

# La nouvelle démocratie des images

Franck Beau, chercheur

L'écossystème des médias vit des bouleversements de grande ampleur. La sphère de production et de diffusion des images voit émerger un nouveau paradigme. Depuis peu de temps tout un chacun peut accéder, pour une dépense modeste, à un appareil permettant de capter des images (mobile, caméra DV), à un logiciel permettant de les monter et à un site permettant de les diffuser. Deux phénomènes récents ont accéléré ce processus de démocratisation de l'écossystème audiovisuel. Le premier est la généralisation du haut débit, permettant de lire et d'envoyer des vidéos sur l'Internet, et l'apparition de solutions de stockage gratuit de données audiovisuelles (Google Vidéo, YouTube, Videomotion), qui parachèveront l'émergence d'un écosystème bis de l'audiovisuel<sup>1</sup>.

Toute la question est de savoir, ce qui peut s'inventer là, et en quoi les rôles précédemment institués d'auteur, de producteur, de diffuseur et de spectateur seront amenés à se redéfinir dans ce nouveau contexte technologique et culturel. Parmi ces derniers, c'est peut-être celui de spectateur qui porte à s'interroger de la façon la plus radicale. Avec les médias numériques, on aura suffisamment dit et écrit que le spectateur est aussi un acteur de l'image, un interacteur, voire un auteur. Précédemment, on aura parlé de spectateur-zappeur : ne plus subir un seul flux mais le redécouper. Puis celui de spectateur commentateur à travers, par exemple, l'usage du téléphone, puis du SMS à la télé, ou bien encore le commentaire des programmes ou des films sur l'Internet. On remarque depuis peu que les critiques de spectateurs sur les sites d'exploitants de films sont davantage lus et suivis que les critiques professionnelles. De zappeur le spectateur devient prescripteur par le biais d'écrits persistants. Pour aller plus loin, récem-

ment, un producteur de court-métrage français a fait appel à des spectateurs pour financer son film, leur proposant, en échange de participations, d'être cités au générique et de recevoir un DVD en avant première. Le réalisateur Peter Jackson aurait modifié des éléments du scénario de la trilogie du *Seigneur des anneaux* en fonction des commentaires et des propositions de fans sur les sites communautaires consacrés au sujet. Aussi, aux États-Unis, des théoriciens ont développé le concept de co-création pour parler de la nouvelle tendance de la production dans tous les domaines : il n'est plus question de créer pour des consommateurs, mais de co-créer avec eux<sup>2</sup>.

Aussi, du zapping à l'interactivité, nous voilà glissant vers de nouvelles notions repoussant les limites de la fonction jusqu'ici dévolue au destinataire des images. Mais, ce faisant, remarquons que l'on fait souvent l'économie d'un sujet plus difficile à appréhender : celui des conditions d'émergence de la représentation, dans un contexte de mutation de la production symbolique, et de sa relation à l'espace politique en proie à la représentation visuelle.

Je proposerai alors de faire un détour par l'histoire d'Alex Chan et de son film *French Democracy*, un objet de nouvelle génération, se situant au carrefour d'une convergence des médias, longtemps appelée, mais ici d'une certaine manière concrétisée, qui soulève des questions sensibles sur le déplacement des frontières de la généralisation de la compétence narrative, et des interstices émergeant entre le monde comme théâtre d'événements et celui de la représentation médiatique de ces événements.

Franck Beau

La nouvelle démocratie des images



The French Democracy d'Alex Chan

### The French Democracy

Nous sommes en novembre 2005. Depuis plus de deux semaines, les banlieues françaises sont secouées par des manifestations que l'on nomme assez vite « émeutes ». En France on décompte chaque jour les milliers de voitures qui brûlent et de nombreux médias dans le monde se font le relais d'un pays sujet à des violences sociales dont les origines prêtent à diverses interprétations. CNN diffuse des images de la tour Eiffel entourée par les flammes. Alex Chan vit à la Courneuve, il est alors spectateur de la double manifestation du phénomène : sa forme locale et sa forme médiatique.

« Comme beaucoup de gens, j'ai assisté impuissant à tous ces événements. Je me demandais ce que je pouvais faire pour mon quartier, pour faire avancer les choses [...] ils prétendaient que ces émeutes ont été organisées par des islamistes, certains parlaient d'intifada des cités. Je me suis senti souvent frustré de ne pouvoir rien dire ou faire de cela », déclarera-t-il au journal *Libération* quelques semaines plus tard<sup>3</sup>.

Au même moment, le *game-designer* anglais Peter Molyneux sort *The Movies*, un jeu vidéo permettant de réaliser des films d'animation, « façon Hollywood », en apprenant à créer des plateaux et des décors, gérer des employés et des budgets de production. Ce concept de production de film à partir de jeux vidéo, s'appelait jusqu'ici Machinima, contraction de machine et cinéma. Alex Chan, après avoir hésité quelque peu, investit soixante euros et fait l'acquisition de *The Movies*. En une semaine il s'approprie le jeu et réalise un court métrage sur la crise des cités, d'une durée de 13 minutes, qu'il intitule *The French Democracy*.

Dans ce film il raconte l'histoire de trois jeunes vivant dans les banlieues françaises, contrôlés arbitrairement par la police, à qui l'on refuse du travail malgré leurs diplômes et qui se voient refuser un logement pour s'appeler Mamadou. Ces derniers touchés par les mots du ministre de l'Intérieur évoquant un nettoyage au Kärcher, décident de se coordonner et de réagir. Le film est dédié à Zyed et Bouna, les deux jeunes morts dans un transformateur EDF ainsi qu'aux « *gens de couleur du monde* », et se termine par ces mots :

« *There was a long time ago, a huge country, with some great ideas, spreading some deep values of freedom, equality, and fraternity, but no there is almost misery, lies and misunderstanding... however, one monk, used to said once : it's not a matter of pure an impure land, but more about purity of the heart of those who is leaving in these lands*<sup>4</sup>. »

Alex Chan prend donc le parti de sous-titrer son film en anglais afin de l'adresser au public et médias américains. Le 22 novembre 2005, il poste *The French Democracy* sur le site de la société anglaise Lionhead, editrice de *The Movies*, sous le pseudonyme Koulamata, en l'accompagnant notamment de cette notice :

« *Il s'agit d'un film sur les récents évènements de nos banlieues. N'hésitez pas à laisser vos réflexions et surtout vos votes afin qu'un maximum de personnes dans le monde puissent savoir ce qui se passe réellement dans nos cités ! (Pour tout ceux qui vont dire que je n'ai pas pensé aux malheureuses victimes regardez bien à la fin le ministre qui fait allusion au bus avec un handicapé dedans et les habitants qui manifestent dans la rue pour le retour au calme exprimant ainsi leur désarroi...).* »

L'histoire aurait sans doute pu s'arrêter ici, si ce film n'avait pas été repéré dès les premiers jours par le *Washington*

*Post*<sup>5</sup>, car il ne ressemble en rien aux films de zombies et de science-fiction que l'on trouve parmi les milliers de films déjà réalisés par les utilisateurs du logiciel. Les journalistes tentent de contacter l'auteur qui décide rapidement de dévoiler son nom. C'est le point de départ d'un processus global : le film d'Alex Chan va faire le tour du monde. Des centaines d'articles lui seront consacrés dans tous les pays, à commencer par les États-Unis (*Times*, *Business Week*, MTV.com), avant de revenir en France, pour rebondir en Europe, en Asie, et un peu partout dans le monde.

### L'émergence d'une cinématographie temps réel

The *French Democracy* est le premier « machinima politique » et aussi l'une des seules réponses filmiques faite par un [citoyen ? artiste ? premier concerné ?], au sujet de la récente crise française des banlieues. Des journaux américains compareront Alex Chan à un nouveau Spielberg, d'autres à une sorte de Michael Moore du jeu vidéo. Adopté dans la sélection officielle du festival International du film court de Clermont-Ferrand, puis à Toronto, en Australie et dans toute une série de festivals à caractère cinématographique, le film va connaître une légitimation immédiate. Premier film issu de cette culture « vidéoludique » à parler d'un phénomène d'actualité, *The French Democracy*, manifeste une double rupture : avec le monde du jeu vidéo et avec le monde du cinéma d'animation.

The Movies est une prémisses de Photoshop ou de Word de l'animation. L'expression « *machine à écrire du cinéma* » n'est pas anodine. Grâce à ce procédé, l'utilisateur n'a pas à tourner d'images ni à recréer des graphismes ou des typos, ni à réunir tous les logiciels et moyens techniques nécessaires pour réaliser un film. Il fait l'économie de plusieurs années de formation aux arts graphiques, de l'achat de plusieurs logiciels coûteux et surtout de la nécessité d'en passer par la capture d'images réelles, avec la logistique et les déplacements que cela nécessite.

Avec The Movies, nous sommes à l'intérieur d'un système de production clos, mais autant que peut l'être une palette de couleur ou un instrument de musique ou une feuille de papier. Ce qu'il met donc en exergue, c'est qu'il n'existait

pas, à ce jour, de technologie de production narrative d'images animées capable de se passer des contraintes matérielles, et donc financières, liées aux modes de production de ces images. On s'approche, en effet, pour ce qui est de l'animation, des concepts de caméra stylo et finalement de divers principes érigés par les réalisateurs cinématographiques de la Nouvelle Vague dans leur volonté de sortir des studios. Considérons alors, temporairement, que ce à quoi nous assistons ici, c'est à l'émergence des premiers environnements permettant de passer directement à l'animation d'un point de vue, à partir de formes pre-scriptées, telles que les lettres typographiques sur un éditeur de texte ou une machine à écrire. La « *machine à écrire du cinéma* » est donc un concept restant à penser – il n'a, en effet, rien à voir avec les techniques précédentes et ce qu'elles permettent –, elle inaugure une sorte de raccourci entre l'idée et sa mise en scène.

### Le retour à la perspective graphique et du signe animé

Il n'est pas étonnant alors de constater que les outils proviennent du secteur du jeu vidéo. Le jeu vidéo est le premier média audiovisuel à être pensé d'emblée pour produire des images manipulables. Il a donc, au fil du temps, développé des techniques et des cultures d'usages, faisant progresser, peu à peu, la manipulation d'images-objets et de fonctions symboliques dynamiques. La culture du jeu vidéo est une culture du déplacement des images, dans l'image, avec l'image. Ce n'est plus tant une culture des images en mouvement, qu'une culture motrice de l'image mouvement elle-même. L'image met en mouvement quelque chose. Pas seulement le sens et les sensations à travers les mécanismes de réception et de projection, mais encore des possibles et des connexions. Le dispositif d'images dont nous parlons est davantage une perspective graphique, c'est-à-dire une mise en mouvement de la peinture, qu'une perspective cinématographique.

L'un des points forts du film d'Alex Chan repose sur l'écart qu'il y a entre le sujet et sa représentation graphique réaliste. Les personnages africains et maghrébins que l'on y voit procèdent d'une esthétique de la représentation qui n'est en rien comparable à celle de l'animation ou du

Franck Beau

La nouvelle démocratie des images

cinéma de captation d'image, ni même à un film documentaire.

« Il n'y avait pas non plus de barres HLM ni de RER. Dans le casting, il n'y avait pas de Maghrébins. J'ai essayé de prendre un type africain avec la peau la plus claire possible ! » déclare Alex Chan (*Libération*, 12 décembre).

Ces personnages ont la force d'être des symboles rares dans un environnement qui jusqu'ici ne livrait que des représentations d'objets ou de personnes imaginaires. Ce qui leur donne ici une réalité, ce sont les événements, les contextes dont témoigne le film et non les signes les plus fidèles de la distinction physique.



Il en va de même pour la représentation du ministre de l'Intérieur, ou du leader d'un parti nationaliste dans ce film. Se crée alors une distanciation entre le sujet et l'objet, qui déplace les possibles de la représentation du pré-supposé monde réel. Car, à la fois, on reconnaît le protagoniste et, à la fois, ce dernier n'est pas une représentation fidèle. Ce n'est ni une caricature, ni une modélisation réaliste mais une figurine plaquée sur un rôle dans un contexte donné. La technologie permet donc ici de créer un réalisme de contexte et non plus de figure. D'une certaine manière, il s'agit du sujet du film, ce dernier ayant à cœur de dénoncer les délits de faciès dont sont victimes les populations immigrées.

## Démocratie et mise en spectacle des invariants

Pour avancer quelques idées sur ce sujet, on prendra note de ce que fut la réaction du nouvel écosystème numérique

face à cet objet. Sur le site où il fut posté pour la première fois, plus de cinq cents critiques et commentaires de spectateurs de *The French Democracy* ont été postés. Que nous disent-ils sur l'émergence d'une génération de spectateurs de spectateurs-producteurs ? Si, globalement, la plupart des commentateurs plébiscitent l'exploit du film, relèvent que son anglais est plus qu'approximatif et que les sous-titres passent trop vite, le film suscite sur le fond des polémiques et des remarques tantôt admiratives, tantôt violentes. Nous en sélectionnerons deux pour illustrer le propos.

« Félicitations Koulamata, je trouve que ton film illustre particulièrement bien la plupart des causes qui sont à l'origine des émeutes. C'est bien une accumulation de petites injustices et de comportements racistes au quotidien qui ont provoquées cette explosion de colère. Tu as réussi à regrouper l'essentiel de ces situations : discrimination à l'embauche, difficulté de logement, généralisation du délit de sale gueule... Dans un film de 13 min. *Chapeau bas !* », par Droppedro, 14 décembre 2005

« [...] J'ai vu les commentaires de quelques américains qui y croient vraiment à cette vidéo pourrie qui n'est rien de plus qu'une caricature, une vision simpliste des événements qui dit simplement "il y a d'un côté les gentils jeunes des cités qui ont craqué (les gentils) et de l'autre les flics qui sont tous ultra-racistes et armés jusqu'aux dents (les méchants)". Heureusement que certains l'ont compris !!! Koulamata le dit lui-même : il vise les États Unis. J'espère qu'à l'avenir les Français qui maîtrisent le logiciel utilisé pour faire ce film (ce sous-pseudo quart de moitié de film) ne laisseront plus des types pareils nous représenter à l'étranger ! », Vendredi 2 juin 2006, par Draft.

Quel rôle joue ici le spectateur du film ? D'abord, il discute d'emblée soit pour féliciter, soit pour condamner, d'égal à égal avec le réalisateur. On ne s'adresse plus à une institution, ni à un artiste vis-à-vis duquel il faudrait mettre les formes. Ensuite, les commentaires sont à la fois des critiques, des conseils et des remarques de spectateurs soit avisés, soit cherchant à montrer qu'ils le sont, soit techniquement concernés par l'effet de culture de l'outil The Movies et ce qu'il produit. Les commentaires sont internationaux. Beau-

## La nouvelle démocratie des images

Franck Beau

coup en anglais et en français, mais on en trouvera en espagnol, en allemand, etc. Enfin, la persistance de ces commentaires est l'une des choses les plus caractéristiques du nouvel écosystème. Plusieurs mois après, certains réagissent, comme si le film était sorti la veille. Ce dernier instaure une permanence, qui rompt radicalement avec les séquences temporelles dans lesquelles les produits d'actualité ou les films sont pris dans l'économie industrielle.

Il y a aussi, dans la nature du jeu vidéo, une culture du processus, de l'évolution, des étapes et de la découverte d'un fonctionnement logique. C'est sur ce trait-là que repose toute la force du film d'Alex Chan, mais aussi sur la simplicité extrême de son analyse, que certains auront dénoncée et que l'on pourra voir soit comme une qualité, soit comme une insuffisance. Il cherche à montrer le processus qui mène à la violence et à l'expression, par la force, d'une révolte suscitée par une série d'humiliations. C'est précisément l'absence de mémoire et de capacité d'analyse des processus, qui fait crise dans le système actuel de la représentation.

La mise en fiction du monde passe par un phénomène de surprise. Les scénarios de l'information construiront en permanence ou bien l'idée de surprise face à un événement, ou bien de narration d'une variation. Le rôle du journaliste n'est pas de raconter, à froid, un rapport de cause à effet, mais de faire, à chaud, le récit de variations. Ce faisant, il s'abstrait de toute considération, sociologique ou historique, dévolue aux experts à travers leurs interviews. *The French Democracy* est une forme-symptôme, rompant au moins sur un aspect, même involontairement, avec la genèse de « l'information-infraction » [Gérard Leblanc]. Cet objet audiovisuel est à son tour une mise en fiction qui répond aux images de flux, dans le temps de ces dernières, bénéficiant ainsi de l'énergie de l'événement, mais en se situant dans un interstice trouble et double d'auteur témoin, mi-concerné, mi-metteur en scène. Ce qui peut relever d'un point de vue d'auteur est, ici, la vitesse de réaction et/ou l'acte politique consistant alors à introduire dans la sphère de représentation fondée sur le récit – et au cœur de ses vitesses mythologiques –, une mise en spectacle des invariants. Bien évidemment ces invariants, l'idée des processus d'exclusion ou des conditions sociales préalables aux crises, apparaîtront à leur tour comme des mythes ou

des clichés, mais leur articulation fera sens dans un contexte donné, car ils sont aussi puissants que les mythes structurant le récit des variations, fonctionnant massivement, cette fois-ci, autour de la rupture avec l'ordre public. Il y a une question de seuil, qui est de savoir si cette génération d'outils élargira ou non la base de témoins narrateurs potentiels. Si le nombre grandissant de spectateurs alphabétisés, c'est-à-dire capable de manipuler des objets audiovisuels et de raconter des histoires, le cas échéant dans ce type d'interstice et de vitesse de réponse fictionnelle, change les modalités du regard sur l'image. Mais, derrière cela, la question d'une ré-émergence de la « *perspective invariante de la représentation* », comme contrepoint du récit spectaculaire et continu des variations-surprises, suggère une nouvelle hypothèse sur une écologie possible des images et des systèmes communs de représentation.

Aussi, derrière la mutation de l'écosystème de l'audiovisuel, dont ces exemples constituent la partie neo-spectacularisée la plus contemporaine, nous pouvons nous demander si une démocratie moderne doit s'affranchir du pouvoir des images fondées sur le seul récit des variations, des ruptures, ou bien généraliser le pouvoir de mise en fiction du réel en développant ce genre de pratiques et en créant plus de diversité de points de vue et de contrepoints narratifs sur les processus et les genèses.

Une question reste à débattre, qui serait de savoir si le récit en temps réel, y compris spectacularisé, des questions invariantes peut contrebalancer à terme le récit dominant fondé sur les supposées ruptures ? Il s'agit là d'un problème commun et indissociable d'écologie du politique et de l'imaginaire.

## Notes

1 Frank Beau, « Vers un écosystème bis des médias », *Cahiers de l'Audiovisuel* n° 9, INA, avril 2006.

2 *The Future of Competition. Co-creating unique value with consumers*, C. K. Prahalad, Venkat Ramaswamy, Harvard Business School Press, 2004.

3 Cité dans *Libération*, 1<sup>er</sup> décembre 2005 : « La cité animée d'Alex Chan », Marie Lechner.

4 Nous avons laissé à dessein l'orthographe d'origine de cette citation [ndlr].

5 Mike Musgrove, « *Game Turns Players Into Indie Moviemakers* », 1<sup>er</sup> décembre 2005.