

# CAHIERS DU CINÉMA

www.cahiersducinema.com

FESTIVAL  
D'AUTOMNE  
À PARIS

36<sup>e</sup> édition



## Cinéma



## en numérique

*du 21 au 27 novembre au MK2 Bibliothèque à Paris*



**De Brian De Palma à Brice Dellsperger  
40 films et 6 installations**

# En numérique

Toute l'actualité des Cahiers du cinéma  
sur **www.cahiersducinema.com**



ONLINE EDITION also available in English  
[www.e-cahiersducinema.com](http://www.e-cahiersducinema.com)

Les lecteurs le savent, le numérique est devenu la grande affaire des *Cahiers*. Tous les chemins que creuse aujourd'hui la revue, par-delà la diversité des films et des thèmes, mènent à ce carrefour : le renouveau en profondeur des pratiques documentaires ; l'avenir de la salle, celui de la projection, et avec eux celui de l'accompagnement du cinéma ; les effets des technologies domestiques – téléphones, ordinateurs, etc. – sur la manière dont les films se font, les fictions s'écrivent et leurs acteurs s'en réapproprient la conduite ; l'« archaïque high-tech », conjugaison du virtuel avec l'enchantement du muet, des SMS avec les intertitres ; les proximités toujours plus nombreuses et fécondes entre le cinéma et le « monde de l'art »...

C'est que le numérique bénéficie d'un privilège unique : il nomme à la fois un mode de production, d'écriture et de diffusion. Bouleversement majeur ? Parce que la technique, l'économie et l'esthétique y sont plus étroitement liées qu'à n'importe quel autre moment de l'histoire du cinéma. Sans doute pourrait-on comparer l'époque actuelle avec le passage du muet au parlant, ou avec l'apparition du CinémaScope au milieu des années 1950 (laquelle, on s'en souvient, passionna durablement les *Cahiers*). C'est tentant, mais l'avènement du numérique n'a pas la franchise d'une rupture. Sa présence et ses effets sont plus diffus ; dans leur ensemble ils ressemblent à ce qui arrive aujourd'hui à la matière même de l'image : double supplément de fluidité et d'usure, de netteté et de brouillage – drôles de clapotis à la surface de l'eau.

Il y a là un flottement, au propre et au figuré, cela a beaucoup été dit. Le numérique remet en cause des équilibres, il pourrait sonner le début d'une ère à l'intérieur de laquelle on n'est pas sûr que le cinéma ait encore sa place. Mais il est aussi l'outil critique idéal, l'unique curseur propre à faire tenir ensemble la totalité du cinéma : ses déterminations économiques comme ses avancées esthétiques, ses secrets de fabrication comme ses nouveaux modes de réception, ses grands auteurs comme son avant-garde.

La programmation d'une semaine organisée au MK2 Bibliothèque à Paris, dans le cadre du Festival d'Automne, privilégie ce dernier aspect, puisqu'elle propose aussi bien des films réalisés au cœur du cinéma que signés d'artistes moins connus des cinéphiles. « Cinéma en numérique » a été voulu ainsi : comme un prolongement du travail de la revue, et comme le pari d'affilier les extrêmes. L'on ira ainsi de *Redacted*, le nouveau film de Brian De Palma tourné en HD et présenté en ouverture deux mois avant sa sortie, aux recherches de Brice Dellsperger, parfois d'après les films de l'Américain ; ou de David Lynch, Jia Zhang-ke, Michael Mann ou Eric Khoo à Julien Loustau, Marie Voignier, Johan Grimonprez, Jeremy Deller, d'autres encore, pour certains aidés par le fonds multimédia du CNC, le Dicream. En entrant ou en sortant de la salle, on pourra découvrir sur trois écrans des installations de Ludovic Burel, Martin Le Chevallier ou François Nouguiès. La manifestation aura enfin, ce qui est une première pour les *Cahiers*, un espace de rencontre et de visionnement dans le monde virtuel *Second Life*.

« Cinéma en numérique », le titre parle alors de lui-même. En DV ou en HD, en salle ou en galerie, le numérique est devenu un milieu naturel pour le cinéma : à la fois son écosystème stable et l'instabilité de ses remous. Le nom de son unité, et celui de sa dispersion. Ce sont elles – cette unité, cette dispersion – que fêtent la quarantaine de films et les six installations montrés du 21 au 27 novembre. ■

**Emmanuel Burdeau et Thierry Lounas**

En couverture : *Body Double #9*  
et *Body Double #12*  
de Brice Dellsperger.

# Histoire portative du numérique

par CYRIL NEYRAT

Mois après mois, au fil des dernières années, les *Cahiers* ont consacré attention et analyses au développement rapide, tant économique qu'esthétique, du cinéma numérique. « Cinéma en numérique » est l'occasion de faire le point sur cette histoire encore jeune, d'en retracer les fondations et les principales étapes : innovations techniques, acteurs décisifs, films-clés.

Cette histoire n'est pas un processus unique et linéaire, elle entrelace plusieurs développements successifs et parallèles. Il existe ainsi deux découpages possibles.

La première consiste à distinguer les trois étapes de la chaîne de production cinématographique affectées par la révolution numérique : le *tournage* : développement des caméras numériques et des systèmes de stockage des données ; la *postproduction* : développement des systèmes de montage et de production d'effets spéciaux sur ordinateur ; la *diffusion* : développement des systèmes de projection numérique.

Le second partage, plus fécond, revient à penser l'histoire du cinéma numérique en relation avec l'histoire générale du cinéma et des images animées, à comprendre l'intégration de celle-là dans celle-ci. L'histoire du cinéma numérique est à double détente : les formats DV et HD ne se distinguent pas seulement par la qualité de l'image, mais par leur inscription dans l'histoire technologique et économique de l'image animée. Si, vues d'Europe, les deux histoires se confondent et se prolongent, elles sont autonomes, presque sans rapport d'un point de vue hollywoodien : la distinction, en anglais américain, entre « digital video » (DV) et « digital cinema » (HD) explicite cette différence de nature et de statut.

Le développement de la DV s'inscrit d'abord dans l'histoire de la vidéo comme médium spécifique et pratique artistique : celle-ci ne rejoint l'histoire du cinéma, et encore qu'en partie, que lorsque la production européenne et indépendante américaine s'approprie la DV dans la foulée du succès du Dogme danois et d'un film comme *Le Projet Blair Witch*. Mais d'un point de vue hollywoodien, seul le développement de la HD concerne l'histoire du cinéma. La HD n'a pas été conçue par Hollywood dans la continuité de la DV, comme une amélioration de l'image numérique « basse définition », mais dans celle du 35 mm, comme standard alternatif de production pour les studios.

Enfin, si l'on considère l'histoire du cinéma numérique

du point de vue de sa réception esthétique par un spectateur français, par un lecteur des *Cahiers*, le partage est moins net. On aurait cependant tort de fusionner trop rapidement l'histoire de la DV et celle de la HD et d'opposer sommairement cinéma numérique et cinéma argentique. DV et HD ne soulèvent pas les mêmes enjeux esthétiques. Les histoires respectives des films tournés en DV et en HD s'inscrivent différemment dans l'histoire du cinéma.

Esquisser une histoire du numérique, c'est donc entrelacer plusieurs fils :

L'histoire technologique de la vidéo et de la DV.

L'histoire de la technologie numérique dans la production hollywoodienne et le développement de la HD.

L'histoire esthétique des films tournés en numérique DV et HD.

## PRÉHISTOIRE EN DEUX MOUVEMENTS PARALLÈLES

*Développement de la vidéo, introduction via l'ordinateur des technologies numériques dans la production cinématographique.*

### Années 1960

**1963.** Premier système d'enregistrement vidéo commercialisé par Ampex. La caméra pèse 30 kilos et le système caméramoniteur coûte 30 000 dollars.

**1965.** Norelco et Sony lancent les premières caméras vidéo portables. Leur expérimentation par Nam June Paik, WolfVostell et Andy Warhol marque la naissance de l'art vidéo.

**1968.** Le cinéaste expérimental John Whitney met au point un ordinateur capable de générer des animations graphiques. Kubrick en fait le premier usage conséquent dans *2001, l'Odyssée de l'espace*.



Pionnier du cinéma électronique avec *Coup de cœur* (1982), Francis Ford Coppola déclare en 2007 qu'à l'avenir, il ne tournera plus qu'en HD (lire entretien dans ce numéro).

### Années 1970-1980

Introduction dans les films d'une imagerie réaliste générée par ordinateur. Les principales étapes de cette histoire sont : *Westworld* (Michael Crichton, 1973), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Tron* (Steven Lisberger, 1982).

Sous l'impulsion, entre autres, de Paik, Bruce Nauman, Vito Acconci, Dan Graham, la vidéo se développe comme champ autonome de la création artistique.

**1971.** Assis en face de sa grand-mère, Jean Eustache lui demande de raconter sa vie, la filme en plan fixe et enregistre sa parole. Eustache n'a jamais touché à la vidéo, mais *Numéro Zéro* peut être vu aujourd'hui comme l'ancêtre bouleversant d'une tendance aujourd'hui prégnante du documentaire numérique : home-movie, archivage domestique hanté par la disparition.

**1976.** Jean-Luc Godard rêve d'une caméra 35 mm portable qui tiendrait dans la boîte à gants de sa voiture, et lui permettrait de filmer à la volée, sans équipe ni scénario. Sa collaboration avec Jean-Pierre Beauviala se soldera par un échec, mais l'idée est lancée d'une caméra qui, tenant dans la main, révolutionnerait le rapport du cinéaste au monde filmé en faisant du tournage un acte quotidien, libéré de tout projet ou scénario.

**1982.** Réunion de la caméra et du magnéscope en un seul appareil : invention du Camcorder.

Coppola tourne *Coup de cœur* simultanément en pellicule et en vidéo. Il devient le promoteur d'un cinéma composite, l'univers filmique résultant d'une combinaison de couches dans l'image, enregistrées et générées par ordinateur.

**1984.** Sony invente le premier appareil photo numérique, le Mavica. Macintosh introduit l'interface graphique dans les ordinateurs personnels, ouvrant la voie au montage sur ordinateur.

**1983-1985.** Démocratisation de la caméra vidéo amateur. En 1985, Sony introduit la première Handicam, la Vidéo 8.

### Fin des années 1980

Développement du montage sur ordinateur. Les technologies numériques deviennent la norme en matière de prise de son et de postproduction.

**1989.** JVC lance le standard S-VHS, qui permet de copier la bande vidéo sans détérioration de l'image : ce sera un des enjeux du numérique. Sony répond par le format Hi8.

Perfectionnement des effets spéciaux numériques : James Cameron fait mettre au point un logiciel permettant de simuler le glissement ondulant de l'eau sur la surface d'un objet : la caméra qui explore les fonds sous-marins d'*Abyss*, dans des plans entièrement composées sur ordinateur.

### Début des années 1990

**1991.** Grâce au morphing, un robot se métamorphose en être humain, le métal se change en chair : les effets spéciaux impressionnants de *Terminator 2* (James Cameron) confirment les progrès de la technologie numérique en matière d'effets spéciaux. En 1994, Cameron fonde Digital Domain et s'impose comme le principal promoteur des effets spéciaux numériques à Hollywood.

Commercialisation du logiciel de montage Adobe Première, suivi en 1994 par Adobe After Effects, qui révolutionnent les pratiques du cinéma indépendant en démocratisant l'accès à une

postproduction techniquement plus simple et beaucoup moins chère.

**1992.** Sharp introduit l'écran LCD sur ses caméras vidéo.

Première démonstration publique de diffusion numérique du film *Bugsy*, par Pacific Bell et Sony.

**1993.** *Jurassic Park*, de Steven Spielberg : prolifération de dinosaures numériques, nouvelle étape spectaculaire de l'histoire des effets spéciaux.

### 1995-1999. Débuts de la DV et du cinéma numérique

**1995.** *Toy Story*, premier long métrage commercial conçu entièrement sur ordinateur.

Sony, JVC et une cinquantaine d'autres compagnies se mettent d'accord sur un format de cassettes numériques : le DV. Avec une faible compression de l'image, ce format facilite le transfert des données vers un ordinateur. Commercialisation des premières caméras numériques par Sony et JVC. L'usage reste professionnel.

**Mars 1995.** Lars von Trier et Thomas Vinterberg présentent au Théâtre de l'Odéon, à Paris, le manifeste du Dogme 95. « Vœu de chasteté », le Dogme est une déclaration puritaine en faveur d'un retour aux fondamentaux d'une pratique rudimentaire du cinéma, sans artifices, tant au tournage qu'en postproduction. Le Dogme n'a à l'origine rien à voir avec le numérique : l'article 9 proclame que « le support filmique doit être le 35 mm standard ». Or, le premier film Dogme officiel, *Festen* (Thomas Vinterberg, 1998) est tourné en mini-DV. Par la suite, la plupart des films Dogme adopteront ce format low-tech et low-cost.

**1998.** *Festen* (Prix du Jury à Cannes 1998) puis *Les Idiots* de Lars von Trier popularisent le format DV comme support de tournage de longs métrages. Le succès des premiers films Dogme fait croire en la possibilité d'un cinéma grand public alternatif, opposant sa pauvreté et son authenticité à l'usine à rêves hollywoodienne.

Création à Paris de la structure de programmation et de diffusion *pointligneplan*, attachée aux passages et aux influences entre cinéma et art vidéo. Si cette porosité date des débuts de l'art vidéo, le développement du numérique l'a fortement encouragée, facilitant la réappropriation du cinéma par les vidéastes. Par la suite, la légèreté et la qualité d'image de la DV favoriseront le rapprochement du cinéma et de l'art vidéo, et l'émergence d'une génération d'artistes, vidéastes et plasticiens, habités et influencés par le cinéma. Dominique Gonzalez-Foster, Douglas Gordon ou Pierre Huyghe sont parmi les précurseurs de ce nouvel âge de l'art vidéo, suivis par de jeunes artistes comme Anri Sala, Julien Loustau, Gregg Smith, bien d'autres encore. À l'âge des pionniers, la vidéo dialoguait et polémiquait avec la télévision. À l'ère numérique, l'interlocuteur, l'objet d'analyse, de déconstruction ou de citation est le cinéma.

L'introduction par Sony du format HDCAM fait naître à Hollywood l'idée d'un « cinéma numérique » rivalisant avec le 35 mm.

**1999.** Harmony Korine fait appel à Anthony Dod Mantle, chef opérateur de *Festen*, pour tourner *Julien Donkey-Boy*, le sixième film Dogme « officiel ». Image sale, tournage et narra-

tion chaotiques apparaissent comme les caractéristiques d'une avant-garde DV.

Professeur invité au Fresnoy, Robert Kramer tourne *Cités de la plaine* en DV dans les zones urbaines environnantes de Tourcoing. Kramer tire parti depuis longtemps de la liberté qu'offre la vidéo dans des films hors genre qui arpentent et analysent le monde contemporain à la croisée du documentaire, de la fiction et de l'essai. Il trouve en la DV une légèreté d'usage appropriée à ses recherches et un nouveau champ d'expérimentation formelle, mais meurt avant de terminer *Cités de la plaine* qui, achevé par sa fille et son ingénieur du son, sort en 2001.

**Juin.** *Star Wars épisode 1* et *Un mari idéal* sont les premiers films distribués en numérique, dans quatre cinémas des États-Unis.

Commercialisation du logiciel de montage numérique Final Cut Pro.

## 2000, L'ANNÉE DE LA DV

Lars von Trier tente de marier l'esprit du Dogme et la comédie musicale d'inspiration hollywoodienne avec *Dancer in the Dark*. Certaines scènes sont tournées avec une centaine de caméras DV.

Le couplage des caméras DV et des logiciels de montage domestiques fait exploser la production de films amateurs et indépendants, courts et longs métrages. Il devient possible de tourner des films et de les monter sur un ordinateur personnel pour un budget limité, avec une image reproductible et manipulable à l'infini sans dégradation.

Après le succès mondial du *Projet Blair Witch*, tourné en huit jours pour 40 000 dollars et initialement diffusé sur Internet, le format DV s'impose dans le cinéma indépendant américain. D'innombrables maisons de production sont créées, avec pour objectif de tourner en DV des longs métrages de fiction à faible budget.

Pedro Costa s'installe seul avec sa Panasonic mini-DV, un micro et deux miroirs-réfecteurs dans le quartier cap-verdien de Fontainhas, à Lisbonne. Il met en scène et enregistre pendant un an et demi le quotidien de Vanda et des jeunes du quartier. Double leçon de *Dans la chambre de Vanda* :

1. Le minimalisme DV produit une fresque monumentale, tant par l'ampleur du récit en chambre que par la puissance esthétique des plans.

2. Autorisant à travailler seul, sans équipe ni matériel, la DV ouvre au cinéaste une autre temporalité de tournage, donc un autre rapport aux lieux et aux personnages, une autre intrication du documentaire et de la fiction.

George Lucas encourage l'union de Panavision et Sony afin de mettre au point une caméra numérique haute définition dont la qualité d'image rivalise avec le 35 mm. Ce sera la Sony HDW-F900 CineAlta HDCAM, que Lucas utilisera pour tourner *Star Wars épisode 2*.



Wang Bing sur les ruines fumantes du vingtième siècle : *À l'ouest des rails*, le grand poème d'adieu que la DV dédie au monde ancien.

## 2001-2007 : L'ÂGE DU NUMÉRIQUE

### Démocratisation de la DV, naissance de la HD.

**2001.** Au premier janvier, il existe à travers le monde 32 cinémas équipés pour projeter en numérique.

Succès commercial du film d'Agnès Varda *Les Glaneurs et la glaneuse*, emblématique de l'évolution du documentaire à l'âge du numérique. L'impact de la DV est encore plus spectaculaire dans le documentaire qu'en fiction. La production augmente de manière exponentielle, de nouvelles formes de documentaire à la première personne se développent : journal filmé, film-essai, cinéma politique à la subjectivité revendiquée.

Dans *Éloge de l'amour*, Godard mêle et oppose pellicule et numérique. Au noir et blanc contrasté de la première partie en 35 mm, s'opposent les couleurs vives et saturées de la seconde, tournée en DV. À rebours de la grisaille naturaliste du Dogme, Godard utilise la DV en peintre expressionniste, expérimente et démontre la richesse de la palette de couleurs accessible aux petites caméras numériques.

**2002.** Le 5 mars, George Lucas montre une bande-annonce de *Star Wars 2 : L'Attaque des clones*, premier film tourné en numérique Haute Définition.

Abbas Kiarostami fixe deux caméras DV dans l'habitacle d'une voiture, qui enregistrent les conversations entre la conductrice et les passagers se succédant à la place du mort. Certains ont parlé à propos de *Ten* de « degré zéro de la mise en scène ». *Ten* radicalise surtout la tentation, chez certains cinéastes, d'un retour, via la légèreté du dispositif DV, à l'élémentaire du cinéma. Kiarostami détourne le régime visuel de la surveillance, sa passivité, pour dresser un état des lieux remarquablement articulé de la société iranienne et de la condition féminine.

Pour *L'Arche russe*, Alexandre Sokourov associe les puissances du steadicam et de la vidéo numérique HD. Déambulation en un seul plan d'une heure et demie à travers le musée de

L'Hermitage de Saint-Petersbourg et l'histoire de la Russie. Prouesse athlétique de l'opérateur Tilman Büttner. La caméra HD Sony est raccordée à un disque dur permettant de stocker 100 minutes d'image haute définition.

Avec *Lettre à Roberto*, Jean-Claude Rousseau abandonne le Super 8 pour la DV. Son cinéma élémentaire est bouleversé par la possibilité de tourner des plans de plus de 2'30 et d'enregistrer le son avec l'image. *La Nuit sans étoiles* (2006) invite la voix d'Alain Guiraudie dans des vues nocturnes de la ville de Turin.

**2003.** Création du « métavers » (de l'anglais « meta-univers ») *Second Life*, qui permet à tout individu de vivre une seconde vie virtuelle sur le web, via son avatar. Phénomène planétaire d'une ampleur exceptionnelle, qui génère une véritable économie parallèle, *Second Life* participe du brouillage, à l'âge du numérique, des frontières entre vrai et faux, réel et virtuel. Les artistes Alain Della Negra et Kaori Kinoshita développent autour de *Second Life* un projet multi-supports : court métrage DV *Neighborhood* (2006), installation vidéo et long métrage HD en cours de réalisation.

**2004.** Panavision et Sony lancent la Genesis, première caméra HD compatible avec des objectifs 35 mm : la technologie HD retrouve la profondeur de champ du 35 mm. *Scary Movie 4*, est le premier film tourné avec la Genesis.

Premier film tourné avec la caméra Viper de Thomson, *Collateral* est aussi le premier grand film tourné en HD, le premier à exposer pleinement la singularité de cette matière d'image. Michael Mann renouvelle le thriller hollywoodien par une nouvelle qualité d'ambiance nocturne : l'absence de lumière artificielle crée une image à la fois hyperréaliste et onirique. La HD supprimant la profondeur de champ, les silhouettes et les visages se découpent sur des paysages urbains comme des toiles de fond, plats et toujours nets. C'est l'image de l'être-au-monde contemporain : au-delà de toute opposition du décor naturel et de l'effet spécial, de l'authentique et de l'artifice, du vrai et du faux. À l'éta-lonnage, Michael Mann égalise les plans dans une tonalité gris-brun continue.

Après *Dans la chambre de Vanda*, le cinéma DV atteint un nouveau sommet historique avec *À l'ouest des rails* de Wang Bing. Ce documentaire de neuf heures confirme la vocation au monumental de l'outil DV. Comme Pedro Costa dans le quartier de Fontainhas, Wang Bing l'emploie à l'archivage solitaire d'une disparition, d'une extinction, et à en célébrer la beauté. Partageant le quotidien des ouvriers, le cinéaste a filmé pendant trois ans le démantèlement d'un gigantesque complexe industriel dans le nord-est de la Chine. Tant par l'ampleur des récits que par sa splendeur visuelle, *À l'ouest des rails* est un événement majeur dans l'histoire du documentaire : seul avec sa caméra DV, un jeune cinéaste chinois a réalisé le film, a érigé le monument de la fin d'un monde. Le cinéma du XXI<sup>e</sup> siècle accompagne, enregistre et célèbre, par sa volonté d'art et de beauté, l'agonie du XX<sup>e</sup>.

2005. Jia Zhang-Ke choisit la HD pour tourner *The World*, parabole sur la mondialisation et la déréalisation de la vie dans les grandes métropoles. Second film HD important après *Collateral*. Le plan séquence d'ouverture installe une proximité inédite avec les personnages, leurs corps et leurs affects. *The World* expose le propre de la texture HD comme mode d'apparition des choses et des êtres : hautement définis, donc proches, dépouillés de tout reste de distance auratique, et seuls, isolés les uns des autres en l'absence d'un air, d'une atmosphère commune. À la place de la continuité lumineuse du 35 mm, la HD fabrique une image compositée, couches successives qui brouillent les échelles et les distances – comme dans le parc « The World » qui prétend résumer, replier le monde dans la banlieue de Pékin.

« Au début du projet, j'ai emmené mon chef opérateur Yu Lik-wai dans le parc ; il n'en avait jamais visité. Au bout d'une demi-heure, il s'est imposé à nous que le film serait en HD et en Scope, avec de la musique électronique. Plus ça va, plus je trouve que le numérique convient à l'époque. J'ai une grande confiance dans ce format, c'est l'outil le plus efficace pour montrer la réalité contemporaine. Sa texture colle parfaitement à la société de consommation, à ses couleurs, à ces emballages qu'on voit partout en Asie. Je pense par exemple à l'image de Tao avec son plastique sur la tête. » (*Cahiers* n° 602, juin 2005).

Troisième temps de l'événement HD : *Be With Me*, second long métrage d'Eric Khoo, fait la splendide démonstration de l'affinité sensuelle et esthétique de la HD avec la vie dans les grandes métropoles contemporaines : avec ses matières, ses affects, ses rythmes, ses modes de communication et d'habitation. Comme dans *The World*, la HD confirme sa tendance au paradoxe temporel : par un curieux court-circuit historique, la technologie de pointe fait retour aux premiers temps du cinéma, ressuscite des figures archaïques, dont un mariage de l'écrit et de l'image oublié depuis la fin du muet. Miracle d'un cinéma se découvrant une seconde jeunesse, une liberté narrative et des audaces esthétiques devenues rares.

2006. *Un couple parfait* marque une nouvelle étape importante de l'histoire du cinéma numérique. Nobuhiro Suwa et Caroline Champetier mettent la technologie à l'épreuve d'un récit-type du cinéma d'auteur français, en jouant de la différence et de la complémentarité de la DV et de la HD. Les deux régimes d'image alternent selon les séquences, le type d'espace et la distance au corps des comédiens qu'elles impliquent.

« Des films comme *Dans la chambre de Vanda* ou *À l'ouest des rails* ne seraient pas nés sans l'économie et la mobilité particulières du numérique. Que peut-on faire avec le numérique ? Les possibilités sont encore ouvertes... J'ai commencé à m'intéresser à la caméra Panasonic DVX100 après avoir vu quelques films dont l'image avait été faite par Caroline Champetier. Cette petite caméra est douée pour la mobilité et pour la description des sentiments. Elle colle aux acteurs et oblige à tourner de manière fluide. On peut la considérer comme un autre corps qui s'ajoute et joue avec les personnages-acteurs. « Quelques séquences d'*Un couple parfait* demandent ce genre de cadrage énergique. Mais ce n'est pas le cas pour toutes les séquences du film », c'est ainsi que Caroline a analysé les choses. Beaucoup de scènes se passent dans un espace fermé, une chambre d'hôtel. Il n'y a que deux comédiens. L'intervention de la caméra portée, s'approchant des acteurs, change radicalement la relation de ce « deux » à ce qui, dès lors, devient un « trois ». Les comédiens sont obligés de jouer avec la caméra comme ils joueraient avec un autre comédien. C'est pourquoi Caroline m'a proposé d'utiliser deux caméras. La caméra HD peut se tenir à la périphérie des scènes, et la DVX en occuper le centre. Je me suis fortement intéressé à l'idée et à la possibilité de réduire la différence fondamentale de ces deux points de vue, DVH et HD, je voulais au contraire l'accentuer. Je pouvais alors attendre qu'un troisième point de vue se produise. » (*Cahiers* n° 610, mars 2006).

Après *L'Arche russe*, *Le Soleil* : qu'il soit ou non réactionnaire et prosélyte de la Grande Russie, Alexandre Sokourov s'affirme comme un des grands expérimentateurs du cinéma contemporain, notamment des puissances du numérique. Il tourne *Le Soleil* en HD, mais travaille la lumière au tournage comme au temps des grands studios, et corrige la crudité de l'image par un étalonnage très travaillé. Le résultat cumule les beautés de la HD et de l'argentique : la première impose une proximité accentuée des êtres et des choses, écrase la profondeur de champ, la postproduction insuffle l'aura, l'homogénéité de lumière et de ton du 35 mm. Sokourov a poursuivi cette recherche d'un compromis entre numérique et argentique avec *Alexandra* (2007), mais en inversant le processus : tourné en 35 mm, le film a été profondément retravaillé en postproduction numérique.

Pour *Miami Vice*, Michael Mann utilise à nouveau la Thomson Viper, mais selon des partis pris visuels opposés : se privant d'éclairage artificiel, négligeant de compenser à la postproduction les limites de la HD, il obtient une image hétérogène, aux couleurs instables, visages violemment découpés sur des fonds plats et bariolés. Fusion de la réalité et du cliché, abolition des distances. Mann fait un usage brut de la HD : la technique s'expose à nu et expose le monde tel qu'elle travaille à le changer, à en bouleverser la temporalité, la spatialité et la sensibilité.

Tandis que la HD explore ses possibilités, la DV atteint sa plénitude esthétique dans un film inédit en France : *En avant, jeunesse*, de Pedro Costa. Il tourne avec la caméra DV Panasonic déjà utilisée sur *Dans la chambre de Vanda* et *Où gît votre sourire enfoui*, et selon une méthode comparable : équipe et matériel réduits au minimum, plus d'un an de tournage. Grâce au travail de la lumière et au soin porté au kinescopage, l'image DV atteint un niveau de beauté plastique inédit, rivalise avec la grande peinture et le grand cinéma classique. Homère, Brecht, Rembrandt et Ford à Fontainhas. L'explication d'une telle réus-

## En avant-première, le film de Brian De Palma ouvre « Cinéma en numérique »



Pixellisation des uniformes et mise à plat de toutes les images : avec *Redacted* (sortie février 2008), Brian De Palma se met à son tour à la HD.

## Redacted

Cela fait trente ans que l'ours désormais blanc porte une veste de reporter, couleur désert, à vingt poches, il fallait bien qu'un jour il en fasse un film. Cela s'appelle *Redacted*, cela pourrait se comparer, dans l'œuvre de De Palma, à *Boulevard de la mort* dans celle de Tarantino : une plongée au plus près du nerf, une opération à la fois conceptuelle et simplissime qui résume tout. Et relance d'autant. On a peut-être eu tort de prêter une oreille distraite aux déclarations, ces dernières années, de Coppola et de Lucas, disant venu le temps de se vouer à l'expérimental. Ce temps-là semble à présent le nôtre : des grands films maigres et coupants, bricolés de puissance. D'un vieux mot qui n'est peut-être pas le meilleur : des laboratoires.

*Redacted* est un faux documentaire filmé en HD dont l'intrigue s'inspire d'un viol commis à Samarra par des soldats américains. Toutes les images ont été tournées par De Palma, mais toutes se donnent comme puisées à d'autres sources, de seconde main : journal vidéo d'un soldat, reportage télé, images postées sur Internet, caméras de surveillance, etc. D'une source à l'autre De Palma n'a pas surjoué la rupture, l'hétéroclite : le lustrage de la HD, ce beige métallique où l'ordinateur rencontre le désert, égalise tout, tandis que des effets de montage glanés sur i-Movie indiquent, quand même, non sans humour, l'amateurisme de l'ensemble.

Le propos est simple : il se passe d'horribles choses en Irak qu'il est temps de voir et de savoir. À cet égard, rien n'a changé depuis le Vietnam, c'est une vieille protestation « de gauche » que fait entendre *Redacted*. La méthode, elle, est toute neuve. Elle consiste

à dire que les images montrant ces choses sont là, qu'elles existent et qu'il suffit de les prendre où elles sont : dans nos caméras DV, dans nos ordinateurs, dans nos téléphones, etc. La tâche du cinéaste n'est plus de mettre d'autres images à la place de celles des médias ; elle n'est plus de traquer à l'arrière de ces images la vérité qu'elles dissimulent ; elle n'est pas la recherche du bon point de vue, la quête aussi exaltante qu'impossible de l'image zéro. Nous ne sommes plus dans un film de De Palma. La tâche, désormais, est simplement de proposer une certaine disposition des images déjà existantes : horizontale, aussi plate et luisante que l'écran où ces lignes sont écrites.

C'est aussi cela, ce dont on parlait il y a deux jours : un cinéma qui reprend confiance, qui renoue avec l'image. La chose incroyable, avec *Redacted*, c'est que De Palma fait une fiction là où d'autres ou lui-même auraient fait autrefois un documentaire. Le film est signé sans l'être. Il n'y a aucun cynisme, de sa part, à imiter les procédés du home-movie et de l'Internet ; juste l'humble reconnaissance que les moyens du cinéma sont devenus ceux de tout le monde (l'expression est maladroite, il faudra la préciser, disons que le cinéma est maintenant vraiment dans les choses).

Une chose reste sûre : de tous les cinéastes dont on l'a dit, Brian De Palma est le seul dont l'image est vraiment l'objet : la passion exclusive.

**Emmanuel Burdeau**

*Un journal de Venise, vendredi 31 août 2007 www.cahiersducinema.*



INLAND EMPIRE, David Lynch dans l'empire du milieu numérique : « J'aime encore le mot "film" mais je ne tournerai plus sur film. »

site est simple selon Costa : la DV autorise le temps long d'un artisanat patient :

« La vidéo permet certaines choses et pas d'autres. Il faut perdre du temps, on parle avant les scènes, on parle pendant des jours et des jours. À un moment on tourne, ça fait partie de la même chose, il n'y a plus de clap, le mouvement est le même. C'est très pensé, c'est une façon de créer une mémoire, de faire en sorte que le texte soit tellement dans ces chambres qu'il peut être dit tous les soirs, tous les mois, toutes les années, chaque jour peut-être un peu mieux. » (Cahiers n° 619, janvier 2007)

*Zidane, un portrait du XXI<sup>e</sup> siècle* : Philippe Parreno et Douglas Gordon braquent 17 caméras sur le numéro 5 du Real Madrid le temps d'un match de championnat d'Espagne. Le montage joue du temps réel et du contraste de différentes textures et définitions d'image : vidéo type télé, Super 35 mm, numérique HD. Deux artistes contemporains investissent le grand écran pour repenser la tradition du portrait à l'âge de la surveillance et du direct. Multiplier les textures d'image, c'est là aussi allier le nouveau et l'ancien, voyager dans le temps malgré la dictature du temps réel.

Quelques vidéos numériques réalisées en 2006. Dans *Le Ciel et mon plafond*, Keja Ho Kramer transforme Sao Paulo en prototype de la ville futuriste en associant des vues de la métropole brésilienne à une nouvelle de Ballard – cette vidéo relève de la tendance, évoquée à propos de *The World* et *Be With Me*, d'un court-circuit, entre l'image numérique et une présence de l'écrit héritée du muet, comme approche esthétique du contemporain. Autre court-circuit, entre la grande peinture et le cinéma : dans *Cène*, And y Guérif filme la reconstitution par des acteurs d'un tableau de Duccio. Le barrage des Trois-Gorges, en Chine, attire de nombreux cinéastes et vidéastes : Jia Zhang-ke y a tourné *Still Life*, Julien Loustau filme dans *Sub* la remontée nocturne du fleuve Yangze vers le barrage, métaphore visuelle du récit sonore d'une exploration imaginaire d'un lac prisonnier des glaces de l'Antarctique. Trois films représentatifs d'une tendance majeure de la vidéo numérique, qui délaisse l'analyse structurelle et l'expérimentation d'une spécificité du médium pour un horizon clairement cinématographique et une recherche poétique au-delà du partage documentaire / fiction.

2007. David Lynch tourne INLAND EMPIRE entièrement en DV. L'image lynchienne perd son vernis léché pour une texture plus grossière et instable, alternance de sous et de surexpositions qui radicalisent certains effets connus de son cinéma : « flashages », tremblés. La DV permet surtout à Lynch de révolutionner sa méthode de tournage, de rapprocher le temps du cinéma de celui de ses autres pratiques artistiques, comme la peinture. Certains y ont vu un ressassement du carnaval lynchien, on y voit plutôt un nouveau départ, un saut dans le vide salutaire et prometteur.

« J'ai commencé à travailler avec une Sony PD 150. Je ne savais pas alors où j'allais mais j'étais tombé amoureux de cette caméra en expérimentant des choses pour mon site internet. J'ai commencé à filmer des scènes et j'aimais ce à quoi ça ressemblait. Quand je me suis dit que cela ferait peut-être un film, j'ai fait des testes de transfert sur pellicule et j'étais émerveillé par le rendu. [...] La grosse affaire pour moi sur ce film a été de filmer avec cette caméra. Cela me permettait d'être près de Laura Dern. Et avoir devant moi quarante minutes pour tourner au lieu de neuf. Cela n'a rien à voir avec ma manière de travailler auparavant avec la pellicule. On a filmé pendant trois ans. À un moment, lorsque le tout se dessinait, une plus grosse équipe est intervenue, avec un tournage classique en continu. Mais au début, je filmais, juste avec Laura, puis plus rien, puis je reprenais. Souvent je n'étais pas seul, on tournait avec trois caméras. J'aime encore le mot « film » mais je ne tournerai plus sur film. » (Cahiers n° 620, février 2007)

Albert Serra a tourné *Honor de cavalleria* avec la Panasonic DV utilisée par Pedro Costa sur *En avant, jeunesse*. Filmés dans des décors et sous une lumière naturels, jamais Don Quichotte et Sancho Pança n'avaient semblé aussi proches, aussi vrais. Serra allie l'austérité et la crudité de la DV au souffle épique et à l'ampleur cosmique du récit et de la présence sensible des corps et de la nature. Comme pour *En avant jeunesse*, le kinescopage enrichit l'image DV d'un grain, d'une épaisseur argentique tout en préservant ses spécificités.

Après *The World*, Jia Zhang-ke réalise *Still Life* à nouveau en HD. Changement radical de décor : après le carton-pâte, la ruine, après l'hypermodernité du parc d'attractions de Pékin,



Une image de *Tarrafal*, post-scriptum à *En avant, jeunesse* : Pedro Costa et la patience de la DV, une nouvelle fois entre Tourneur et Straub.

l'archaïsme d'une ville détruite et bientôt recouverte par les eaux. Chronique d'une crue annoncée, mais aussi résistance du vieux monde de la pierre contre l'assaut du liquide, la grande fluidité promise pour le XXI<sup>e</sup> siècle : le cinéma en HD est aussi celui qui documente, inlassablement, les progrès et les retards de la transition entre ces deux ères.

*He Fengming, chronique d'une femme chinoise*, est le second documentaire de Wang Bing. Comme le premier, il confie au cinéma la haute ambition d'écrire l'histoire de son pays. À rebours du gigantisme d'*À l'ouest des rails*, le cinéaste s'enferme pour ne pas en sortir dans le salon d'une femme, en face de laquelle il pose sa caméra DV. Trente-cinq ans plus tard, *He Fengming* répond à *Numéro Zéro*, le cinéaste accomplit grâce à la DV le rêve d'Eustache d'un cinéma élémentaire, instrument d'une archive permanente. L'image est pauvre, le cinéaste ne fait rien, ou pas grand chose, le film est un monument historique pour les Chinois, un documentaire fascinant pour les autres, car porteur d'un double témoignage : de la vie de cette femme et de l'horreur du XX<sup>e</sup> siècle, de la formidable résistance à tous les pouvoirs qu'oppose l'alliance du cinéma et du récit oral. Le mérite de la DV est de faciliter cette alliance.

#### À suivre...

La révolution numérique est aujourd'hui en marche, et inéluctable. C'est au niveau de la postproduction qu'elle est le plus avancée : la quasi-totalité des films est aujourd'hui postproduite en numérique.

Quant à la réalisation, la DV et la HD ne cessent de gagner du terrain, du côté de l'art comme de celui de l'industrie, pour les gros budgets et le cinéma de consommation grand public (Alain Corneau affirme avoir définitivement choisi la HD), comme chez les auteurs les plus exigeants (Lynch dit avoir définitivement abandonné le 35 mm pour la DV, les festivals de documentaire montrent davantage de films tournés en DV que sur pellicule). La question reste celle des conséquences esthétiques du passage au numérique. Le partage se fera, se fait déjà, entre les cinéastes et les artistes qui se contentent de suivre le mouvement et de tourner en numérique pour des raisons pratiques ou économiques, et ceux qui prennent acte de la nouvelle donne technologique, de sa spécificité, pour en réaliser la

puissance esthétique, travailler les textures, les rapports d'image et les formes de récit de l'âge numérique. Le rapport de l'art à la technique s'est toujours posé en ces termes : ou bien la technique se dissimule, simple véhicule de formes et de codes établis par des habitudes sociales, économiques et culturelles, ou bien l'art fait apparaître la technique, la manifeste comme son souci, son aiguillon, la condition d'apparition de nouvelles formes, d'un nouveau régime du sensible contemporain d'un monde lui-même conditionné par la technique. Si le cinéma garde l'ambition de donner à voir, à sentir et à penser le présent, les films devront prendre en compte et travailler le numérique comme mode contemporain d'apparition et de perception du sensible. La valeur historique et la beauté nécessaire de *The World*, *Miami Vice* ou *Be With Me* résident dans leur souci de manifester la HD en tant que telle et d'en tirer les conséquences en termes de récit et de texture d'image : un nouveau monde, le nôtre, avec sa beauté, ses dangers et ses contradictions, y apparaît.

Enfin, le chantier le plus sensible est celui de la diffusion. Le passage au numérique est lent mais inéluctable. Les cassettes numériques et les disques durs remplacent les copies argentiques, en attendant la dématérialisation des films et la transmission directe par satellite. La diffusion numérique a le double avantage de baisser les coûts d'exploitation, notamment en supprimant l'étape du kinescopage pour les films tournés en numérique, et de rendre la distribution des films plus souple. Cependant, le kinescopage reste pour certains un choix esthétique, le transfert sur pellicule de l'image tournée en numérique la rapprochant de la texture argentique. Le danger de la diffusion numérique est celui d'un contrôle total de la distribution sur l'exploitation, d'une victoire définitive de l'industrie sur l'art. Il faudra imaginer la réglementation et l'encadrement nécessaires au maintien de la diversité du cinéma à l'âge du tout numérique. L'argentique est loin d'avoir disparu, mais l'évolution, portée par des enjeux économiques majeurs, est à sens unique. Les salles qui tardent à s'équiper en matériel de diffusion numérique s'interdisent déjà de montrer tout un pan de la production la plus vivante, notamment dans le domaine du documentaire ou du film d'artiste : le distributeur de *Dong*, de Jia Zhang-ke, tourné en numérique, n'a pas jugé nécessaire de payer le tirage de copies, préférant diffuser directement le film sur support numérique. ■

Vers un nouveau type d'œuvres

## Entretien avec Guillaume Blanchot

Le paysage de la création française se recompose à travers le développement des nouvelles technologies. Depuis quelques années, le ministère de la Culture cherche à soutenir les projets qui font appel aux nouvelles technologies, aussi bien dans le domaine du spectacle vivant et de la création audiovisuelle qu'en art ou dans le jeu vidéo. Guillaume Blanchot est directeur du Multimédia au CNC. Il a en charge la coordination et le développement de ce soutien aux projets particulièrement novateurs.

■ **Le numérique est aujourd'hui au centre des questions liées à la création artistique et semble pourtant encore à la marge des financements publics. Comment cela s'explique-t-il ?**

Il est toujours difficile de soutenir des œuvres qui proposent des démarches originales ne relevant pas des champs de la création traditionnelle. Des dispositifs existent malgré tout. Le Dicream – Dispositif d'aide à la création multimédia –, par exemple, a été mis en place en 2001 pour permettre à des projets relevant de plusieurs disciplines artistiques d'être mieux appréciés et de trouver plus facilement un financement. Quand la danse croise le champ des arts plastiques ou celui du cinéma, l'appréciation n'est pas aisée. C'est pour cette raison, que le Dicream réunit en son sein plusieurs Directions du ministère de la Culture. Chaque représentant peut ainsi donner un éclairage spécifique sur chacun des projets artistiques. Plus de 700 œuvres ont été réalisées avec l'aide du Dicream, depuis 2001, et je pense que des artistes peu familiers des circuits de financement traditionnels ont trouvé des modes d'aides et d'expertise adaptés à leur projet. Depuis six ans, le nombre de projets déposés est stable, ce qui prouve que le fonds répond plutôt bien aux besoins exprimés, même s'il faudrait, idéalement, faire davantage d'efforts sur les montants accordés. L'autre grande nécessité est de faire mieux travailler ensemble le monde de la recherche scientifique et le monde de l'art. La rencontre de l'art et la technique est certes une vieille lune ; elle est pourtant au cœur de la diffusion de la création demain. Les enjeux sont de taille. Le décloisonnement provoqué par les nouvelles technologies n'est pas seulement disciplinaire, il y a également un décloisonnement sociologique profond : la création officielle patentée croise désormais plus volontiers les créations d'artistes peu connus, voire amateurs. Il est primordial d'accueillir et de soutenir ces nouveaux venus et de les mettre en rapport avec des artistes et des chercheurs plus expérimentés.



Zidane, un portrait du XXI<sup>e</sup> siècle est présenté en regard de Fussball wie noch nie, portrait de George Best par Hellmuth Costard.

■ **Quel type d'œuvres apparaissent aujourd'hui ?**

C'est très divers. Nous avons des propositions de tous ordres. Nous recevons beaucoup de projets issus du spectacle vivant ou des arts plastiques. Dans ces deux cas, l'apparition de nouvelles techniques a permis d'envisager de nouveaux types d'œuvres qui intègrent l'image au sens large, comme le Zidane de Philippe Parreno et Douglas Gordon, une réalisation que le Dicream a soutenue. Elle est emblématique de cette nouvelle alliance. Grâce à la technologie, une autre image d'une figure du sport, d'un sport, d'un événement est proposée. Le film est passé sur Arte et a connu une sortie en salles. Je trouve passionnant qu'un artiste puisse aujourd'hui proposer une représentation d'un match de foot qui concurrence le filmage classique, banalisé, que l'on connaît. C'est certainement un des horizons du Dicream, que de permettre à des artistes de se situer à l'avant-garde par rapport à ce que propose ordinairement l'industrie.

Ce type de déplacement peut être également d'un autre ordre. Brice Dellsperger utilise par exemple les effets spéciaux pour faire de nouvelles versions singulières du travail de grands cinéastes, tels que Brian De Palma, David Lynch ou Stanley Kubrick, cinéastes qui, au sein de l'industrie cinématographique, se sont eux-mêmes posés comme des inventeurs d'images et de techniques nouvelles. Martin Wheeler et Arnaud des Pallières, à partir du long métrage écrit et réalisé par le second (*Adieu*) et mis en musique par le premier, ont remixé ce matériau pour un ciné concert mêlant fragments d'images et sons électroniques, *U Idea*. Plus près du monde de l'Internet, l'on pourrait citer encore le travail d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, qui scrutent les univers virtuels de *Second Life*.

## Brice De Palma

Depuis douze ans, Brice Dellsperger enchaîne les remakes de ses scènes et films de prédilection sous le nom générique de *Body Double*. On connaît bien aujourd'hui « l'appropriation », comme on dit, du cinéma par l'art contemporain. Cette mode commode, et à la fin embarrassante, ne doit pas occulter les travaux originaux de certains « vidéastes » : ce terme modeste est ici le plus approprié, qui ne choisit pas entre les deux grandes postures, cinéaste ou artiste.

Né en 1972, Brice Dellsperger, vidéaste et vidéophile, a visiblement grandi avec les clips bidouillés des années 1980, leurs incrustations erratiques et balbutiantes, puis en visionnant les VHS délavées des films de De Palma, le cinéaste qu'il a le plus retourné, plutôt que détourné. Ce qui sauve Dellsperger, c'est peut-être donc d'abord son âge, qui le protège des travaux ironiques et intellectuels de précurseurs stars, tels que Douglas Gordon et Pierre Huygue, davantage enclin d'ailleurs à la dépouille du cinéma classique, Hitchcock en tête.

De manière obsessionnelle, Dellsperger reprend des scènes qu'il affectionne, les retourne à l'identique, conserve la bande-son mais en perturbe l'incarnation. Les traits les plus frappants sont la démultiplication (plus que le double) et le travestissement : le réalisateur interprète les rôles féminins des films de De Palma, son comédien bouleversant Jean-Luc Verna joue tous les rôles de *L'Important c'est d'aimer* (*Body Double* (X)), et bientôt de *Eyes Wide Shut*, prévu pour mars prochain (*Body Double* #22). On peut être aussi particulièrement sensible au décalage entre l'image refaite (comme un corps est refait) et ce son intact qui donne paradoxalement à la scène en flash-back une grande qualité de silence.

Le geste du vidéaste est parfaitement depalminen, prolongeant le mélange de romantisme et de grotesque inventé par le cinéaste maniériste. Lorsque dans *Body Double* #9 (1997), il démultiplie sur six écrans et plusieurs comédiens le visage de Jack pleurant Nancy dans *Blow Out*, il prolonge le procédé du split-screen en le fragmentant, et il amplifie l'émotion déjà *too much* (musique de Pino

Donaggio oblige) de l'original. Ce geste d'involition dans la scène provoque une grande mélancolie, que le kitsch ne vient pas ternir, bien au contraire. L'affect clignote sur tous les visages éclairés par le feu d'artifices.

Dans *Body Double* #17 (2001), la scène de la boîte de nuit de *Fire Walk With Me* de David Lynch garde sa puissance sonore originale, mais se métamorphose à l'image en un fragile défilé de figures féminines, parfois incarnées, parfois incrustées. Deux sœurs, Morgane Rousseau et Gwen Roch, interprètent non seulement Laura et Donna, mais tous les personnages masculins, routiers et beaux de passage. Là encore la démultiplication attriste la scène, et la ressemblance des deux sœurs donne le sentiment d'une Laura démultipliée, infiniment seule, jouant uniquement avec elle-même dans son empire intérieur. Lorsqu'elle hurle « *Not her!* » en voyant Donna déshabillée, on ne voit qu'une fille perdue qui tente de sauver la part intègre en elle.

Si les films de Dellsperger touchent finalement autant, c'est pour ce fond de désespoir que le maquillage qui coule, les perruques flashy, la monstruosité transgenre, ne font qu'accentuer. Ce n'est drôle qu'en apparence. Et les derniers travaux, que l'on peut découvrir sur son site, [www.bodydoublex.com](http://www.bodydoublex.com), où, chose remarquable, tous les films sont disponibles en libre accès, laissent entendre que le vidéaste fonce dans la nuit : *Body Double* #18 (2003) reprend la scène de masturbation de *Mulholland Drive*, en démultipliant les visages de jouissance et de souffrance ; les premières images sublimes de *Body Double* #23 (2007) montrent la victime du *Dahlia noir* répéter une scène à moitié nue sur fond noir, avec des surimpressions ponctuelles de son corps coupé en deux.

Seront montrés au MK2 Bibliothèque, sous forme d'installation, deux reprises de *Blow Out* (*Body Double* #9 et #12) et, en séance, le teaser du #22 d'après *Eyes Wide Shut*, avec les Laura perdues de l'opus #17.

Stéphane Delorme



*Body Double* #9 (en haut) et *Body Double* #12 (en bas) de Brice Dellsperger.



Storyboard de *Body Double #22* de Brice Dellsperger, d'après *Eyes Wide Shut* de Stanley Kubrick.

## ■ Quelles sont, à votre avis, les grandes évolutions à venir ?

Depuis plusieurs années, le champ de la création est très mouvant. Le développement d'Internet, du mobile, de différents types de plateformes en général entraîne à la fois de nouvelles pratiques artistiques et de nouveaux comportements de spectateurs. Les projets sont pluridisciplinaires et multisupports. Pour certains champs, de grands changements sont à prévoir. Prenons la création documentaire: il est clair que le rapport entre celui qui filme et celui qui est filmé va profondément changer et s'enrichir. Les questions du témoignage, de l'œuvre collective, du récit vont être posées différemment.

Mais je crois aussi qu'il y a aujourd'hui une chance pour que le monde industriel réinvente son lien avec la création. HBO utilise Internet de manière particulièrement inventive pour faire la promotion de ses séries télévisées à venir. Arte propose sur son site des fictions interactives dont l'écriture et la réalisation prennent pleinement en compte les possibilités, mais aussi les contraintes, offertes par ce média. Certaines plateformes de partage de vidéo contribuent aussi à renouveler les sources de création et de diffusion, comme Eyeka ou Mk2TV, par exemple.

Les contours de l'œuvre et les stratégies de récits évoluent. Certaines de ces œuvres connaîtront des déclinaisons sur plusieurs supports qui donneront lieu à autant d'écritures: séries, personnages récurrents, écriture collective, récits à fins multiples... La proximité est grande aujourd'hui entre ceux qui font les œuvres, ceux qui les voient ou ceux qui en parlent. Il faut en tenir compte.

C'est pour l'ensemble de ces raisons qu'à titre expérimental nous avons lancé un appel à projets multisupports. Les Directions de l'audiovisuel, du cinéma, de la création et du multimédia du CNC ont mis leurs forces en commun pour permettre à des projets d'être développés très en amont, aussi bien pour le cinéma, la télévision, l'Internet, le jeu vidéo ou le mobile. On peut espérer que, d'un côté, cela donnera envie et moyens à certains auteurs, réalisateurs et artistes d'entrevoir très tôt la question de la forme et de la diffusion de leur projet, et que, de l'autre, les producteurs, les diffuseurs et les nouveaux opérateurs seront sensibles au développement de projets de programmes créatifs.

*Propos recueillis par Thierry Lounas, le 8 octobre 2007.*



Une des installations présentées au MK2 Bibliothèque par Alain Della Negra et Kaori Kinoshita : furries réelle et virtuelle, issues du monde *Second Life*.