoriciens de l'art numérique et du cinéma en les intégrant à ma réflexion. Trois idées fortes ont retenu mon attention. Pierre Levy qui aborde dans son ouvrage intitulé *Cyberculture*, les liens entre la culture, la société et les technologies qui s'inscrivent à l'intérieur de celles-ci. Lev Manovich qui, dans *Le langage des médias*, construit sa démonstration en utilisant comme guide le chef-d'œuvre d'avant-garde, *L'homme à la caméra* (Dziga Vertov 1929)². Marcel Jean, dans *Quand l'animation rencontre le vivant*, démontre qu'il est désormais impossible de distinguer différents types de cinéma narratif simplement par la technique utilisée.

Le second chapitre, intitulé *Hypothèse et approche*, explique et décrit le cheminement s'inscrivant entre le dépôt du sujet d'étude et la finalisation du projet de création; la réalisation d'un court métrage illustrant l'abîme qui sépare et rapproche le cinéma d'hier et d'aujourd'hui. Pour rester fidèle à l'intention de départ, le cheminement intellectuel propre à ce type d'exercice impose le développement d'une stratégie permettant un passage élégant entre la théorie et la pratique. Trois étapes ont jalonné plus particulièrement ce parcours. Il y eut d'abord le contact avec l'installation/performance *Loch Ness*, de l'artiste montréalais Steve Lyons, à la galerie Skol en 2010. Lyons y démontrait les pièges de la construction de l'image de façon concrète dans une éloquence impossible d'atteinte avec des mots. Il y eut ensuite la lecture d'un texte où Deleuze décrit les cinéastes comme des penseurs qui pensent avec « des images-mouvement et des

² Ce lien direct entre le cinéma et les nouveaux médias numériques est particulièrement pertinent dans l'illustration de préoccupations relevant des technologies elles-mêmes.

images-temps, au lieu de concept ». Finalement, il y eut cet exercice donné dans le cadre d'un atelier de l'artiste en résidence Rafael Sottolichio, où je me suis créé un double pataphysique; acte libérateur qui me permit de m'exprimer mieux que moi-même. Il est impératif que la création soit le fruit de la recherche et non le compte-rendu ou une simple transposition de celle-ci dans un autre mode. La réflexion est un questionnement dont l'œuvre qui en découle en est la réponse.

Le troisième et dernier chapitre aborde la genèse du court-métrage résultant de la démarche décrite plus haut : *L'Homme à la caméra numérique*. L'idée et les intentions de départ, le *modus operandi* et un synopsis y sont présentés en ayant pour objectif d'éclairer et de compléter le sens de ce qui fut abordé dans les deux premiers chapitres. Dans mon esprit, le film peut être visionné avant la lecture du mémoire que vous tenez entre les mains et doit idéalement se suffire à lui-même.

CHAPITRE I

RUPTURE, ÉVOLUTION ET CONTINUITÉ

1.1 CONTEXTE

L'art et la technique sont inséparables. Des peintures rupestres de l'ère préhistorique aux images de synthèse qu'affichent maintenant les multiples écrans qui nourrissent notre imaginaire, les artistes ont toujours eu à maîtriser des outils pour produire leurs images. Toutefois, les nouvelles technologies numériques ont un impact sans équivalent dans l'histoire de l'évolution des techniques de fabrication d'images; impact sur la façon de les élaborer et sur la façon de les décoder.

À l'échelle du cinéma de tournage réel et du cinéma d'animation, qui n'ont pourtant qu'un siècle d'existence, le passage du mode analogique au mode numérique constitue une évolution majeure voire une transformation radicale. Assistons-nous à une transformation ou à une simple évolution du langage du cinéma narratif? Le passage au mode numérique, et l'apparition de l'image de synthèse, sont-ils en continuité ou en rupture avec le passé?

Même si nous supposons qu'il existe effectivement trois entités : technique, culture et société, plutôt que de mettre l'accent sur l'impact des technologies on pourrait tout aussi bien prétendre que les technologies sont le produit d'une société et d'une culture. Mais la distinction tranchée entre culture (la dynamique des représentations), société (les gens, leurs liens, leurs échanges,

leurs rapports de force) et technique (les artefacts efficaces) ne peut être que conceptuelle.³ (Lévy, 1997, p. 23)

Selon le point de vue adopté, on peut effectivement voir soit une rupture, soit une simple évolution dans la façon dont on fabrique et on regarde le cinéma maintenant. Ce type de questionnement s'applique à l'impact de l'informatique sur la création artistique en général et par extension, à l'ensemble de la société. Les propos de l'architecte Nasrine Serai illustrent parfaitement le point de vue de la « transformation ».

L'informatique nous introduit aujourd'hui dans une nouvelle perception spatiale. Il se produit aujourd'hui le même phénomène qui a dû se produire à la Renaissance, quand l'invention de la perspective, par sa logique propre, a elle-même induit un mode de représentation architectural. Plus qu'un outil, l'informatique implique un système de pensée et de conception.⁴

Dans son essai *Le choc numérique* l'artiste-philosophe Hervé Fisher semble de son côté arriver à la conclusion opposée lorsqu'il définit sa quatrième loi paradoxale du numérique. « Le numérique, qui se présente comme une approche réaliste, instrumentale et futuriste du monde, constitue en fait un nouvel avatar de l'idéalisme transcendantal traditionnel. »⁵

Au cours de ma recherche, j'ai exploré ce qui alimente l'un et l'autre de ces points de vue sans nécessairement souhaiter conclure puisque le but de ma réflexion est avant tout de nourrir et d'éclairer une démarche de création. Chaque question posée soulève de nouvelles interrogations sans donner lieu à des réponses définitives. Ce qui définit ma démarche est avant tout un profond questionnement sur la pratique actuelle du cinéma.

³ LÉVY, Pierre (1997). *CYBERCULTURE*, Paris, Éditions Odile Jacob, p.23

⁴ DE MÈREDIEU Florence (2003), *Arts et nouvelles technologies*, Éditions Larousse, p.96.

⁵ FISHER, HERVÉ (2001). *Le choc du numérique*, Montréal, vlb éditeur, p.40.

1.2 DÉFINITION DU NUMÉRIQUE

Du côté matériel, l'informatique regroupe l'ensemble des techniques qui contribuent à numériser l'information (entrée), à la stocker (mémoire), à la traiter automatiquement, à la mettre à la disposition d'un utilisateur final, humain ou mécanique (sortie). Ces distinctions sont conceptuelles. Les appareils ou les composants concrets mêlent toujours plusieurs fonctions.⁶

Interfaces. Tous les appareillages qui permettent l'interaction entre l'univers de l'information numérisée et le monde ordinaire.⁷

Il y a d'une part la manipulation numérique d'images captées dans le réel, mais d'autre part, il y a l'apparition de l'image de synthèse. Il y a effectivement une distinction à faire entre les images de synthèse et les autres images numériques. Il y a d'abord les images-trace. Ce sont les images numériques qui prennent forme en interaction avec la réalité par la prise d'images sous forme de tournage cinéma ou vidéo. Par extension, ce sont aussi les images issues de la manipulation d'outils virtuels par un artiste, à l'aide d'un logiciel de peinture ou de dessin, c'est-à-dire des outils informatisés (caméra ou tablette graphique) qui sont des interfaces entre le réel et la numérisation de celui-ci sous forme d'image. Il y a ensuite les images de synthèse. Des images qui simulent la réalité et créées par la manipulation d'algorithmes à l'aide d'un logiciel! Les outils qui permettent de les produire sont des interfaces entre l'imagination de l'artiste et le monde virtuel ainsi créé.

Analogique. Qui représente, traite ou transmet des données sous la forme de variations d'intensité continues.

Numérique (ou digital). Qualifie les systèmes ou dispositifs n'employant que des signaux binaires.

De synthèse. Calculée de part en part à partir de modèles mathématiques ou abstraits, l'image de synthèse est donc numérique.

⁶ LÉVY, Pierre (1997). *CYBERCULTURE*, Paris, Éditions Odile Jacob, p.37.

⁷ Ibid p.42

L'image « de synthèse » constitue donc, dans cette perspective, une sous-catégorie de « l'image numérique ».⁸

Toute image de synthèse est numérique, mais toute image numérique n'est pas nécessairement « de synthèse ». Le mode numérique permet une combinaison de toutes les sources d'images et de les fusionner d'une façon si parfaite qu'il est impossible de voir la démarcation entre chacune des sources de l'image finale.

Thibaut Garcia, dans *Qu'est-ce que le « virtuel » au cinéma*, l'adaptation de la première partie d'une thèse de doctorat rédigée entre 2002 et 2007, adopte un point de vue résolument sociologique et critique sur le message véhiculé par le cinéma postmoderne. Il choisit de parler de l'impact des nouvelles images numériques en ciblant plus particulièrement les œuvres cinématographiques où le « virtuel » s'incarne dans la diégétique de celles-ci. Cette approche lui permet par la suite d'élargir ses conclusions à l'ensemble des images consommées dans le contexte postmoderne actuel. Garcia critique les théoriciens des nouveaux médias qui isolent la technique du message véhiculé par celle-ci. Il déconstruit la prétention transpirant des écrits de plusieurs auteurs à savoir que le message existerait dans les technologies numériques elles-mêmes plutôt que dans les propos de ceux qui utilisent ces nouveaux outils. Garcia traite plus particulièrement de l'impact des nouvelles images numériques et de synthèse sur le langage du cinéma postmoderne :

La virtualité de la réception qui s'applique aux films utilisant les images de synthèse renvoie donc à la perception d'une série de « reconfigurations » successives mettant en jeu l'articulation entre deux niveaux :

⁸ DE MÈREDIEU Florence (2003), *Arts et nouvelles technologies*, Éditions Larousse, p.97.

1) le niveau plastique, où l'image filmée et l'image algorithmique entrent en relation de concordance ou de discordance sensorielle.

2) le niveau narratif, où le « réel » et le « virtuel » entrent en relation de concordance ou de discordance diégétique.

Ceci débouche schématiquement sur les quatre types d'images qui forment l'imaginaire du spectateur d'aujourd'hui :

- 1) Des images-traces mises au service d'une thématique réaliste (en particulier dans les documentaires)
- 2) Des images de synthèse mises au service d'une thématique réaliste (*Munich*)
- 3) Des images-traces mises au service d'une thématique non-réaliste (*eXistenZ*)
- 4) Des images de synthèse mises au service d'une thématique non-réaliste (*Final Fantasy*)

Le premier et le dernier type illustrent les deux pôles théoriques d'un continuum entre le vrai et le faux, le réel et l'hallucination, continuum où se situe l'expérience du spectateur en régime postmoderne.⁹

Pour Garcia, c'est avant tout la déréalisation des images découlant du mode de production numérique qui transforme la perception du spectateur. C'est ainsi que Garcia définit le cinéma postmoderne par un contenu invisible au service d'un renforcement idéologique de la société de consommation.

L'origine des nouvelles images est donc souvent difficile à déterminer. De plus en plus, on peut se poser la question suivante sur ce que l'écran nous projette : s'agit-il de la « réalité » ou est-ce fabriqué de toutes pièces? Le cinéma est probablement le média qui exploite le plus l'impression de réalisme. Comment le passage au mode numérique modifie-t-il l'impression de réalisme, l'écriture cinématographique et sa lecture?

⁹ GARCIA Thibaut (2009), *Qu'est-ce que le virtuel au cinéma?* Éditions L'Harmattan, p. 130-131

1.3 CULTURE, SOCIÉTÉ ET TECHNOLOGIE

Ma recherche et ma création se déroulent dans un lieu théorique qui relève avant tout du langage cinématographique. Ce sont les limites d'un médium et ses difficultés propres qui déterminent ses règles de fonctionnement. La façon dont le cinéma se construit détermine donc ce qu'on peut exprimer à travers ce dernier. Les particularités du médium cinéma déterminent aussi comment le spectateur interprète l'information qu'il reçoit. Ces limites perceptibles du cinéma : les deux dimensions de l'image, l'écran et la vitesse de défilement des images sont-elles aussi transformées par les technologies numériques du point de vue du spectateur? Les possibilités de modifier, d'altérer, de déconstruire et de recomposer toutes les images (images de synthèse, modification en temps réel) sont aujourd'hui faciles d'accès; le médium se démocratise. Depuis son apparition, le cinéma a toujours eu un rôle prépondérant dans notre façon de percevoir le monde; de comprendre ce que certains nomment *la réalité*. Sa large diffusion a un impact important sur notre imaginaire collectif. Comment, en se transformant, le cinéma transforme-t-il notre société? Comment le cinéma, médium analogique au départ, nous transforme-t-il en devenant numérique?

Une technique est produite dans une culture, et une société se trouve conditionnée par ses techniques. Je dis bien *conditionnée* et non pas *déterminée*. La différence est capitale. L'invention de l'étrier a autorisé la mise au point d'une nouvelle forme de cavalerie lourde, à partir de laquelle se sont édifiés l'imaginaire de la chevalerie et les structures politiques et sociales de la féodalité. Pourtant, l'étrier, en tant que dispositif matériel, n'est pas la « cause » de la féodalité européenne. Il n'y a pas de « cause » identifiable d'un état de fait social ou culturel, mais un ensemble infiniment complexe et partiellement indéterminé de processus en interaction qui s'y auto-entretiennent ou s'inhibent. On peut dire en revanche que sans l'étrier, on voit mal comment des chevaliers en armure auraient pu tenir sur leurs destriers et charger lance en avant... L'étrier conditionne effectivement la chevalerie et, indirectement,

toute la féodalité. Que la technique conditionne, cela signifie qu'elle ouvre certaines possibilités, que certaines options culturelles ou sociales ne pourraient être sérieusement envisagées sans leur présence. Mais plusieurs possibilités sont ouvertes, et toutes ne seront pas saisies.¹⁰

Avec le développement du numérique, assistons-nous à une transformation ou à une simple évolution du monde dans lequel nous vivons? Est-il exagéré de parler de « choc » numérique? La technologie et le langage sont apparus sur notre planète avec les premiers humains et continuent d'évoluer depuis ce jour. La technologie est indissoluble de la culture et de la société. Il y a par contre un phénomène important d'accélération; les connaissances techniques des humains actuels doivent être constamment « mises à jour ». Pour la première fois depuis le début de notre histoire, les connaissances acquises à l'école pour accomplir une tâche ou un emploi seront obsolètes au moment de la retraite, voire bien avant...

En somme, plus le changement est rapide, plus il semble venir de l'extérieur. De plus, le sentiment d'étrangeté croît avec la séparation des activités et l'opacité des processus sociaux. C'est ici qu'intervient le rôle central de l'intelligence collective, qui est l'un des principaux moteurs de la cyberculture.¹¹

Comme le précisait Manfred Mohr, un pionnier de l'art numérique, l'ordinateur « est, du point de vue de l'intellect, un amplificateur d'idée; du point de vue mécanique, un dessinateur sans égal. »¹² La vitesse à laquelle on peut manipuler les images est aussi un des aspects importants de l'évolution de la technologie numérique. Cependant, la façon d'exploiter les possibilités qui s'y rattachent est différente selon les motivations de

¹⁰ LÉVY, Pierre (1997). *CYBERCULTURE*, Paris, Éditions Odile Jacob, p.27

¹¹ Ibid, p.31.

¹² DE MÈREDIEU Florence (2003), *Arts et nouvelles technologies*, Éditions Larousse, p.100.

l'utilisateur. Prenons pour exemple le montage au cinéma. Les logiciels de montage numérique non linéaires permettent d'assembler et de manipuler les plans et les séquences beaucoup plus facilement que lorsqu'il fallait couper et coller physiquement la pellicule. Tandis que l'artiste y verra la possibilité de faire une multitude d'essais explorant de multiples possibilités, le producteur d'un cinéma de type industriel y verra, quant à lui, une façon de produire plus rapidement donc, de réduire ses coûts.

Un des profonds changements engendrés par le développement des technologies numériques est la « démocratisation » des outils cinématographiques; la facilité et l'accessibilité du cinéma, la possibilité de faire « vrai » à peu de frais, de reproduire et de diffuser facilement les images ainsi produites. L'altération, voire la disparition des contenus numériques à cause de la fragilité des supports « physique » des données numériques devient alors un enjeu; il ne s'est jamais autant produit de films, mais la grande majorité de ces films disparaîtront, car seules les œuvres dispendieuses seront conservées correctement par les entreprises qui ont l'infrastructure d'archivage adéquate. Cependant, le numérique c'est aussi l'accélération du temps, l'immédiateté; le « temps réel ». Puisqu'il y a autant d'humains vivant actuellement sur notre planète qu'il en est né depuis l'apparition de notre espèce, chaque production cinématographique, indépendamment des ressources qui y ont été consacrées, possède le potentiel de rejoindre plus d'individus en quelques heures qu'une œuvre pérenne d'il y a un siècle. Internet fait partie de notre réalité et cette réalité est maintenant partout sur les écrans qui envahissent notre paysage et nos vies, que ce soit l'univers vu par Hubble, l'intérieur du corps humain visualisé au scanner ou le bébé de nos voisins qui fait ses premiers pas.

1.4 FILIATION CINÉMA ET NOUVEAUX MÉDIAS

Lev Manovich est un praticien ayant vécu et expérimenté les médiums numériques depuis les années 1980. Dans *Le langage des médias*, il présente d'une part, les aspects concrets des transformations technologiques des outils dans la création d'images cinématographiques, et d'autre part, l'impact de ces transformations sur ceux qui utilisent ces outils et sur ceux qui en consomment les images. Manovich démontre clairement que le cinéma et son langage constituent un aspect essentiel, voire fondamental, de la culture numérique néomédiatique.

Le cinéma serait selon lui le précurseur et le médium fondateur du système iconographique développé tout au long du vingtième siècle dans lequel nous sommes dorénavant immergés.

Bien que le multimédia informatique ne se soit banalisé qu'aux environs de 1990, les cinéastes combinaient depuis un siècle déjà des images en mouvement, du son et des textes (que ce soit les intertitres de l'époque du muet ou les génériques de film de la période ultérieure). Le cinéma fut donc le premier « multimédia » moderne.¹³

Si la projection sur un écran est l'interface du cinéma, Manovich postule que les codes propres au cinéma sont devenus, quant à eux, l'interface des nouveaux médias. Ici, une distinction devient nécessaire, car si on aborde le cinéma comme un médium artistique, les outils propres à ce dernier deviennent les outils d'un médium distinct. Pour Manovich, le cinéma est une référence. La finalité de ses écrits est l'analyse des nouveaux médias. Mon sujet d'analyse étant le cinéma, je dois parcourir le chemin en sens inverse afin de

¹³ MANOVICH Lev (2010), *Le langage des nouveaux médias*, les presse du réel, p. 134- 135)

comprendre comment les technologies numériques deviennent aussi la boîte à outils du cinéma :

Aujourd'hui, la composition numérique est à l'origine d'un nombre croissant d'images en mouvement : tous les effets spéciaux au cinéma, les jeux vidéo, les mondes virtuels, la plupart des habillages et même des informations à la télévision. Le plus souvent, l'image en mouvement construite par composition présente un faux monde 3D. Je dis « faux », car, qu'il s'agisse d'un espace 3D entièrement composé à partir d'éléments différents (*Cliffhanger*) ou de l'ajout d'éléments à des séquences en prise de vue réelle (*Jurassic Park*), le résultat est toujours une image en mouvement montrant quelque chose qui n'existe pas dans la réalité. La composition numérique est du même ordre que d'autres techniques de simulation. Celle-ci (mode et maquillage, peinture réaliste, dioramas, leurres militaires et réalité virtuelle) sert à créer des réalités fausses et donc, en fin de compte, à tromper le spectateur.¹⁴

Manovich fait le constat que le cinéma s'est toujours joué de la réalité. La particularité de la consommation actuelle des images cinématographiques est peut-être que le public soit conscient des manipulations rendues possibles grâce à la technologie numérique. L'illusionnisme du cinéma a cependant, dès le début, été un élément apprécié du public. Les nouvelles technologies, à l'encontre d'une conception élitiste de l'art, permettent au médium cinéma d'attirer les foules dans les salles obscures.

Le cinéma d'animation, tout comme le cinéma de tournage réel, permet de projeter à l'écran des images en mouvement. Toutefois, le réalisme associé au cinéma est le résultat du procédé mécanique de la reproduction du réel, l'absence d'intervention humaine dans le processus étant garante de la véracité des images ainsi obtenues. Ce procédé de reproduction du réel qui reposait pourtant sur les techniques de reproduction du mouvement développées par les techniques d'animation qui l'ont précédé a permis au cinéma de tournage réel de prendre une place prépondérante.

¹⁴ Ibid. (page 280)

Une fois stabilisé en tant que technologie, le cinéma se coupa de toute référence à ses origines en tant qu'artifice. Tout ce qui avait caractérisé les projections animées avant le XXe siècle (la construction manuelle des images, les actions en boucle, la nature discontinue de l'espace et du mouvement) fut délégué à l'animation, le parent pauvre du cinéma, son complément et son ombre. Au XXe siècle, celle-ci devint dépositaire des techniques de création de l'Image en mouvement du XIXe siècle abandonnées par le cinéma.¹⁵

Le film numérique inverse à nouveau le paradigme de la fabrication des images en mouvement et remet la fabrication image par image (numérique cette fois) au cœur du processus. Pourtant, le cinéma de type industriel se démarque toujours par son identification au tournage réel. Même lorsque les images ne sont pas des prises de vue réelles, celles-ci sont présentées comme telles. Le cinéma d'auteur, le cinéma expérimental et le cinéma d'animation, où l'artifice et la manipulation des images sont perçus par le spectateur, continuent d'être en marge de ce que le grand public considère être le cinéma.

¹⁵ Ibid. (page 515)

1.5 MULTIPLICITÉ DU CINÉMA

1.5.1 Définition du cinéma

Dans l'introduction de son ouvrage *Quand l'animation rencontre le vivant*, Marcel Jean, qui enseigne l'histoire et l'esthétique du cinéma d'animation à l'Université de Montréal, posait les questions suivantes :

Combien de temps encore pourrions-nous continuer de classer sagement les films selon une typologie désuète qui sépare le cinéma d'animation des prises de vues réelles, le documentaire de la fiction? Combien de temps encore pourrions-nous continuer à définir le cinéma d'animation sur la base du mouvement synthétisé image par image?¹⁶

La réponse est que nous ne pouvons plus classer les œuvres cinématographiques selon les grilles héritées du cinéma classique. Il est désormais impossible de distinguer différents types de cinéma simplement par la technique utilisée. Pour les besoins de ma démonstration, je définirai donc le cinéma du XXI^e siècle comme tout moyen permettant de s'exprimer à l'aide d'une combinaison de techniques de production d'images en mouvement. Cette définition s'applique aux différents modes de production, mais aussi aux différents modes de diffusion. De la projection en salle au visionnement sur téléphone cellulaire; tous les modes de diffusion où l'on décode un propos qui s'affiche sur un écran. Il faut également ajouter que l'histoire, le récit, la narration ou plus simplement le propos, se déroule sans l'intervention du spectateur. Le champ de l'interactivité, particulièrement dans le domaine du jeu vidéo, fait appel à des outils

¹⁶ JEAN Marcel (2006), *Quand le cinéma d'animation RENCONTRE LE VIVANT*, Éditions Les 400 coups cinéma, p.11.

similaires, mais possède ses propres codes. Le langage du cinéma a influencé celui du jeu vidéo, mais il devient maintenant évident que certaines façons de faire du jeu vidéo influencent à leur tour le cinéma. Le cinéma est un mode d'expression accessible à un vaste public qui en a intégré tous les codes, au point de les considérer comme naturels. Ceci inclut autant un cinéma de type industriel produit par Hollywood, diffusé en salle et sur les canaux de diffusion traditionnelle (télévision et DVD), qu'un cinéma plus artisanal, voire « fait maison » qui se démocratise grâce aux technologies numériques diffusées sur des sites Internet de type *You Tube*. Les frontières de l'art cinématographique s'estompent et deviennent floues.

Force est de constater qu'il n'y a plus, aujourd'hui, d'art « séparé », les frontières ayant éclaté, celui-ci ayant été élargi à tout le non-art, à tout ce qui ne pouvait, autrefois, être considéré comme relevant de la sphère esthétique. Tout aujourd'hui, est susceptible d'entrer dans la sphère esthétique et l'on a, de façon corollaire, beaucoup parlé de l'esthétisation globale de la civilisation. Duchamp a joué un rôle considérable dans cette excentration de l'œuvre d'art, la volonté de l'artiste (et aujourd'hui le simple jeu des médias et de la société globale) pouvant transformer n'importe quel objet, n'importe quel acte en œuvre d'art.¹⁷

1.5.2 Scénarisation et écriture cinématographique

Le mode de scénarisation du cinéma est demeuré sensiblement le même avec l'avènement du numérique. Toutefois, on peut penser que les possibilités du numérique ont fait évoluer la façon de développer le scénario et à posteriori, la trame narrative elle-même. La scénarisation est traditionnellement un processus d'écriture. La généralisation de l'usage des logiciels de traitement de texte au siècle dernier a peut-être influencé la façon de rédiger en général et, par extension, la scénarisation. Cependant, la trame narrative se construit au cinéma tout au long du processus de fabrication du récit

¹⁷ DE MÈREDIEU Florence (2003), *Arts et nouvelles technologies*, Éditions Larousse, p. 222.

filmique; c'est dans les étapes qui suivent la rédaction du scénario : le tournage, le montage de l'image et du son, les effets visuels, la postproduction et la diffusion, que l'arrivée du numérique a réellement eu un impact. La scénarisation se poursuit et se transforme donc à chaque étape.

Lors du tournage, la possibilité de voir les images tournées immédiatement après la prise de vue, sans attendre le traitement en laboratoire qu'imposait la pellicule analogique, transforme l'élaboration du travail de réalisation par une visualisation précise des images tournées. Cette possibilité existait sur les productions de grande envergure, mais elle s'est démocratisée avec la venue du numérique. Le montage de l'image est probablement l'aspect le plus transformé par le mode numérique. Les possibilités d'essais et d'erreurs, de revenir en arrière sans détruire le matériel, de faire plusieurs versions d'une même séquence, permettent de visualiser et de comparer différentes variantes beaucoup plus aisément qu'en mode analogique. Les logiciels de montage sont eux aussi beaucoup plus économiquement accessibles que l'équipement nécessaire au montage analogique. Ici encore, on assiste à une démocratisation des outils. Les effets visuels, la postproduction et la diffusion à travers les nouveaux canaux numériques ont des impacts similaires sur la production et la démocratisation d'œuvre à caractère cinématographique; l'augmentation du nombre de personnes qui font du cinéma et l'augmentation du nombre d'œuvres produites influencent sans doute le langage cinématographique. La multiplicité des versions qui peut rendre difficile la détermination de l'œuvre originale est aussi un effet de l'arrivée du numérique.

Toutefois, le cinéma existait bien avant l'arrivée du numérique et avait eu le temps de développer son langage et ses codes. Le passage au mode numérique est avant tout une transposition du mode analogique en mode numérique. L'interactivité qui est souvent associée aux médias numériques (ceux qui ont été développés directement de façon numérique comme le jeu vidéo) ne se retrouve pas au cinéma dans la relation du spectateur avec le film. Le spectateur a la même posture intellectuelle lorsqu'il regarde un film numérique que lorsqu'il regardait un film produit de façon analogique. Si un cinéma interactif se développe, il s'agit alors d'un nouveau médium et non du cinéma au sens traditionnel lorsqu'on le qualifie de septième art. La question serait plutôt de savoir « en quoi le cinéma devient un art numérique. »

1.5.3 Art ou industrie?

Malgré cette démocratisation des outils du cinéma, la distance qui sépare les moyens de l'amateur de ceux des professionnels œuvrant dans le cinéma industriel est aussi grande, sinon plus, qu'à l'époque où l'amateur tournait en utilisant de la pellicule de format Super 8 ou parfois en 16 mm. On peut penser que l'amateur d'aujourd'hui a les possibilités des professionnels d'hier. Ce qui est vrai pour la postproduction et la qualité des images captées, l'est moins si l'on pense aux comédiens, aux décors et tout ce qui se retrouve devant l'objectif relevant des équipes de grands studios.

Le cinéma industriel de type hollywoodien demeure en grande partie la référence des écrits sur le sujet. Le cinéma, tel qu'on le conçoit généralement, s'adresse à ce qu'on qualifie de « grand public ». Il est remarquable de constater que les références des auteurs

qui théorisent le cinéma sont pour la plupart hollywoodiennes. Manovich fait référence au film de Vertov, mais l'œuvre de ce dernier, bien que qualifiée d'expérimentale, était dédiée à un large auditoire; comme en témoignent les scènes mettant en abyme le public peuplant la salle de cinéma et assistant au film lui-même. De plus, pour illustrer son propos sur l'arrivée du numérique au cinéma, il citera en exemple les films *Cliffhanger* (Renny Harlin 1993), mettant en vedette Sylvester Stallone et *Jurassic Park* (Steven Spielberg 1997). Garcia, de son côté, va utiliser *Le seigneur des anneaux* (Peter Jackson 2001), *Matrix* (Andy et Larry Wachowski 1999) et *Da Vinci Code* (Ron Howard 2006) comme sujets d'analyse; le cinéma d'Art et d'essai et le cinéma expérimental demeurent confinés en périphérie des analyses. Malgré la démocratisation et l'accessibilité des moyens de production numériques accessibles à un large public, il n'en demeure pas moins que la marge entre un cinéma *amateur* ou *artisanal* ayant, sauf exception, une diffusion restreinte et le cinéma industriel de type hollywoodien, demeure abyssale.

Cette utilisation massive des effets visuels et de l'image de synthèse dans la production hollywoodienne actuelle fait déclarer à Marcel Jean « que le cinéma de consommation courante semble plus que jamais se conformer aux structures et aux formes traditionnelles, l'usage des nouvelles images offre l'illusion de la recherche, l'illusion de la nouveauté. ¹⁸»

(Le cinéma) a cherché et trouvé une dialectique entre statisme et mouvement, entre spectaculaire et narratif. Le cinéma s'est attaché à les rendre également significatifs, même si l'une des deux composantes pouvait être mise en évidence

¹⁸ JEAN Marcel (2006), *Quand le cinéma d'animation RENCONTRE LE VIVANT*, Éditions Les 400 coups cinéma, p. 81

au détriment de l'autre, selon le genre de film et quelques autres facteurs, comme par exemple la personnalité du réalisateur.¹⁹

Le cinéma hollywoodien fonctionne en grande partie avec ce que l'on définit comme le spectaculaire et c'est l'image de synthèse qui est la plus apte à fournir cet effet. C'est ici que nous rencontrons une des particularités du cinéma qui, dans sa nature, est à la fois un art et une industrie. Les cinéastes hollywoodiens utilisent les codes du langage classique du cinéma narratif. En ce sens, on peut parler d'un cinéma néo-classique. Le cinéma entre donc dans la postmodernité, mais celle-ci ne se reflète pas seulement dans les nouvelles images, mais aussi dans l'évolution du langage cinématographique. Comment aborder ces deux aspects dans une production artistique qui exposera une exploration et proposera une articulation du cinéma à l'ère du numérique?

Cette dernière question permet de réfléchir sur la dichotomie entre mon propos et les moyens dont je dispose lorsqu'il faut de produire une œuvre cinématographique visant à l'illustrer. Ajoutons la distinction entre le grand public du cinéma industriel et le public (beaucoup) plus restreint qui consomme le cinéma d'art et d'essai s'inscrivant dans une démarche artistique hors des grands réseaux du cinéma. À l'image de plusieurs productions culturelles néomédiatiques, une ambiguïté bien explicitée par Thibault Garcia demeure :

Selon toute vraisemblance, ce n'est donc pas à cause de leur technicité, mais par leur statut intermédiaire entre art et industrie (deux pôles que l'absence de discours méta-discursifs en régime postmoderne rend de plus en plus difficile à distinguer, si ce n'est sur le plan purement institutionnel), que les arts

¹⁹ BURCH Noël, LANG Robert (2008), *Le mélodrame américain : Griffith, Vidor, Minelli*, Édition L'Harmattan, p. 36

numériques, tels qu'ils se définissent eux-mêmes dans leur pluralité, sont voués à demeurer en marge d'un système artistique contemporain qui se caractérise davantage par le radicalisme de ses choix esthétiques et par l'élitisme de son discours d'auto-légitimation intellectuelle que par ses concessions aux goûts d'un public globalement réfractaire à l'art moderne, mais sensible au côté ludique des œuvres interactives.²⁰

La pertinence de cette observation de Garcia illustre en partie l'inconfort de la posture intellectuelle dans laquelle me plonge ma démarche actuelle. Cet inconfort pourrait se résumer par le questionnement suivant : quel sens donner à l'œuvre produite dans le cadre de ma maîtrise?

1.5.5 Quête de sens

Lev Manovich n'aborde pas directement le sens des contenus véhiculés par les nouvelles technologies d'imageries informatisées, mais son analyse nous éclaire sur la nature même des nouveaux médiums numériques. La genèse de l'évolution des processus créatifs qu'il trace présente clairement les mécanismes qui transforment notre relation à l'image en mouvement. Nous ne regardons plus les images avec les yeux du spectateur du XXe siècle. La possibilité de visionner le film *L'Homme à la caméra* de Vertov sur Youtube en est la preuve tangible; il demeure que cette façon de prendre connaissance de l'œuvre de Vertov ne correspond pas aux conditions de visionnement prévues de ce dernier et ne donne qu'une approximation de l'œuvre; un ersatz!

²⁰ GARCIA Thibaut (2009), *Qu'est-ce que le virtuel au cinéma?* Éditions L'Harmattan, p. 184.

CHAPITRE II

DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

2.1 LE CINÉASTE PENSEUR

On ne prend pas assez au sérieux la pensée des cinéastes. Parce qu'on sait bien qu'elle ne vaut rien indépendamment du contexte, du contexte cinématographique de leur œuvre, si on l'extrait du contexte de leur œuvre, ça ne vaut plus rien. Mais c'est comme ça pour tout le monde. Si vous extrayez la pensée d'un philosophe du contexte philosophique de son œuvre, mais je vous assure, ce sont des platitudes, par définition, par définition. Même Renoir c'est un grand penseur si vous considérez le contexte de son œuvre. Il n'a pas simplement quelque chose à montrer, il a vraiment quelque chose à dire.²¹

2.1.1 Introduction

Le langage cinématographique n'est pas seulement la scénarisation. Écrire un film n'est pas seulement écrire une histoire. Deleuze a raison lorsqu'il compare les auteurs de cinéma, c'est-à-dire les cinéastes, « non seulement à des peintres, des architectes, des musiciens, mais aussi à des penseurs. » Surtout lorsqu'il ajoute « Ils pensent avec des images-mouvement et des images-temps, au lieu de concept²² ». Il faut considérer le langage cinématographique comme un langage en soi qui permet d'appréhender et de décrire la réalité d'une façon qui lui est propre. Cette raison m'amène logiquement à cette étape de ma démarche et à définir les éléments permettant d'opérer la transition entre le mode théorique emprunté jusqu'ici vers un mode opératoire permettant d'incarner le fruit

²¹ DELEUZE Gilles *Cinéma et pensée* Cours 2725s

²² DELEUZE Gilles (1983), *L'image – mouvement*, Les Éditions de Minuit, p.7 et 8

de ma pensée dans un mode cinématographique qui doit aboutir dans la production d'un court métrage; l'objectif ultime de cette maîtrise en création. Je devais donc poursuivre ma réflexion en pensant aussi avec le médium et en l'incarnant dans l'exploration des outils par la manipulation d'images produites en mode cinéma. En complétant mes lectures et ma recherche, j'ai testé concrètement des scénarios possibles à travers des exercices de prises de vue et de montage et des ébauches qui ont mené à quelques constats qui ont tracé les paramètres de ma production finale.

2.1.2 La réalité du cinéma

Les nouveaux outils du cinéma repoussent définitivement ce dernier dans la fiction. Cette fiction à laquelle le cinéma a été associé dès son invention. La question d'un type de cinéma documentaire qui se qualifie de cinéma du réel par opposition au cinéma de fiction se posait avant l'arrivée des technologies numériques. Cependant, les capacités évidentes de manipulation du réel par celles-ci discréditent ce que certains nomment le cinéma du réel. Pour moi, ce dernier est une vision de l'esprit. Edgar Morin l'a d'ailleurs bien exprimé lorsqu'il a écrit que :

Le cinéma de fiction est dans son principe beaucoup moins illusoire, et beaucoup moins menteur que le cinéma dit documentaire, parce que l'auteur et le spectateur savent qu'il est fiction, c'est-à-dire qu'il porte sa vérité dans son imaginaire. Par contre, le cinéma documentaire camoufle sa fiction et son imaginaire derrière l'image reflet du réel.²³

Ma recherche aborde l'impact de l'outil numérique sur l'auteur au cinéma, mais aussi les transformations de la perception du médium par le spectateur. La transformation du médium transforme le spectateur qui, par rétroaction, transforme l'auteur à son tour.

²³ MORIN Edgar (1980), *Conférence au centre Georges Pompidou sur le cinéma du réel*

L'image numérique (ou digitale) rompt donc avec la traditionnelle image analogique. Cette dernière qui résulte d'un enregistrement de données, et dans le sillage de laquelle s'est développée successivement la photographie, le cinéma et plus récemment la vidéo, avait habitué le spectateur à considérer le monde naturel comme un réservoir de formes et d'objets à capter et à enregistrer. Plus proche, en termes de fonctionnement, du dessin, de la peinture et des arts plastiques, l'image numérique est une image mathématisée et calculée. Contrôlable donc jusqu'à l'infiniment petit de ses textures.²⁴

2.1.3 Image-mouvement et image-temps

L'arrivée des technologies numériques dans le processus de fabrication du cinéma influence le médium de deux façons. C'est ce que je définis comme les deux axes principaux où s'exprime le cinéma numérique. Il s'agit de l'axe temps/mouvement et de l'axe de l'image elle-même. L'axe temps/mouvement aborde la durée, la vitesse, le déplacement ; c'est le résultat qui défile à l'écran. L'axe de l'image elle-même détermine l'origine de celle-ci; tirée du réel ou complètement fabriquée.

Reprenons les termes de Deleuze lorsqu'il définit ce qu'utilisent les cinéastes pour penser et ultimement pour s'exprimer, c'est-à-dire des images-temps et des images-mouvement. C'est ce que je redéfinit comme l'axe temps/mouvement. Il s'agit de la manipulation; du montage et la distribution du médium cinéma. Nous sommes au cœur du langage cinématographique. Il ne s'agit pas des images elles-mêmes, mais plutôt comment celles-ci défilent pour reconstituer le mouvement ; la manière dont elles sont manipulées, distribuées et ultimement présentées au spectateur. Il s'agit du montage, des logiciels de retouche d'image, des systèmes de projection, des nouveaux écrans (du gigantesque IMAX jusqu'aux minuscules téléphones intelligents) sans oublier la

²⁴ DE MÈREDIEU Florence (2003), *Arts et nouvelles technologies*, Éditions Larousse p.98

distribution via internet sur des sites de type *Youtube*. On ne fabrique plus le cinéma de la même façon et on ne le lit plus de la même façon. Nous sommes sur l'axe temps/mouvement. Par ailleurs, l'apparition plus récente d'une imagerie de synthèse hyperréaliste amène une autre dimension à la transformation du langage cinématographique opérée par les technologies numériques. En effet, la possibilité de fabriquer des images qui semblent plus vraies que le réel offre au cinéaste de nouvelles possibilités spectaculaires. Depuis *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*²⁵ le spectaculaire a toujours été l'outil privilégié d'une majorité de cinéastes. Le spectaculaire s'exprime indépendamment des autres aspects du langage cinématographique; c'est le contenu lui-même des images et non l'enchaînement de celles-ci qui crée l'effet et qui impose une sensation au spectateur.

2.1.4 Lieu de réflexion

D'une part, l'axe temps/mouvement relève du support. La dématérialisation de l'image permet une infinité de manipulations. De la prise de vue au montage, à la projection et à la distribution, il y a démocratisation et accessibilité. Le nombre de productions explose. La façon d'écrire le cinéma, c'est-à-dire de jouer avec des idées à travers ce médium, évolue. D'autre part, l'axe des images offre maintenant la possibilité de créer à partir de presque rien, c'est-à-dire de zéro et d'un enregistreurs sur un support informatique, des images qui semblent plus vraies que le réel. L'impact de l'arrivée de ces images de synthèse est d'un tout autre ordre. C'est la nature même des images qui change à partir du moment où l'on ne peut distinguer le vrai du faux. Ce mélange de faux

²⁵ *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, est un film des frères Lumière tourné en 1895 et présenté pour la première fois en janvier 1896.

et de vrai est d'ailleurs ce qui, je crois, disqualifie définitivement toute prétention de représenter le réel en cinéma documentaire.

Ces deux axes, ces deux aspects ou les technologies numériques interviennent; le support et sa manipulation (l'axe temps/mouvement) d'une part et la fabrication d'images de synthèse (l'axe image) d'une autre part influencent le médium cinéma dans des directions différentes. La manipulation facilitée par le mode numérique permet d'explorer et de façonner un langage et une structure d'une plus grande complexité. En ce sens, on pourrait l'associer à une façon plus expérimentale d'aborder le médium. Par ailleurs, la qualité des images de synthèse va souvent de pair avec une utilisation plus classique des codes du langage cinématographique. En ce sens, c'est dans cet axe que va investir massivement le cinéma industriel.

À la lumière de ce constat, j'ai choisi de privilégier l'axe temps/mouvement dans ma production. C'est la manipulation et la diffusion des images cinématographiques qui permet de penser le cinéma ou plutôt ce qu'il convient de nommer la « pensée-cinéma ». La nature de l'image elle-même, qu'elle soit une image-trace ou une image de synthèse, relève davantage de l'esthétique de l'image fixe, c'est-à-dire excluant les dimensions temps et mouvement propre au cinéma. Une fois que le cinéaste et le spectateur en ont pris conscience, la conséquence s'applique à l'ensemble de la production cinématographique actuelle s'extirpant du champ de la représentation du réel pour plonger dans le champ de la fiction, c'est-à-dire dans l'expression artistique d'un auteur.

Le public d'une production cinématographique d'art et d'essai est plus restreint que le public du cinéma de masse, mais les spectateurs d'une telle production sont un sous-groupe du grand public dont nous faisons tous partie que nous le souhaitons ou non. Le cinéma industriel demeure la référence commune à partir de laquelle, ou contre laquelle, je construirai un récit qui retracera l'évolution de ma réflexion sur l'impact des nouvelles technologies d'imageries numériques qui a transformé mon art de prédilection. Ce sont ces nouvelles technologies qui seront la source des images en mouvement et de la production cinématographique illustrant leur propre déconstruction théorique.

2.2 UN EXEMPLE : LOCH NESS DE STEVE LYONS

2.2.1 Le message, c'est le médium

En février 2010, la visite de l'installation/performance *Loch Ness* de l'artiste montréalais Steve Lyons présentée à la galerie Skol marque un jalon important dans ma réflexion pour définir les paramètres de la création artistique et de l'œuvre cinématographique qui me permettront d'exprimer le fruit de mes réflexions sur la dématérialisation du support cinématographique. En déambulant dans l'œuvre de Lyons, je ressens, je comprends ce que l'artiste veut exprimer. Je saisis intuitivement le sens de son propos plus clairement, plus rapidement qu'à travers l'écoute d'une conférence ou la lecture d'un texte sur le sujet. La façon dont Lyons nous transmet le résultat de son questionnement sur « la manière dont le regard façonne ce en quoi il croit et vice-

versa »²⁶ est en parfaite adéquation avec son propos. La stratégie utilisée pour transmettre le fruit de sa pensée au visiteur renforce le contenu lui-même en nous atteignant via nos sens. L'expression « Il faut le voir pour le croire » utilisée comme titre de l'article de Marie-Ève Charron dans le devoir du 31 janvier 2010 illustre ce que je vais néanmoins tenter de décrire avec des mots.

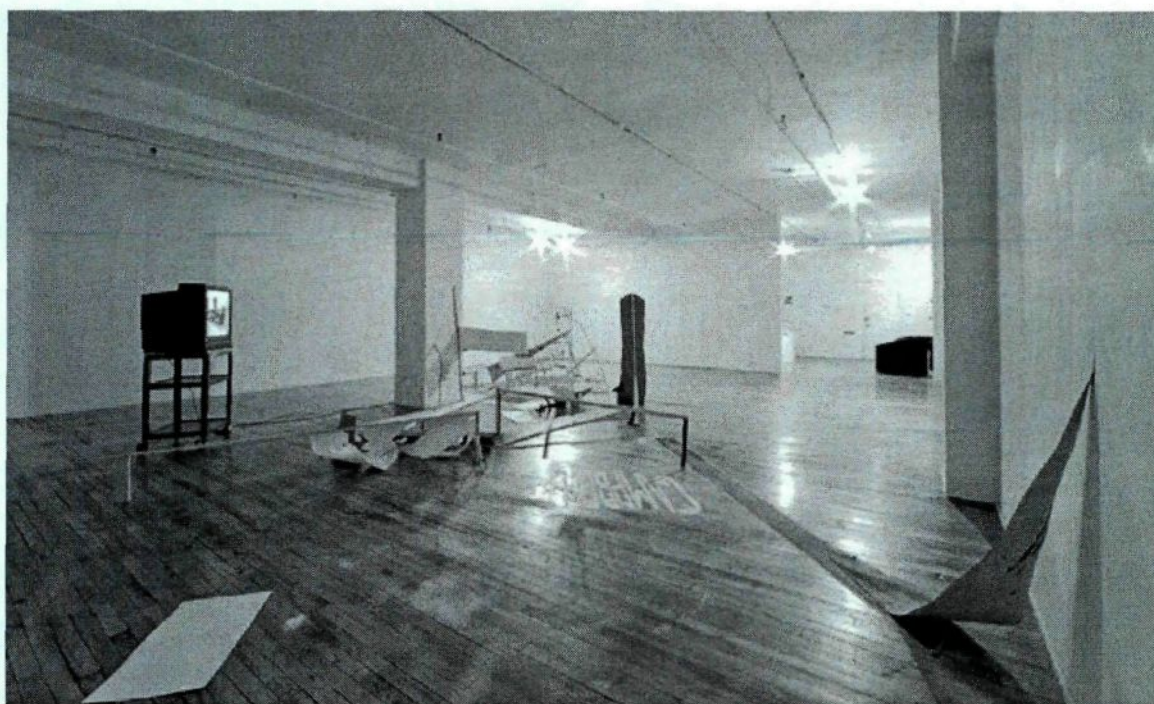


Figure 1 : L'installation *Loch Ness* de Lyon à la galerie Skol

²⁶ SCHÜTZE Bernard, *Loch Ness* de Steve Lyons : De ce qui est ouvertement caché, <http://www.skol.ca/fr/past/slyons-texte>

2.2.2 Description de l'œuvre

À première vue, on ne perçoit que des débris épars qui jonchent le sol de la galerie Skol. Dans la pièce, à côté de l'installation, se trouve un moniteur qui nous dévoile le point de vue capté par une caméra vidéo déposée sur un trépied. L'image semble être une photographie noir et blanc montrant une plate-forme d'observation du *Loch Ness Investigation bureau Headquarter*. Pourtant, il s'agit en fait d'une prise de vue en temps réel des débris qui sont devant nous; réflexion autour de la prétendue véracité de l'image photographique. Lyons a mis environ une semaine (25 heures pendant les heures ouvrables de la galerie) pour faire son installation. C'était la troisième version de cette œuvre, mais chaque fois il trouve de nouveaux objets à recycler aux environs du site où il expose, il modifie la configuration des morceaux en choisissant un point de vue différent pour la caméra.

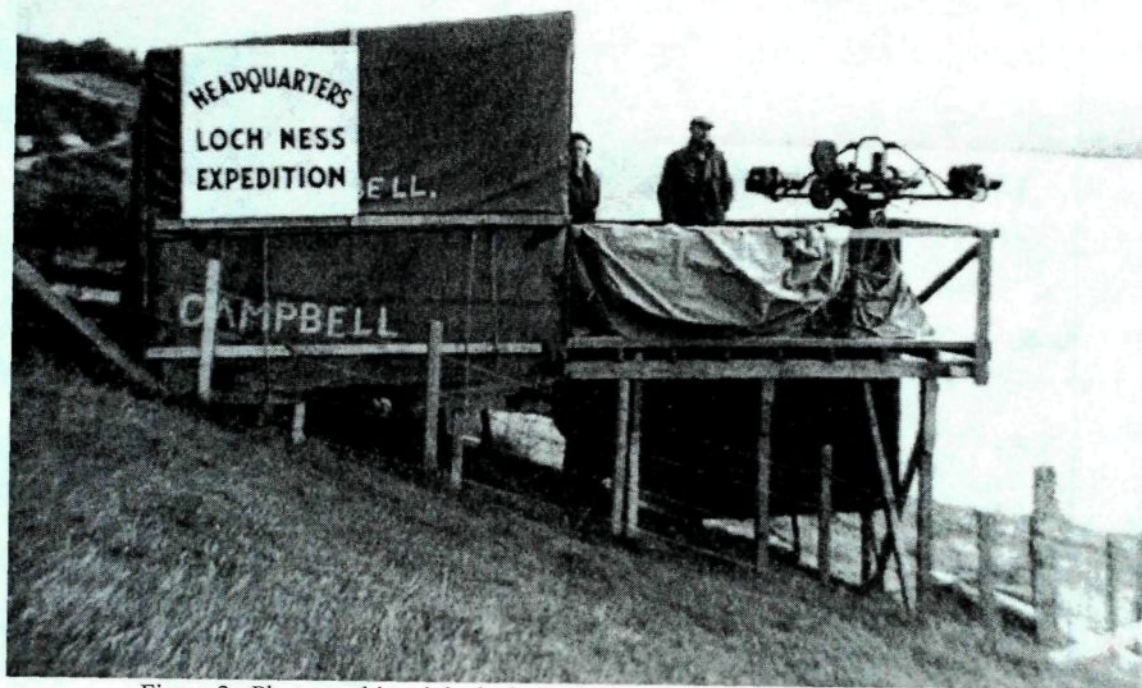


Figure 2 : Photographie originale du *Loch Ness Investigation bureau Headquarter*

2.2.3 Montrer plutôt que dire

Entre les composantes instables et bancales de l'installation, issue d'un processus temporel, et l'image solide qui apparaît continuellement à l'écran, nous sommes confrontés à deux réalités contradictoires : un assemblage non-illusionniste, semblable à rien, qu'on observe directement de plusieurs points de vue en tant que témoin oculaire; et une image mimétique et solidifiée (même si elle est en temps réel), électroniquement véhiculée, qui expose ouvertement ce qui est caché.²⁷

Je pourrais poursuivre très longuement la description et l'analyse de l'œuvre de Lyons pour exprimer par l'absurde les conclusions auxquels m'a mené mon expédition à la galerie Skol. Ce n'est pas en ajoutant des mots et encore des mots et en développant à outrance le fait que les mots ne peuvent réussir à transmettre ce que j'ai expérimenté que je ferai éprouver à mon lecteur la sensation ressentie en présence de *Loch Ness* en l'espace de quelques secondes. L'utilisation du verbe ressentir dans la phrase précédente est significative, car il est possible de faire comprendre intellectuellement ce qui s'est passé lors de ma visite à la galerie Skol, mais l'œuvre de Lyons nous atteint dans un langage qui lui est propre. Ce langage porte en lui ses éléments spécifiques de compréhension relatifs à ce qui est exprimé. C'est le propre de l'art.

²⁷ Ibid.



Figure 3 : L'installation *Loch Ness* de Lyon à la galerie Skol vue d'un autre angle

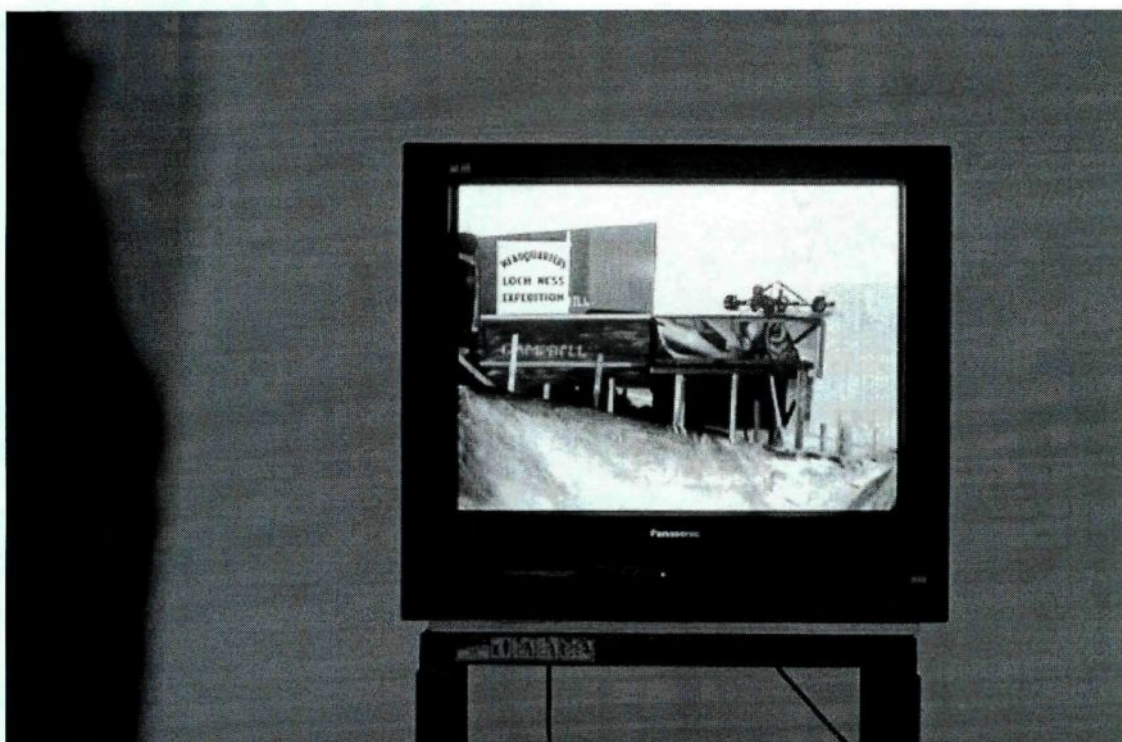


Figure 4 : L'image sur le moniteur vidéo tournée en direct par la caméra de l'installation.

2.3 HERVÉ HENRI : UN DOUBLE IMMATÉRIEL

« La réflexion a souvent un effet miroir »

- Hervé Henri

2.3.1 Origine

La visite de l'installation de Lyons m'avait donc fait réaliser que je devais trouver une idée qui me permettrait d'exprimer le fruit de ma réflexion et de ma recherche de façon concrète. Je devais passer de la théorie à la pratique. Je devais trouver une façon de transposer le résultat d'une intellectualisation dans un mode sensoriel. C'est lors d'un exercice donné par l'artiste en résidence Raphaël Sottolichio que j'ai pu trouver une méthode permettant de prendre mes distances avec les éléments théoriques accumulés jusqu'alors. Sottolichio nous demandait de créer un personnage imaginaire; un avatar de nous-mêmes. Ce double devait poser un regard extérieur sur notre démarche. La distance ainsi créée nous permettait en quelque sorte de sortir de nous même. Dans un premier temps, j'ai tracé le portrait de ce double portant le nom d'Hervé Henri qui a comme principale caractéristique d'être pataphysicien. Dans un second temps, j'ai demandé à Hervé Henri de faire l'analyse pataphysique de ma démarche, d'en tirer ses conclusions et de me conseiller pour la suite du travail à accomplir afin de compléter ma démarche dans le cadre d'un projet de création. Je soupçonne ce personnage apparu dans mes écrits durant les années 1990 de m'avoir accompagné dans la plupart de mes projets bien avant qu'il ne se manifeste explicitement. Il figure aussi sur mon extrait de naissance, ou mon nom lu dans son entièreté est Murray, Joseph Henri Hervé Michel.

2.3.2 Hervé Henri : pataphysicien

Hervé Henri, qui signe parfois simplement HH, est pataphysicien. C'est à la lecture d'un article de l'écrivaine Line Mc Murray, propagatrice de pataphysique québécoise et ubuquitaire, qu'Hervé Henri s'est découvert pataphysicien. Jusqu'à ce jour il l'avait toujours été, mais de façon inconsciente. Mc Murray explique que « la 'Pataphysique, en effet, ne prêche ni rébellion, ni soumission, considérant le réel ni comme "sérieux", ni "absurde" (ce qui serait le pendant à une recherche de vérité, d'absolu)... mais comme "aberrant" »²⁸. L'apostrophe au début du mot 'Pataphysique distingue les pataphysiciens conscients des pataphysiciens inconscients.

Hervé Henri, aussi connu sous le pseudonyme de Deuzache, est plus intelligent et plus érudit que moi ou du moins, il se plaît à le croire. Il a un point de vue brillant sur tous les sujets qu'on lui soumet. Ses opinions et ses analyses sont toujours éclairantes même lorsqu'elles sont incompréhensibles. Il n'hésite jamais à démontrer qu'il n'y a pas de sens là où la plupart d'entre nous en trouvent. C'est à travers son humour indéfinissable et souvent insondable que ce libre penseur exprime son génie.

Hervé Henri, qui parfois utilise le surnom d'Henri Hervé pour préserver son anonymat, osera dire les choses de façon directe là où j'opterais pour plus de diplomatie. Toutefois, sa vulgarité est empreinte de distinction et il y a infiniment de noblesse dans sa grossièreté. Henri avance qu'il est moi sans mes défauts tandis que de mon côté, je suis

²⁸ revue de la cinémathèque québécoise de mai-juin 1989

convaincu qu'il a toutes les qualités de mes tares. Il est moi sans compromis et avec lui, tout accommodement est déraisonnable. Il est l'union de mes schismes intérieurs, la cohésion de mes dissociations.

Hervé Henri, ou simplement Hervé pour les intimes, est ancré dans l'imaginaire. Son œuvre majeure, une trilogie sur la matérialité de l'intangible, constitué des titres *LE MENSONGE DE LA VÉRITÉ* (1980), *LA RÉALITÉ IMAGINAIRE* (1990) et *LA VÉRITÉ DE L'IRRÉEL* (2000), demeure introuvable. Il est même impossible de déterminer s'il s'agit de roman, de bande dessinée ou de cinéma. Certains avancent que les trois titres couvrent les trois médiums sur un mode aléatoire.

Hervé Henri, dont les courriels sont parfois signés *Monsieur Henri*, est indéfinissable, flou, confus, nébuleux et, avouons-le, carrément abstrait. Si on lui demande de se décrire, il vous renverra à moi. Il prétend que je suis son autoreprésentation. En ce sens il est postmoderne, ce qui ne l'empêche pas de se réclamer du néo-modernisme. En fait, il serait de la sixième modernité telle que définie par Sloterdijk :

On peut rendre plausible l'idée qu'aujourd'hui en utilisant un décompte très conservateur, nous nous trouvons dans la cinquième modernité, parce que les temps modernes, en tant que processus de modernisation, ont au moins franchi quatre crises ou grandes réactions : la Contre-Réforme, le romantisme, le culte de l'organiste et le fascisme; en conséquence, nous nous trouvons actuellement en transition vers la sixième modernité, parce que sous nos yeux se dessine la victoire du constructivisme sur le fondamentalisme et le régionalisme, en tant qu'anti-modernismes provisoirement ultimes.²⁹

²⁹ SLOTERDIJK Peter(2000), *Essai d'intoxication volontaire* (1996) suivi de *L'heure du crime et le temps de l'œuvre d'art*(2000), Éditions Hachette. (page 220)

Mais encore, pour Hervé Henri, HH, Deuzache, Henri Hervé, Hervé ou Monsieur Henri, cette étiquette est insatisfaisante et exprime trop maladroitement l'aporie dans laquelle il se complait.

Hervé Henri, qui ne signe jamais *2H* pour ne pas être confondu avec un crayon mine de plomb, est un artiste purement conceptuel. Son immatérialité l'oblige à me confier la production des fruits de sa pensée. Il est si prolifique que la majeure partie de son œuvre restera à jamais à l'état de projets, eux-mêmes souvent inachevés. Il tire sa force de sa faiblesse ontologique. S'il est sensible au discours de Sartre dans *L'ÊTRE ET LE NÉANT*, il est plutôt « inexistentialement ». Il se réjouit de ne pas être, comme Schopenhauer, « confronté au néant de la vie qui mène inéluctablement à la mort »³⁰ en évitant du même coup « l'inconvénient d'être né » si bien évoqué par Cioran.

Hervé Henri qui, malgré tout, n'ose pas signer *air v an riz*, se confond dans sa démarche avec celles d'artistes dont les œuvres me touchent et me font vibrer : Gotlib (bédéiste Français), Marcel Duchamps pour ses *ready made*, Jorge Luis Borges (écrivain argentin) pour son érudition et pour l'ensemble de son œuvre, Carrelman pour son catalogue des objets introuvables, Philip K Dick (auteur de science-fiction américain) qui a exploré les mondes virtuels avant tout le monde, Sylvie Laliberté pour ses chansons (faussement) naïves, Boris Vian, Georges Perec, Terry Gilliam... des auteurs pour qui LA réalité n'existe pas. Comme l'exprimait si justement Jean Chabot :

La réalité n'existe pas, c'est bien connu. La preuve d'ailleurs, c'est que la plupart des gens ne vivent pas dans la réalité, mais dans des fictions ad hoc où

³⁰ Schopenhauer Arthur (1906, 2004 pour cette édition), Du néant de la vie, Édition Mille et une nuits (quatrième de couverture)

ils s'efforcent de tenir leur rôle il va sans dire, avec autant d'aplomb qu'ils le peuvent et avec beaucoup de sérieux n'est-ce pas... Il en va d'ailleurs de ce terme là comme celui de la vérité : on ne devrait pouvoir les conjuguer qu'au pluriel, puisqu'il en existe en vérité autant de versions qu'il y a d'individus.³¹

Hervé Henri qui sans ses initiales devient *rêve rien*, est un homme de goût. Son goût, tout comme le mien, est la rencontre de mon jugement et de son imagination (à moins que ce ne soit l'inverse). Pour reprendre les mots de Merleau-Ponty je dirai qu'il est un...

... autre moi qui a déjà pris parti pour le monde, qui s'est déjà ouvert à certains de ses aspects et s'est synchronisé avec eux. Entre ma sensation et moi, il y a toujours l'épaisseur d'un acquis originaire qui empêche mon expérience d'être claire pour moi-même. J'éprouve la sensation comme modalité d'une existence générale, déjà voué à un monde physique et qui fuse à travers moi sans que j'en sois l'auteur.³²

Je conclurai, pour résumer ma relation avec Hervé Henri, en faisant appel à un graffiti lu dans les toilettes du Café Central dans les années 1980 :

« Une fois, c'était deux gars, un à cheval pis l'autre non plus. »

2.3.3 Analyse du projet de Michel Murray par Hervé Henri

« Le médium est le message, mais le message ne le sait pas. »
Hervé Henri

Dans ses textes exploratoires préalables à la rédaction de son mémoire de maîtrise intitulé *Dématérialisation du support cinématographique*, l'hypothèse de Murray repose sur l'affirmation suivante : « Si, comme l'affirmait Marshall McLuhan, le médium est le message, alors les messages issus d'un médium transformé seront transformés eux

³¹ Revue de la cinémathèque québécoise, mai juin 1989

³² MERLEAU_PONTY Maurice (1945), *Phénoménologie de la perception*, Éditions Gallimard (p250)

aussi. » Murray ajoute un corollaire ou il affirme que « depuis son apparition, le cinéma a eu un rôle prépondérant dans notre façon de percevoir le monde; de comprendre ce que certains nomment *la réalité*. Sa large diffusion a un impact important sur notre imaginaire collectif. »

Murray pose aussi les questions suivantes : « Comment, en se transformant, le cinéma transforme-t-il notre société? Comment le cinéma, médium analogique au départ, nous transforme-t-il en devenant numérique? » La tentation est forte de répondre qu'à la limite, on s'en contre-crise³³, mais en disant cela, mon exposé se terminerait abruptement ici même et j'ai promis à Murray d'écrire au moins deux pages et surtout de l'aider à poursuivre sa démarche. Je répondrai donc simplement que ce sera pour le mieux et j'expliquerai pourquoi un peu plus loin.

Murray applique son hypothèse au cinéma de fiction, son médium de prédilection et justifie ce choix en citant Edgar Morin. Il expose ensuite de savante manière comment l'arrivée du numérique influence le cinéma de deux façons. Il explique comment ces deux axes, ces deux aspects où les technologies numériques influencent le médium cinéma dans des directions opposées en nous amenant dans le champ de l'expérimentation du langage cinématographique ou celui du conformisme.

Cette nouvelle réalité amène Murray à des considérations existentielles où il constate que sa démarche opère une transformation sur sa perception de la réalité. La

³³ Je tiens à me dissocier du type de vocabulaire utilisé ici par Hervé Henri. Ce genre de mot ne devrait pas être utilisé dans un cadre universitaire. (MM)

dématérialisation du médium cinéma aurait, affirme-t-il, transformé sa pratique et la façon dont il se perçoit en tant que créateur. Ceci, vous en conviendrez, est très intéressant.

Mc Luhan a raison lorsqu'il énonce que « le médium est le message », mais le problème de Murray est dû au fait que le message ne le sait pas! Le cinéma est constitué d'innombrables codes du signifiant. Pensons aux codes de transmission, au code morphologique, au code chromatique, au code photographique, aux codes sonores, au code linguistique, au code typographique, aux codes psychologiques, au code socioculturel, au code d'interprétation, au code gestuel, au code d'implication et au code topologique, pour n'en nommer que quelques-uns. Le numérique a peut-être une influence sur chacun de ces codes, mais comment et en quel sens? Par ailleurs, le langage cinématographique utilisé dans le cinéma actuel n'est pas très différent de celui utilisé il y a dix, vingt, voire même trente ans. Depuis son invention, le cinéma est en constante évolution technologique et l'arrivée du « parlant » ou de la couleur ont probablement eu plus d'impact que l'arrivée du numérique sur la façon de raconter.

Si Murray prend le temps de tout analyser, il n'aura pas le temps de faire sa production. La meilleure solution est d'oublier tout ça et de trouver une idée de film dont le sujet aborde ses préoccupations à travers une fiction.

En général, un film ne se regarde qu'une seule fois, mais les films peuvent être refaits deux fois, voire plus. Hollywood fait bien des *remakes*, alors pourquoi ne pas revoir plusieurs fois le même film sur plusieurs types d'écran?

Dans notre culture cinématographique (et pas seulement là), tout s'est ligué jusqu'à une date récente pour faire de l'expérience d'une vision unique, l'expérience normale. J'ai l'impression que la plupart des gens voient encore tous les films une seule fois, mis à part ceux qui correspondent à certaines obsessions personnelles ou certains "films-cultes", et que les critiques font leur métier en se basant sur une seule vision, et qu'ils disent des choses qu'il n'y aura probablement aucun moyen pratique de mettre à l'épreuve.³⁴

Deleuze a raison lorsqu'il compare les auteurs de cinéma, c'est-à-dire les cinéastes, « non seulement à des peintres, des architectes, des musiciens, mais aussi à des penseurs. » Surtout lorsqu'il ajoute « Ils pensent avec des images-mouvement et des images-temps, au lieu de concept »³⁵. Je recommande donc à Murray de trouver l'idée de départ du film, d'écrire le scénario, de tourner le film, d'en faire le montage et de déployer celui-ci sur plusieurs supports, mais pas nécessairement dans cet ordre. Ensuite, il n'aura qu'à développer un discours théorique légitimant son œuvre et l'insérer dans le discours qu'il a déjà élaboré.

³⁴ CAVELL Stanley (1971) *La projection du monde* (The world viewed : Reflexions on the ontology of film) traduction de Christian Fournier (1999), Éditions Belin, p. 20

³⁵ DELEUZE Gilles (1983), *L'image – mouvement*, Les Éditions de Minuit, p.7 et 8

CHAPITRE III

L'HOMME À LA CAMÉRA NUMÉRIQUE

3.1 Genèse

Dès le début, j'ai envisagé ma maîtrise en termes de production artistique. Au départ, je pensais produire un court métrage qui illustrerait la disparition progressive de la frontière entre les images tirées du réel et les images de synthèse créées de toutes pièces. Puis j'ai constaté que la manipulation numérique des images, leur fabrication et leur circulation, avait une grande importance dans l'évolution du médium. Je me suis mis à imaginer un film plus long, un essai cinématographique. Par la suite, j'ai remis en question l'utilisation seule de la forme cinématographique pour ma production.

Puisque toutes les étapes de la fabrication et de la distribution du cinéma sont transformées par l'arrivée de la technologie numérique, j'entrevois une production protéiforme, un travail de déconstruction du médium où les étapes de développement d'une production cinématographique deviennent l'œuvre elle-même. J'ai souvent utilisé la mise en abyme dans mes œuvres cinématographiques. J'imaginais une exposition-installation où la multiplicité des supports permettrait au visiteur d'évoluer au milieu d'extraits de scénarios, de morceaux de scénarimage, de bouts de décors, de plans

projetés en boucle, d'extraits sonores et de jeux interactifs. Finalement, cette approche ambitieuse m'est apparue inutilement lourde pour finalement ne pas exprimer ce que je ressentais vraiment.

Pour faire suite aux recommandations d'Hervé Henri, mon double pataphysique, je suis revenu à l'idée d'une production ou j'utilise avant tout mon médium de prédilection, le cinéma, pour exprimer le résultat de mon parcours réflexif. Cette production cinématographique se déclinera sur plusieurs types d'écrans. Le spectateur pourra y assister lors d'une projection en salle, la regarder sur un téléviseur, sur l'écran d'un ordinateur ou sur un téléphone cellulaire. Plusieurs visionnements, dans les différents modes de diffusion maintenant accessibles, constituent une installation virtuelle pérenne accessible en tout temps au spectateur souhaitant expérimenter les différents modes de diffusion.

3.2 Modus operandi

Nous voulions parvenir à ce que la rédaction du scénario, le tournage et le montage soient réalisés simultanément avec les observations menées sans interruption.

Dziga Vertov³⁶

En quête de l'idée de départ de mon film et en poursuivant mes lectures, plus particulièrement *Le langage des nouveaux médias* de Lev Manovich, j'ai abordé l'expérimentation de la dématérialisation du médium cinématographique en utilisant les

³⁶ Cité par Gilles Groulx 1975, Un cahier de notes et d'anecdotes (dans le cadre d'un cours de scénarisation au Collège Montmorency). Centre de documentation de la cinémathèque québécoise.

outils propres à ce dernier. En explorant la prise de vue à l'aide de plusieurs types de caméras, utilisant tantôt la basse résolution, tantôt la haute définition, en testant ce matériel par quelques exercices de montage, j'ai pris conscience des moyens accessibles pour développer un projet de film où mes intuitions mèneraient à une production concrète.

Lev Manovich construit sa démonstration en utilisant comme guide, le chef-d'œuvre d'avant garde, *L'homme à la caméra* (Dziga Vertov 1929). J'ai facilement été en mesure de visionner le film en consultant le site web d'hébergement de vidéos *You Tube*. J'ai alors eu l'idée, en ce qui a trait aux exercices à la caméra, de filmer des plans similaires à ceux du film de Vertov. Au début de *L'Homme à la caméra*, Vertov annonce qu'il s'agit d'un « travail expérimental qui cherche à créer un vrai langage international du cinéma basé sur sa séparation absolue du langage du théâtre et de la littérature. » Vertov explorait le langage du cinéma avec les outils de son époque et je fais une démarche idoine avec les outils actuels. Pour compléter les exercices de montage, j'ai téléchargé une version numérique de *L'Homme à la caméra* et j'ai alterné au montage, mes plans avec ceux du cinéaste soviétique. Ce carnet de croquis cinématographique est devenu un lieu de recherches formelles où les esquisses me permettaient de développer un début de déroulement scénaristique par la manipulation du médium lui-même. Parallèlement aux lectures et à la recherche formelle, j'ai amorcé le travail de scénarisation. J'imaginai une scène, une séquence, sans nécessairement la situer dans le déroulement narratif.

C'est ainsi que je me suis retrouvé au cœur de la transformation opérée sur le médium cinématographique par sa dématérialisation. J'avais maintenant accès à tous les outils nécessaires pour être en mesure de faire seul ou avec l'aide occasionnelle d'une autre personne, ce qui exigeait des moyens peu accessibles au commun des mortels de l'époque de Vertov. J'accédais au rêve de plusieurs générations de cinéastes qui souhaitaient exercer leur art de la même façon que les écrivains ou les peintres pouvaient pratiquer le leur. J'avais aussi la possibilité d'inscrire ma production dans un processus itératif et d'alterner la prise de vue, le montage et la scénarisation dans l'ordre et le désordre au gré de mon inspiration et ce, comme l'aurait désiré un Dziga Vertov ou un Gilles Groulx; presque sans contraintes économiques. La contrainte des limites de mes ressources me semblait largement compensée par la liberté d'expression retrouvée grâce à l'absence d'un quelconque bailleur de fonds institutionnel. Je pouvais aller aux limites de mon imagination. Vertov se réclamait du documentaire. Je me réclame de la fiction. Il n'était pas simplement question de refaire l'exercice de Vertov, il fallait aller plus loin.

3.3 Idée et intention de départ

Il ne voulait pas composer un autre Quichotte – ce qui est facile –, mais *le Quichotte*. Inutile d'ajouter qu'il n'envisagea jamais une transcription mécanique de l'original; il ne proposait pas de copier. Son admirable ambition était de reproduire quelques pages qui coïncideraient – mot à mot et ligne à ligne – avec Miguel de Cervantès.³⁷

Extrait de Pierre Ménard, auteur du Quichotte de Jorge Luis Borges

Plutôt que de refaire l'exercice de Vertov, j'ai décidé de raconter l'histoire d'un cinéaste-pataphysicien qui disparaît en tentant de faire ledit exercice. Ce cinéaste est

³⁷ Borges, JORGE LUIS, *Fictions*, Éditions Gallimard, (1957), p. 70-71.

Hervé Henri qui constate que les outils ont évolué et que l'image devient immatérielle. Il en déduit que le langage du cinéma doit en avoir subi des conséquences. Il décide de refaire l'exercice de Vertov avec des outils numériques. Malheureusement, l'immatérialité de ses images semble avoir provoqué la disparition de la plus grande partie du matériel tourné et le cinéaste lui-même demeure introuvable. Le film prend la forme d'un faux documentaire où je cherche à retrouver Hervé Henri et à reconstituer une partie de sa démarche en rassemblant quelques fragments de l'œuvre qu'il a laissée derrière lui. Au début, j'ai imaginé un échange de courriels entre Hervé Henri et moi. Voici un des messages issus d'un premier jet de scénarisation :

Mon cher Michel,
 J'ai commencé à tourner le film où j'explore la démarche de Dziga Vertov dans *L'homme à la caméra*. Je suis maintenant en mesure, grâce à l'approche pataphysique, d'aller au cœur de l'œuvre et de trouver des amorces de réponses aux questionnements que tu soulèves si brillamment dans ton mémoire de maîtrise « Dématérialisation du support cinématographique ». Comme tu me l'avais fait remarquer, il n'y a aucune trace de l'identité du second opérateur dans le générique du film de Vertov. On ne sait pas qui filme l'homme à la caméra qui est dans le film. Je suis sur sa piste...
 Tu auras de mes nouvelles très bientôt.
 Amitié,
 Hervé

Ce courriel, qui n'apparaît pas dans la version définitive du film, m'a permis d'écrire les premières minutes de celui-ci. J'ai amorcé le tournage sans écrire l'histoire, et ce, jusqu'à la fin. Je savais toutefois qu'Hervé Henri finirait par se révéler aussi immatériel que son sujet.

INT. APPARTEMENT. NUIT

La porte s'ouvre, l'éclairage du corridor découpe la silhouette de **l'homme** dans le cadre de la porte. À sa droite, il fait tenir en équilibre un cylindre de trois pouces de diamètre lui arrivant à hauteur d'épaule. À ses pieds, devant lui, un gros boîtier bleu, pourvu d'une poignée, masque sa jambe droite jusqu'au genou. L'homme passe sa main sur l'interrupteur au mur à droite du cadre. Le plafonnier de l'entrée s'allume. Il se penche pour ramasser le boîtier, empoigne le cylindre et entre.

Le boîtier est un projecteur 16mm archaïque qu'il installe sur une table d'appoint à un bout de la pièce. À l'autre bout, il fait jaillir trois pattes du cylindre qu'il déroule; c'est un écran de projection rétractable. La bobine est installée sur le projecteur. L'homme place habilement la pellicule et les perforations vis-à-vis des engrenages. Le bruit du projecteur résonne. Un rayon lumineux traverse la pièce. Les marques de début de bobine défilent sur l'écran dans un rectangle de lumière aux coins arrondis. Le visage de l'homme, éclairé par la réflexion de l'écran, reste impassible. Sur l'écran, au milieu de la pièce, défile le début du film **L'HOMME À LA CAMÉRA** de Dziga Vertov.

Ayant le point de départ et le point d'arrivée, j'ai pu au fil des semaines construire morceau par morceau ma production de maîtrise en alternant l'écriture, la prise de vue et les séances de montage, le tout ponctué par la rédaction du document que vous avez entre les mains. Cette approche m'a permis d'articuler les mises en abyme sur lesquelles repose mon propos et autour desquelles j'ai construit la structure du récit (poétique).

Il n'existe pas de version complète du scénario sous forme écrite. J'ai utilisé l'écriture comme un outil permettant l'élaboration de certaines idées qui auront ultérieurement tournées et montées. Ce que j'écris n'est pas destiné à un autre que moi (ou Hervé Henri) et ne constitue pas un document de séduction qui serait validé par un producteur. Une fois écrit, le film n'est pas figé dans un processus linéaire de type industriel. À travers le va-et-vient entre le montage, le tournage et l'écriture et les scénarimages griffonnés, le film continue d'évoluer et se précise. C'est le montage, par le choix des plans, de leur durée et de leur succession qui crée le sens. Le résultat de ma démarche et mon discours sont le

film. Expliquer la réponse à mes questionnements ne peut qu'être boiteux puisque cette réponse relève du langage cinématographique avec lequel je précise ma pensée³⁸.

³⁸ Je réfère ici à Deleuze et à son « cinéaste penseur »

CONCLUSION

La lumière électrique est de l'information pure. C'est un médium sans message, pourrait-on dire, tant qu'on ne l'utilise pas pour épeler une marque ou une publicité verbale. Ce fait caractéristique de tous les médias signifie que le « contenu » d'un médium, quel qu'il soit, est toujours un autre médium. Le contenu de l'écriture, c'est la parole, tout comme le mot écrit est le contenu de l'imprimé et l'imprimé celui du télégraphe.

...
Ce qui nous préoccupe ici, toutefois, ce sont les effets psychologiques et sociaux des modèles ou des produits en tant qu'accélérateurs ou amplificateurs de processus existants. En effet, le « message » d'un médium ou d'une technologie, c'est le changement d'échelle, de rythme ou de modèles qu'il provoque dans les affaires humaines.³⁹

Marshall McLuhan,

Pour reprendre la logique de McLuhan, le message du cinéma numérique est le cinéma lui-même. La dématérialisation du support cinématographique et sa transformation en données numériques constituent le changement d'échelle qui modifie notre perception du médium cinéma.

Dans le premier chapitre, nous avons constaté comment en se transformant, en devenant numériques, les outils ont modifié notre façon d'aborder le médium cinématographique. Nous avons vu comment non seulement le cinéma, mais aussi l'univers culturel dans lequel il s'inscrit est maintenant différent. Comme le démontre

³⁹ MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Bibliothèque Québécoise, 1993 (Hurtubise HMH 1968 pour la première édition), p.38.

Manovich, les codes et le langage s'étendent maintenant à l'ensemble des interfaces informatiques qui à leurs tours transforment notre rapport au cinéma. La facilité avec laquelle nous avons accès à une foule de documents grâce aux nouvelles technologies numériques et plus particulièrement dans le « Web » modifie profondément notre rapport aux images.

La technologie ne transforme pas directement le médium, c'est plutôt le contexte social, transformé par les nouvelles technologies numériques, qui transforme le langage du cinéma et, de façon plus marquée, le contenu des films postmodernes. Le cinéma demeure un outil idéologique qui véhicule le message (prétendument inexistant) des valeurs dominantes de nos sociétés postindustrielles. Le cinéma ne change pas, dans le sens où il continue de refléter la société de la même façon que le néolibéralisme économique n'a pas été créé par les nouvelles technologies, mais prospère grâce à ces dernières.

Dans le deuxième chapitre, à travers cette réflexion et ces questionnements sur la transformation du langage cinématographique, j'ai pu constater la transformation que cette démarche opère sur moi. Comment le fait de me définir avant tout comme un cinéaste a-t-il influencé jusqu'ici la perception de ma réalité? Il me paraît de plus en plus clair que la dématérialisation du médium cinéma m'amène à redéfinir ma pratique et la façon dont je me perçois moi-même en tant que créateur. J'ai compris que je devais penser avec les outils du cinéma, que les nouveaux outils me permettaient maintenant de travailler directement la matière cinématographique à la manière d'un peintre ou d'un

écrivain. C'est ce que permettent les nouveaux outils numériques. Dans ma pratique du cinéma, au moment de l'écriture, je suis tantôt dramaturge, tantôt dessinateur au moment de brosser le scénarimage, je suis parfois caméraman, monteur, projectionniste ou comédien. Je suis metteur en scène, je choisis la musique et je supervise la sonorisation. Le réalisateur est à l'image du chef d'orchestre qui donne la direction à l'ensemble. Dans les productions artisanales où l'équipe est très réduite, le réalisateur devient homme-orchestre. Plusieurs disciplines construisent le médium cinéma. Mon paradigme s'inverse. De cinéaste qui utilise plusieurs outils je me perçois maintenant comme un artiste pluridisciplinaire qui utilise le cinéma, mais utilise aussi d'autres médiums pour exprimer sa vision du réel lorsqu'il en ressent le besoin. En tant que cinéaste, je me percevais surtout comme compositeur et chef d'orchestre. En tant qu'artiste, je deviens homme-orchestre.

Le troisième chapitre illustre où m'a conduit ma démarche des dernières années dans le cadre de ce projet de maîtrise. Cette démarche m'aura permis de me redéfinir à l'intérieur de ma discipline et de reprendre goût à la pratique de ce médium. Le changement d'échelle rendu possible par les technologies numériques et l'accessibilité qui en résulte me laissent entrevoir de nouvelles possibilités. La dématérialisation du support a transformé un processus linéaire en processus itératif. Le geste cinématographique devient plus intuitif. Grâce à cette transformation du processus créatif, j'ai retrouvé l'enthousiasme, l'énergie et surtout les moyens de poursuivre l'exploration de la forme narrative, qui caractérise mon cinéma depuis maintenant une trentaine d'années.

La suite de cette réflexion amorcée avec la production de *L'Homme à la caméra* numérique se poursuivra à travers la production, déjà entamée, d'un nouveau film. Je compte maintenant réfléchir aux impacts de la réintroduction des procédés techniques du cinéma d'animation dans le cinéma de prises de vues réelles. Aux premiers temps du cinéma, l'animation était une technique de trucage couramment employée pour métamorphoser le réel. Par la suite, le cinéma de tournage réel et le cinéma d'animation ont été considérés comme des médiums distincts. Les technologies numériques, en facilitant la coexistence d'images issues de sources multiples dans une même production, nous ramènent à l'esprit du cinéma des origines.

Vertov a aussi utilisé des techniques du cinéma image par image dans quelques séquences de *L'homme à la caméra*. C'est peut-être le point de départ pour reprendre la recherche d'Hervé Henri le cinéaste disparu. Je continuerai donc à penser et à m'exprimer avec des images-temps et des images-mouvement en intervenant non seulement dans la suite des plans et l'organisation des séquences, mais aussi dans les intervalles entre les images qui défilent à l'écran. Le grand cinéaste d'animation Norman McLaren disait que « ce qu'il y a entre les images a beaucoup plus d'importance que ce qu'on voit sur l'image. L'animation est par conséquent l'art de se servir des interstices entre les images »⁴⁰. Tout comme moi, Hervé Henri est aussi un cinéaste d'animation. J'ai une nouvelle piste pour le retrouver. Il a probablement disparu entre deux photogrammes.

⁴⁰ JEAN Marcel (2006), *Quand le cinéma d'animation RENCONTRE LE VIVANT*, Montréal : Éditions Les 400 coups cinéma, p. 35.

BIBLIOGRAPHIE

AUMONT Jacques (1998), *De l'esthétique au présent*, Bruxelles : Éditions De Boeck Université, 208 p.

BRÉAUD Ondine (2001), *Le réalisme dans l'image informatique*, Paris : L'Harmattan, 296 p.

BORGES, Jorge Luis (1957), *Fictions*, Paris : Gallimard, 202 p.

BURCH Noël, LANG Robert (2008), *Le mélodrame américain : Griffith, Vidor, Minelli*, Paris : L'Harmattan, 262 p.

CAVELL Stanley (1971), *La projection du monde* (The world viewed : Reflexions on the ontology of film) traduction de Christian Fournier (1999), Paris : Éditions Belin, 300 p.

COUCHOT Edmond (1998) *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 272 p.

DEBRAY Régis (1991), *Cours de médiologie générale*, Paris : Gallimard, coll. « folio essais », 562 p.

DELEUZE Gilles (1983), *L'image – mouvement*, Paris : Les Éditions de Minuit, 298 p.

DE MÈREDIEU Florence (2003), *Arts et nouvelles technologies – Art vidéo, art numérique*, Paris : Éditions Larousse, coll. « Comprendre et reconnaître », 240 p.

FISHER, Hervé (2001), *Le choc du numérique*, Montréal : vlb éditeur, 404 p.

FISHER, Hervé (2003), *CyberProméthée*, Montréal, vlb éditeur, 362 p.

FOUCAULT Michel (1973), *Ceci n'est pas une pipe*, Fontfroide le haut : Éditions Fata Morgana, 98p.

GARCIA Thibaut (2009), *Qu'est-ce que le virtuel au cinéma?*, Paris : Éditions L'Harmattan, 260 p.

LÉVY, Pierre (1997). *CYBERCULTURE*, Paris : Éditions Odile Jacob, 314 p.

JEAN Marcel (2006), *Quand le cinéma d'animation RENCONTRE LE VIVANT*, Montréal : Éditions Les 400 coups cinéma, 96 p.

MANOVICH Lev (2010), *Le langage des nouveaux médias*, Paris : Les presses du réel, 608 p.

MCLUHAN Marshall (1993), *Pour comprendre les médias*, Montréal : Bibliothèque Québécoise, coll. « sciences humaines », 578 pages.

MERLEAU-PONTY Maurice (1945), *Phénoménologie de la perception*, Paris : Éditions Gallimard, 548 p.

POISSANT Louise, TREMBLAY Pierre (2008), *Esthétique des arts médiatiques : prolifération des écrans / of screens*, Collection : Esthétique, Presses de l'Université du Québec.

SCHMULÉVITCH, Éric, *Réalisme socialiste et cinéma : le cinéma stalinien, 1928-1941*, Paris : Éditions L'Harmattan, 284p.

SLOTEDIJK Peter(2000), *Essai d'intoxication volontaire* (1996) suivi de *L'heure du crime et le temps de l'œuvre d'art* (2000), Paris : Hachette, coll. « Pluriel », 354 p.

SCHOPENHAUER Arthur (2004), *Du néant de la vie*, Paris : Édition Mille et une nuits, 82 p.

PÉRIODIQUES

BLUMER Dominique (1999), *Un film postmoderne et rhizomatique* in *Protée*, vol. 27, n° 1, p.53-56

CHABOT Jean, *La revue de la cinémathèque* (mai-juin 1989), Montréal : La cinémathèque québécoise.

SITE INTERNET

DELEUZE Gilles (1984), *Cinéma et Pensée cours 67 du 30/10/84 - 3*, http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=5

SCHÜTZE Bernard, *Loch Ness* de Steve Lyons : De ce qui est ouvertement caché, <http://www.skol.ca/fr/past/slyons-texte>

VERTOV Dziga (1929), *L'Homme à la caméra*, Production VUKFU, 68 minutes <http://archive.org/details/ChelovekskinoapparatomManWithAMovieCamera>

AUTRES SOURCES

GROULX Gilles (1975), *Un cahier de notes et d'anecdotes*, Centre de documentation de la cinémathèque québécoise.

MORIN Edgar (1980), *Conférence au centre Georges Pompidou sur le cinéma du réel*.