

Internet drague le cinéma Les plaisirs visuels de l'autoroute électronique

Donato Totaro

Number 129, October–November 2006

Cinéma et nouvelles technologies

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/10154ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Totaro, D. (2006). Internet drague le cinéma : les plaisirs visuels de l'autoroute électronique. *24 images*, (129), 22–23.

internet drague le cinéma

les plaisirs visuels de l'autoroute électronique

par Donato Totaro

Dans son évolution, le spectacle cinématographique est en quelque sorte revenu à son point de départ. Les premières représentations publiques de films remontent à 1893, à l'époque du kinétoscope d'Edison. On pouvait alors insérer une pièce dans un meuble de bois pour visionner, seul, un film de 30 secondes à travers un œilleton. Les films ont ensuite été vus dans une multitude de lieux publics avant que l'on en revienne à l'expérience de visionnage en solitaire sur un écran d'ordinateur domestique.

Le cinéma d'Internet regroupe quatre grandes catégories : 1) les sites d'archivage destinés à des films non exploitables commercialement ; 2) les sites qui présentent des films, des vidéos et des publicités déjà existants ; 3) les sites qui proposent des films réalisés exclusivement pour Internet ; et 4) les sites qui offrent du matériel de promotion pour les sorties de films en salles (sites officiels, bandes-annonces, dossiers de presse électroniques).

La première catégorie rassemble tout un répertoire de films orphelins qui ont un temps de stockage limité (films domestiques, *bloopers* [maladresses de tournage], moments sportifs marquants et vidéo-clips). Les sites d'archivage ont encouragé une forme de cinéma : « les films éphémères ». Le terme a été inventé par l'archiviste Rick Prelinger pour définir (principalement) les films non fictionnels, conçus dans un but pratique et non artistique (films institutionnels, industriels, publicitaires et éducatifs). Le site The National Archives héberge de nombreux « films éphémères », tout en accueillant des films domestiques (*home videos*), des classiques du cinéma muet, des films étudiants et des perles comme *Who Goes There?*, le documentaire de 1975 sur la vie des extraterrestres narré par Orson Welles. Le site Moving Image Archive, conçu par Skip Elsheimer, offre pour sa part un contenu plus historique et distrayant. Il contient dans sa banque d'images plus de 20 000 films rares qui présentent un intérêt ethnographique fascinant, sans compter un catalogue exhaustif de « films éphémères » (The Prelinger Collection), plus de 100 films amateurs en français (collection des Films Kino), une variété de films appartenant au domaine public (collection Feature Film) et une vaste gamme de films essentiellement amateurs mise en réseau par l'importante communauté d'internautes en ligne (les « Open Source Movies »).

Presque tous les sites d'archivage du web sont gratuits pour l'utilisateur, alors que certains des sites de la deuxième catégorie sont payants et occasionnent des frais de téléchargement ou d'abonnement. ICinema, Bijou Café et Internettv comptent parmi ces sites commerciaux. La majorité des films figurant sur ces sites sont des films amateurs ou semi-amateurs. Deux des sites gratuits les plus anciens et les plus visités sont Ifilm et Atom Films. Une grande partie du contenu de ces deux sites est préexistant : publicités, *bloopers*, bizarreries télévisuelles, bandes-annonces, films d'amateur ou « vidéos virales », soit une catégorie de vidéos de promotion et de mise en marché qui ont une durée en ligne étonnante (comme la

« Ceci n'est pas une salle.

Ici, le spectateur a le contrôle ».

– Dogma 2001 : Nouvelles règles pour le cinéma d'Internet

campagne antirebuts de la Ville de New York réalisée en 1991 par David Lynch et archivée sur Ifilm).

Les sites les plus intéressants et potentiellement innovants appartiennent à la troisième catégorie. Ce sont ceux qui sont dédiés exclusivement au cinéma d'Internet. Ils sont aussi gratuits. New Venue, l'un des sites les plus populaires, comprend une section (« Flick Tips ») qui explique comment tourner des films en numérique et propose un vaste répertoire de films présentés sur le web depuis 1998. Doté d'un mandat éducatif, Plugincinema est un autre site populaire exclusivement axé sur le cinéma d'Internet. Plugincinema offre également du cinéma expérimental, divergence bienvenue par rapport à la majorité des sites de cinéma sur le web qui s'en tiennent aux formes plus populaires comme l'animation, la fiction et le documentaire.

La longueur des films est l'une des caractéristiques les plus déterminantes du cinéma d'Internet. Le format court prédomine (de 2 à 20 minutes), à tel point que plusieurs sites exploitent exclusivement cette niche, comme Ciné-Courts qui se spécialise dans les courts métrages en français de moins de 12 minutes ; ou Icana, site belge francophone au design des plus attrayant qui contient plus de 500 films « minimétrage », ou encore 120 seconds, l'équivalent canadien-anglais. À partir d'un échantillonnage représentatif de films vus sur les sites susmentionnés, on peut déduire les généralités suivantes : la majorité des films sur le web sont tournés avec une caméra numérique et/ou avec un logiciel d'animation tel que Micromedia Flash (bien que des films en Super 8 et en 16 mm soient aussi utilisés et numérisés). Selon la taille des fichiers et le temps de téléchargement, l'image apparaissant sur l'écran est normalement de 320 par 240 pixels ou 640 par 480 pixels. En matière de contenu, les films narratifs et non narratifs (expérimental, documentaire, animation) sont représentés à parts égales. Pour ce qui est du style, le gros plan et le plan moyen dominant (les plans longs sont rares), alors que pour l'aspect sonore, les films en son synchrone sont supplantés par les films sans parole, les films avec musique seulement, voix hors champ ou son d'ambiance. Selon Nora Barry dans son essai *Telling Stories on screen : A history of web cinema*, les films d'Internet sont généralement l'œuvre d'un seul individu, ce qui donne lieu à des histoires généralement personnelles et singulières. Il en résulte un lien direct entre le cinéaste et le consommateur, ce qui ren-


voie à l'une des caractéristiques les plus marquantes du cinéma sur le web : son ancrage dans des formes narratives multiples et son potentiel interactif.

À son niveau le plus complexe, l'interactivité suscite une symbiose entre l'utilisateur et l'outil technologique qui permet l'expérience de visionnage. Le spectateur a alors la possibilité d'intervenir et d'orienter la narration selon plusieurs options. Il peut soit faire des choix à l'aide de paramètres préprogrammés (personnages, décors, images, événements, musique ou son), soit soumettre les paramètres à une « trajectoire » particulière selon laquelle les événements programmés du film se déroulent au hasard. Cette forme de « hasard contrôlé » fait partie de ce que Marsha Kinder appelle le « database cinema ». En 1997, Marsha Kinder a commencé à participer au « Labyrinth Project », recherche consacrée au « dialogue entre le langage du cinéma, le potentiel interactif et les structures relatives aux données de base des nouveaux médias ». Selon un de ses pionniers, Lev Manovich, le « database cinema » est « un cinéma dans lequel la subjectivité humaine et les choix de variables proposées par le logiciel personnalisé se combinent pour créer des films qui peuvent se réinventer indéfiniment sans que ne se répète jamais exactement la même séquence d'images, le même décor ou le même récit » (*Soft Cinema*).

Bien que l'on puisse détecter certaines tendances dans l'esthétique, le style et la forme, il est difficile d'associer une niche ou un but au cinéma d'Internet. Nora Barry voit ce cinéma comme une voie intermédiaire entre les lieux traditionnels à écran fixe (salles, téléviseurs et ordinateurs personnels) et les lieux à écran mobile (ordinateurs portables, véhicules en mouvement, magasins de détail et téléphones cellulaires). Alors que les films traditionnels ne sont pas adaptables à ces formes de visionnage transitoires à cause de leur métrage et du fait qu'ils dépendent du récit, le cinéma sur le web offre une telle possibilité, ce qui lui ouvre un vaste marché potentiel dans un proche avenir. Le temps du monde de l'informatique et de

la technologie numérique connaît une telle accélération que, même si ce cinéma a à peine dix ans d'existence, il ne pourra peut-être pas s'imposer dans la durée et se créer une identité singulière ou un but. Sur un plan philosophique, sa nature est d'être fluide et informe, toujours en devenir. Il reste à savoir si le cinéma sur Internet évoluera pour ne constituer qu'un seul « médium », ou s'il deviendra tout simplement un autre de ces écrans multiples qui ont vu le jour depuis les débuts du septième art. C'est là une problématique liée à la question plus large de l'interactivité. Les cinéastes du web les plus imaginatifs se sont servis de l'interactivité pour repousser les limites de l'expérience visuelle/auditive en élaborant de nombreuses options de programmes, de nouveaux rapports image/son et en offrant la possibilité de naviguer entre plusieurs sous-fenêtres dans un monde d'immersion virtuelle.

La question est cependant de savoir si nous, consommateurs, voulons vraiment de l'interactivité dans nos récits. Les images et les images en mouvement sont le fruit de la soif insatiable de l'homme pour les récits, quelle que soit leur forme, nette et classique, fragmentée et moderne, chaotique et postmoderne. Une partie de l'attrait qu'un récit exerce sur nous vient du plaisir que l'on éprouve à être transporté quelque part. En tant que consommateur de récits visuels, le spectateur désire une perte de contrôle face aux caprices imaginaires de l'artiste créateur. Si on commence à orienter le cours de l'histoire ou l'enchaînement des images, à choisir qui meurt et qui vit, comment le récit se termine

ou comment il commence, on perd le plaisir masochiste de la perte de contrôle. Mais même si elle relève moins du rituel social que la projection en salle, l'expérience singulière du visionnage d'un film sur le web offre par nature ses propres plaisirs : un plaisir spontané et privé, toujours immédiat et disponible, bon marché (si on possède un ordinateur) et visuellement diversifié. Avec le changement comme seule certitude, les paramètres du cinéma d'Internet vont continuer de muter et d'évoluer pour ne s'arrêter peut-être que quand tous les films auront succombé à la révolution numérique. 

Traduction : Gérard Grugeau

Donato Totaro édite le webzine Offscreen.com, pendant anglophone de Hors champ.qc.ca

Bibliographie

- Barry, Nora. « Telling stories on screen : A history of web cinema », dans Jeffrey Shaw et Peter Weibel (dir.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*, ZKM/ZKM/Center for Art and Media Karlsruhe, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003, 544-551
- « Dogma 2001: The New Rules for Internet Cinema » <http://www.neocinema.com>. Consulté le 2 juillet 2006.
- Kinder, Marsha « Designing a Database Cinema », dans : Jeffrey Shaw et Peter Weibel, *op cit.*, p. 346-353
- Manovich, Lev, « Soft Cinema », <http://www.softcinema.net>. Consulté le 3 juillet 2006.
- Manovich, Lev « An Archeology of a Computer Screen », Kunstforum International, Germany, 1995; NewMediaTopia, Moscow, Soros Center for the Contemporary Art, 1995; http://www.manovich.net/TEXT/digital_nature.html. Consulté le 4 juillet 2006
- Manovich, Lev. « Little Movies: Prolegomena for Digital Cinema », <http://www.manovich.net/little-movies/index.html>. Consulté le 8 juillet 2006.

120seconds www.120seconds.com
Atom Films www.atomfilms.com
Bijou Café www.bijoucafe.com
Ciné-Courts www.cine-courts.com
Icinema www.icinema.com
Icuna www.icuna.be
Ifilm www.ifilm.com
Internettv www.internettv.com
Moving Image Archive www.archive.org/details/movies
The National Archives video.google.com/nara
Neocinema www.neocinema.com
New Venue www.newvenue.com
Plugincinema www.pluginincinema.com/plugin/manifesto/
Internet : un danger pour le cinéma ? <http://membres.lycos.fr/dangercine/>

SITES WEB RÉFÉRENCÉS