L'espace du *Pocket Film*

Sur l'institution numérique de la cinématographie mobile

Richard Bégin

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/appareil/1258>

DOI : 10.4000/appareil.1258

ISSN : 2101-0714

Éditeur

MSH Paris Nord

Référence électronique

Richard Bégin, « L'espace du *Pocket Film* », *Appareil* [En ligne], 15 | 2015, mis en ligne le 01 juin 2011, consulté le 07 août 2020. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/1258> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.1258>

Ce document a été généré automatiquement le 7 août 2020.

Appareil est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

L'espace du *Pocket Film*

Sur l'institution numérique de la cinématographie mobile

Richard Bégin

- 1 Il est connu qu'il existe depuis quelques années déjà un processus de démocratisation de la production cinématographique. On entend par là l'idée que la production de films devient techniquement accessible à tous, et, surtout, économiquement abordable. L'introduction il y a quelques années sur le marché des caméras mini DV participe évidemment de ce processus. Mais c'est avec les possibilités maintenant offertes par le téléphone mobile de troisième ou de quatrième génération (3G ou 4G) et l'Internet que ce phénomène atteint une logique cinématographique jusque là inédite. On le sait, un téléphone mobile « intelligent », un logiciel et un accès à l'Internet permettent, à eux seuls, d'une part, la réalisation de l'œuvre, et d'autre part, sa diffusion publique à plus ou moins grande échelle. S'il y a ainsi lieu de parler d'une logique cinématographique inédite, c'est parce que le « film », tel qu'on le connaît et tente de le définir depuis plusieurs années, ne se réalise plus nécessairement suivant l'idée qu'il existerait a priori un « fait cinématographique »¹ se résumant en une chaîne de production au sein de laquelle les places, du scénariste au réalisateur, en passant par le producteur et le spectateur, sont irrémédiablement définies et hiérarchisées. Il suffit de prendre connaissance de l'expérience *Last Call*² pour réaliser que ces places sont désormais interchangeables. Plus encore, elles peuvent même être l'objet d'une exposition, comme ce fut le cas avec l'événement « Cell-Outs and Phonies » au *Los Angeles Center for Digital Art* en 2004³. Il va sans dire que cette logique actuelle vaut tant pour le « fait cinématographique » que pour le « fait littéraire », lequel se voit redéfini pour sa part par les nombreuses possibilités offertes par l'hypertextualité et l'interactivité. Partant, c'est la définition même de l'œuvre littéraire et de l'œuvre cinématographique qui exige de la sorte de nouvelles perspectives théoriques.
- 2 Une nouvelle perspective ici de l'œuvre cinématographique trouve dans le phénomène du *Pocket Film* (ou « film de poche ») un objet d'analyse des plus remarquables. Un mot sur le terme d'abord. Le terme de *Pocket Film* regroupe des films – surtout de très courts-métrages – réalisés à l'aide d'un téléphone mobile, puis diffusés, pour la majorité d'entre eux, dans l'Internet. De plus en plus de festivals, de sites spécialisés et de

concours internationaux permettent en outre aux créateurs de diffuser leur œuvre et de la partager avec le plus grand nombre de spectateurs ou d'internautes possible. Or, ce phénomène, malgré sa nouveauté, n'en demeure pas moins marqué par un irritant majeur qui fait obstacle aux nouvelles possibilités offertes par l'appareil numérique. Une simple visite sur un site spécialisé nous permet de constater que beaucoup de ces œuvres « de poches » ne s'avèrent être que les avatars du cinéma « officiel ». Autrement dit, ces œuvres n'offrent, au final, qu'une forme apparente de remédiation⁴ des codes cinématographiques connus et autres poncifs stylistiques associés au « langage ». Comme si l'appareil utilisé ne se contentait que de singer les possibilités d'un autre, plus ancien, et qui, par voie de conséquence, préserve sur le premier une forme d'autorité tant narrative qu'esthétique. C'est ainsi que bien des *Pocket Film* n'offrent malheureusement qu'une simulation symbolique du « fait filmique » et de ses nombreux genres associés, du drame d'horreur à la comédie légère.

- 3 Hormis cet inévitable irritant propre à l'introduction d'un nouvel appareil au sein d'une historicité médiatique (n'a-t-on pas déjà reproché à l'appareil cinématographique de feindre, voire de simplement vouloir *remédier* à certaines « insuffisances » propres aux appareils théâtral et photographique ?), une réalité demeure ; l'appareil numérique portable offre bel et bien des possibilités narrative et esthétique qui lui sont propres, et qu'il revient à l'artiste d'exploiter. Ces possibilités de l'appareil numérique portable, je me propose de les agencer théoriquement en regard de l'économie actuelle de la *mobilité*. Aussi, afin de qualifier le dispositif en tant que tel, je préfère utiliser le terme de « téléphone mobile » plutôt que « cellulaire » ou « téléphone portable ». Bien que ce dernier terme soit fréquemment utilisé, il ne réfère qu'à une caractéristique individuelle et physique du dispositif – la portabilité –, alors que le premier énonce une performativité sociale et spatiale – la mobilité – plus à même de faire écho aux caractéristiques d'un monde contemporain qui se pense de plus en plus suivant les catégories spatiales du déplacement, du réseautage et autres délocalisations. En cela, penser la mobilité de l'appareil numérique portable, c'est également réfléchir à bien des caractéristiques actuelles d'ordre spatiales, lesquelles m'apparaissent symptomatiques de ce que la logique immanente au *Pocket Film* comporte d'original. En ce sens, l'« espace » du *Pocket Film* me semble bien être le lieu d'où pourrait s'institutionnaliser dans le giron de la culture numérique actuelle une nouvelle « cinématographie mobile ».

Une cinématographie mobile

- 4 Certes, la cinématographie mobile ne date pas d'hier. Elle a une histoire. Elle a pour origine l'utilisation, dès les années cinquante, des premières caméras légères destinées aux reportages ethnographiques ; une utilisation qui s'est vite institutionnalisée au sein du système de création documentaire et du système narratif moderne. Mais il s'agit ici d'une institutionnalisation de nature discursive, c'est-à-dire de l'instauration analogique d'un geste d'Auteur – ou de ce qu'a si bien défini Foucault comme relevant d'un processus subjectif « instaurateur de discursivité »⁵ – qui concerne peu le « geste » actuel de l'utilisateur de l'appareil numérique portable, davantage immersif et distributif que discursif. En fait, ce dont nous serions témoins aujourd'hui prend place d'emblée dans le cadre d'une histoire « élargie » de la cinématographie mobile, tout en y voyant s'y introduire cependant ce qui relève du processus numérique en soi ; de la

vitesse d'enregistrement à la miniaturisation des dispositifs en passant par le partage, la distribution ou la diffusion immédiate. De même est-il possible de parler de l'institution numérique de la mobilité, là même où le cinéma direct, par exemple, participait de son institution analogique. Et cette institution numérique – soit l'instauration d'une poétique spécifique à la technologie numérique – me semble relever d'une mobilité atypique qui voit l'appareil prendre part à la production de son espace propre. En d'autres termes, du fait de sa portabilité, de son immédiateté et de son accessibilité, l'appareil numérique portatif pousse plus loin l'idée, déjà associée au cinéma direct, d'une « caméra participative ». Non seulement le téléphone mobile « intelligent » participe-t-il à la production de son environnement, il en produit également une spatialisation inédite.

- 5 On peut expliquer l'émergence de cette spatialisation inédite au cœur même de la cinématographie mobile en dégageant de l'histoire de cette dernière le passage d'un « geste stratégique » à un « geste tactique ». Si j'évoque cette distinction énoncée dans un tout autre contexte par Michel De Certeau⁶, c'est qu'elle m'apparaît être la mieux en mesure d'exposer une production d'espace propre à cette nouvelle « cinématographie mobile » que permet le processus numérique. Dans *L'invention du quotidien*, De Certeau distingue la « stratégie » de la « tactique » en accordant au premier le pouvoir de circonscrire des relations et d'établir, puis de gérer des espaces ainsi devenus lisibles – où chaque chose est à sa place –, et au second la puissance d'user de ces mêmes espaces « abstraits »⁷ sans égard aux discours qui instaurent la lisibilité, et donc le sens commun de ceux-ci. Bref, la modalité « tactique » recouvre une valeur *pratique* de l'espace abstrait, lequel, face à cet usage singulier et différentiel, impose, par la modalité « stratégique », des déterminations langagières. Ce sont ces déterminations langagières que permet de contourner le processus numérique en ce que par la vitesse, le partage, la portabilité et la diffusion qu'il institue il permet de pratiquer dans l'espace abstrait ce que Peter Sloterdijk nommerait une *écumisation* des regards, voire une plurivocité des perspectives. En d'autres termes, la multiplication de la téléphonie 3G et 4G ouvre l'espace sur une multiplicité d'usages qui fait en sorte, entre autre, de convertir l'époque de la globalisation en une époque de la mobilisation. Ce qui implique par la même occasion un passage de la stratégie panoptique de l'Auteur à la mise en circuit d'une panoplie individuée de tactique *synoptique*⁸. Bref, l'espace « cinématographié » actuel n'a plus à être réduit à la seule production discursive d'un Auteur omniscient et globalement reconnu, mais peut aussi s'avérer être le produit de pratiques multiples et anonymes rendues possibles par la mobilité imageante du média, soit, plus précisément, par le paradigme numérique de la circulation des images.
- 6 En ce sens, le *Pocket Film* est une forme de promesse esthétique ; il introduit dans l'histoire de la cinématographie mobile l'idée, quasi politique, d'une pratique spatiale en perpétuel devenir au sein de laquelle la « place » du sujet ne cesse de se diviser. Partant, le *Pocket Film* est en mesure de caractériser une culture actuelle de la spatialisation fondée sur deux idées sur lesquelles je vais brièvement m'attarder : la *médiamotion* et le *synoptisme*. Ces deux idées qu'évoquent le paradigme de la circulation des images caractérisent chacune l'instauration d'une mobilité « tactique » propre à la poétique numérique actuelle, suivant, d'une part, l'idée selon laquelle les productions de l'espace ainsi que l'usage qui en est fait s'opèrent tous deux via les médias « de poche » permettant à tout un chacun et à tout moment d'y être et de se sentir « mobilisé » sans égard à la distance qui sépare le sujet de l'événement (les images

provenant d'Iran et diffusées dans l'Internet au moment des manifestations étudiantes de 2007 illustrent bien l'apport « tactique » du numérique dans la production même de l'espace *partagé* de la manifestation), et, d'autre part, l'idée selon laquelle la mobilisation ainsi créée participe de la fondation d'un espace en devenir où la mouvance d'une majorité acquiert un droit de regard sur la stabilité d'une minorité qui tenterait (*manu militari* dans certains cas) de remettre chacun et chacune à sa place. Ces deux idées ne font qu'une dans le paradigme instituant de la circulation des images en ceci qu'elles participent du même espace « écuminé », c'est-à-dire, d'un espace excentré qui se forme et se transforme suivant les courants propres à la mobilisation d'un ensemble. L'institution numérique de la cinématographie mobile révèle ainsi une forme esthétique de dislocation de la place d'Auteur, dans la mesure où l'espace se produit de lui-même en fonction d'un regard démultiplié et divisé qui a pour effet de rendre à cet espace sa part de réel, bref, d'en faire émerger ce qui, d'emblée, résiste au pouvoir analogique de la localisation.

- 7 L'institution analogique de la mobilité peut se résumer en l'instauration d'un lieu semblable à l'idée que s'en fait l'instaurateur de discursivité en tant qu'il se mobilise lui-même dans l'espace. Ce à quoi répond le pouvoir analogique de la localisation. L'analogique se résume en ce sens, pour reprendre à nouveau les termes de Peter Sloterdijk, en une « bulle », soit en un espace duel au sein duquel se prolonge en un imaginaire du lieu l'espace auquel se confronte le sujet-filmant. Il en est ainsi de l'Île-aux-Coudres de Pierre Perrault telle qu'elle apparaît dans *Pour la suite du monde* (1963) qui s'avère être le lieu d'une mobilisation poétique propre au témoignage du cinéaste. Dans ce cas-ci, l'espace auquel se confronte l'Auteur devient le lieu d'une rencontre entre la stratégie poétique de ce dernier – s'exprimant dans la fréquentation de son objet – et la parole révélée de l'autre. Or, cette parole n'est telle que dans la mesure où elle est, justement, « révélée », soit libérée grâce au recours à une stratégie poétique – ici, le retour provoqué à la pêche au marsouin. En ce sens, l'espace social de l'Île-aux-Coudres apparaît dans le film de Perrault comme le paysage d'un regard, celui de l'auteur. Ce regard bouleverse l'ensemble de la communauté au point de faire dire à Michèle Garneau, de manière fort pertinente, que « chez Perrault, ce que le paysage doit réfléchir, ce sont les voix de ceux qui l'habitent »⁹. Or, ces voix ne sont que l'analogon d'une voix patrimoniale *localisée*, et, donc, symbolique, à laquelle répond, de manière autoritaire, celle de l'Auteur s'inscrivant parmi elles comme le témoin privilégié. La démultiplication et la division des regards que permet l'appareil numérique portable, de son côté, permet de dépasser ce panoptisme analogique puisque, d'une part, il délocalise la place de l'Auteur, et, d'autre part, il questionne l'autorité même du témoin privilégié. Autrement dit, en permettant la division des regards, la poétique de l'appareil numérique portable ouvre d'innombrables brèches au sein du lieu, et produit de la sorte un témoignage fragmentaire mouvant qui résiste de nature à toute appropriation discursive stratégique. C'est ainsi, comme nous allons le voir, qu'une tactique de la médiamotion peut produire un espace synoptique.

Médiamotion et synoptisme

- 8 Le terme de « médiamotion » a été conceptualisé par Walter Moser afin de mieux rendre compte de l'inscription au sein de la modernité tardive de la mobilité propre à la poétique « liquide »¹⁰ du road movie cinématographique. Plus exactement, « la

médiamotion est une forme de mobilité que nous procurent les médias mais qui, dans un certain sens, remplace ou redouble le déplacement physique en offrant aux êtres humains une expérience presque paradoxale : le contact à distance. La médiamotion permet de se déplacer, de se trouver ailleurs sans bouger physiquement. »¹¹. De même ce concept parvient à illustrer une autre facette de l'institution analogique de la mobilité en ceci qu'il exprime, dans sa forme paradoxale – le « contact à distance » –, le prolongement d'un espace parcouru en une expérience imaginaire et symbolique du lieu moderne habité d'infrastructures traversées et de surfaces inidentifiables. Compris en ce sens, la médiamotion cinématographique, telle qu'elle se présente de manière exemplaire dans le road movie classique, s'inscrit bien comme un analogon expérientiel du non-lieu moderne ou surmoderne (Marc Augé) puisqu'elle en expose avant tout sa vie imaginaire et sa conception symbolique. Or la médiamotion peut aussi être comprise comme une tactique différentielle du moment où elle délocalise la stratégie poétique du road movie ainsi que le regard mélancolique qu'elle propose, afin, par exemple, d'énoncer une mobilité propre à la pratique spatiale du corps. En ce sens, le « contact » relèverait moins d'une distance imaginaire et symbolique que d'une mobilité perceptive de nature foncièrement somatique.

- 9 C'est qu'en se démultipliant dans l'espace, l'appareil numérique portable ne fait pas que diviser les regards, il produit un espace nouveau caractérisé par l'écumisation des places. Si j'introduis ainsi ce concept de « mobilité somatique », c'est afin de mieux illustrer l'idée qu'une distance peut ne pas être que symbolique et imaginaire, mais qu'elle peut tout aussi bien se produire, *sui generis*, par le déplacement réel des corps. De sorte que l'espace de la mobilité numérique (ou « cellulaire ») qui permet aux corps d'être en perpétuelle délocalisation devient davantage corporel que visuel. Aussi peut-on clairement reconnaître de nos jours l'introduction d'images-somatique, soit, d'images suscitées par la seule pratique spatiale des corps dans l'espace, fussent-ils appareillés. On sait que le téléphone mobile ne permet pas qu'un « contact à distance » comme l'autorise encore la téléphonie traditionnelle, il ouvre l'espace sur la différence des places en y introduisant la distanciation des rapports dans le registre de l'esthétique. Plus exactement, la distanciation mobile *fait corps* avec l'espace au point de rendre à l'extériorité perçue de ce dernier l'intériorité subjective qui en fera par la suite *notre* espace vécu et conçu. En somme, le perçu appareillé fonde le vécu et le conçu de l'espace, et non l'inverse. Ce qu'illustre l'échange classique entre deux interlocuteurs où le premier demande : « Où es-tu en ce moment ? », et où le second répond : « Et toi ? ». Cet échange expose non seulement l'écumisation des places, mais caractérise en outre le symptôme d'une culture numérique soumise à une logique perceptive de l'immersion totale plutôt qu'elle ne répond aux lois discursives suivant lesquelles un sujet demeure toujours en mesure, *a priori*, de vivre et de concevoir, bref, de *localiser* son objet.
- 10 Que l'appareil numérique portable ne se manie plus de la même manière que la caméra traditionnelle participe en outre de ce constat selon lequel l'image produite – l'image-somatique – relève de l'immersion spatiale des corps. Cette médiamotion numérique ne redouble donc pas le déplacement physique comme l'avait instauré avant elle son double analogique, elle en produit, en somme, une spatialisation inédite. Bref, cette médiamotion numérique semble bien en mesure d'instituer une nouvelle technique figurative de la mobilité, qui, bien qu'elle « n'entraîne pas forcément un nouvel art, [n'en fait pas moins] surgir les conditions de son apparition »¹². La spatialisation inédite

dont il est fait mention plus haut participe de ces « conditions » d'apparition d'un art en ce qu'elle exprime une forme d'incorporation de l'espace. *Chinese Tracks* d'Alain Fleischer (2006) illustre à merveille l'esthétique de cette incorporation. Dans ce *Pocket Film*, le cinéaste rend à l'espace sa part de réel en substituant à l'imaginaire et à la symbolique du lieu traversé, une pratique spatiale appareillée. Si le réel de l'espace émerge de la sorte, c'est qu'il recouvre ici, via l'appareil numérique, une spatialité physique, voire un espacement fondamental que tout discours tente de gommer que ce soit de manière poétique, politique, géographique, bref, stratégique. Le cinéaste Alain Fleischer dira ceci à propos de son film :

Ce qui m'a intéressé, c'est que c'est d'abord un téléphone, un objet de transmission de la parole, et un objet de poche. Ça ne se tient pas comme une caméra (il n'y a pas de viseur, pas de poignée), on n'y colle pas son œil mais son oreille. Ça fonctionne comme un leurre, c'est une caméra déguisée, une caméra espion. J'ai décidé que j'allais tenir ce téléphone comme un téléphone, c'est-à-dire contre l'oreille, l'objectif est tourné vers un hors-champ, je ne vois pas ce que je filme, c'est mon oreille qui cadre. L'une des particularités du téléphone portable, c'est que ça nous permet d'être piloté par quelqu'un qui va par exemple nous aider à trouver notre chemin en direct dans une ville. Dans *Chinese Tracks*, c'est quelqu'un qui est perdu dans un quartier chinois, indéchiffrable pour lui. C'est le narrateur, filmeur, téléphoneur qui communique son trajet à quelqu'un.¹³

- 11 En cadrant « de l'oreille », Fleischer transforme la mobilité imaginaire et symbolique du road movie classique, ainsi que sa forme paradoxale héritée de la logique discursive, en une mobilisation appareillée qui voit de l'espace émerger l'image écumeuse du corps. Ici, c'est non seulement le corps qui voit, mais la mobilisation de ce dernier au sein d'un espace perçu *par* et *dans* la pratique excentrée offerte par les possibilités immersives du dispositif numérique. Par le fait même, le film de Fleischer substitue à l'autorité du regard du sujet filmant, celle du corps mouvant parcourant l'espace afin d'y produire le lieu propre de son déplacement. L'image spécifique que cette « condition » entraîne relève de la différenciation spatiale en ceci qu'elle laisse transparaître une distanciation originaire entre le JE-filmant et un environnement immersif et distributif que le sujet filmant désormais appareillé n'est plus le seul à percevoir. Hormis le JE-filmant, il y a bien ici « quelqu'un », ailleurs, qui vit et conçoit le même espace préalablement perçu *par* et *dans* l'appareil, de sorte que ce même espace se différencie par un processus simultané de dislocation du JE-filmant et de relocalisation par le ON de l'appareil¹⁴. Cette distanciation originaire entre le sujet et l'environnement repose sur l'état ou la situation du corps *mobilisé*, lequel devient l'objet même d'une différence spatiale propre à l'espace perçu. Aussi, non seulement le média s'interpose, comme toujours, entre le sujet et l'objet, il fait en outre du sujet le manipulant l'objet de son environnement immersif. Ce retournement de situation disloque le sujet filmant en accordant à l'appareil numérique le double pouvoir de localiser le corps et d'incorporer l'espace.
- 12 Un autre film, *Hamlet Machine Mobile* (2009) de Marc Gauthier, expose différemment l'esthétique de ce double pouvoir. Dans ce film, un acteur répète son rôle face à l'appareil numérique portatif qui, en plus de filmer ce dernier, lui donne la réplique via l'interlocuteur invisible dont la voix seulement nous est ici transmise par le dispositif. Sans compter toute la réflexion que cette œuvre suscite quant à la place *évacuée* à laquelle on peut reconnaître l'instance énonciatrice (Qui voit ? D'où voit-il ? Qui est ce « il » ?), elle souligne le pouvoir de l'appareil à *faire corps* avec l'espace, soit, à mobiliser un lieu au sein duquel deux sujets distants partagent, en une seule image, une même distance. L'image-somatique naît de cette « condition » mobile et écumeuse de l'espace,

laquelle, en sapant le pouvoir panoptique de l'instance énonciatrice, redonne à la notion d'espacement un pouvoir esthétique, voire une logique de figuration que l'« instaurateur de discoursivité » foucaldien, de par ses stratégies poétiques, lui avait soutirée. Il s'agit d'une logique « synoptique » permettant de faire figure de la perception corporelle, et, par voie de conséquence, d'incorporer l'espace afin d'en faire apparaître l'économie imageante.

- 13 L'économie imageante que propose la poétique du *Pocket Film* en général et sa tactique mobile en particulier – sa mobilité somatique – reposent ainsi sur la production d'espaces synoptiques qui nous conduisent à reconnaître les conditions d'apparition d'un nouvel art propre à la culture numérique actuelle. Ce pourrait être un art de la mobilisation introduisant au sein du régime esthétique des arts une production d'espace inédite fondée sur l'espacement et la corporalité individuée, et non plus sur la seule visualité expérientielle de celui-ci. Autrement dit, l'appareil numérique portable permet d'introduire dans une esthétique de l'espace cette poésie de la pratique corporelle qu'Henri Lefebvre avait déjà exposée en soulignant que « chaque corps vivant est un espace et a son espace : il s'y produit et le produit »¹⁵. Pratique corporelle différentielle que prolonge dans le régime de l'esthétique l'appareil numérique portable en ce qu'il en engendre une perception originale. En outre, il semble moins s'agir d'une perception engendrée par un intermédiaire que par un effet d'intervalle. C'est peut-être ce qui distinguerait en somme, au sein d'une histoire élargie de la cinématographie mobile, l'appareil numérique de l'appareil analogique. Si ce dernier s'interpose entre le sujet et l'objet, de manière à produire une représentation ou un analogon spatial, le premier signale un interstice réel dans l'espace duquel se dégagerait le rythme particulier propre à la réalité spatiale de la culture numérique actuelle. Un rythme fondé sur le déplacement, le réseautage et autres délocalisations. C'est à ce rythme auquel semble être attentive l'éthique, voire la politique de la téléphonie mobile et envers lequel l'espace narratif du *Pocket Film* entretient assurément une dette esthétique.

Conclusion

- 14 Je ne pourrais conclure ici sans admettre humblement que ce sujet commande assurément un développement théorique beaucoup plus étoffé. En suggérant, comme je l'ai fait plus haut, que le *Pocket Film* s'avère être une promesse esthétique, j'exprimais de la sorte qu'un art est certes appelé à se développer. Même si déjà certaines œuvres, comme nous l'avons vu, tirent un profit certain des nombreuses possibilités offertes par l'évolution de la téléphonie mobile, nous n'en sommes en ce moment qu'au balbutiement d'une esthétique nouvelle qui prendrait en compte les formes actuelles de la mobilisation, lesquelles s'expriment tant par la circulation des images, le partage des distances que par la dislocation de l'Auteur. Le tout, symptomatique d'une culture numérique caractérisée par une reconfiguration en profondeur de la spatialisation sociale et de l'espacement individuel.

BIBLIOGRAPHIE

- Bolter Jay David et Grusin Richard, *Remediation*, Cambridge, MIT Press, 2000.
- Cohen Séat Gilbert, *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*, Paris, PUF, 1946.
- Couchot Edmond, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Paris, Jacqueline Chambon, 1998.
- De Certeau Michel, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- Foucault Michel, « Qu'est-ce qu'un auteur ? » in *Dits et écrits I - 1954-1969*, Paris, Gallimard, p. 789-809, 1994.
- Garneau Michèle, « Le paysage dans la tradition documentaire québécoise : un regard off sur la parole », in *Cinémas*, vol. 12, n° 1, « Le paysage au cinéma », p. 127-143, 2001.
- Lefebvre Henri, *La production de l'espace*, Paris, Anthropos, 2000.
- Mathiesen Thomas, "The Viewer Society. Michel Foucault's 'Panopticon' Revisited" in *Theoretical Criminology*, vol. 1(2), London, Thousand Oaks, p. 215-234, 1997.
- Moser Walter, « Présentation. Le road movie : un genre issu d'une constellation moderne de locomotion et de médiamotion », in *Cinémas*, vol. 18, n° 2-3, « Le road movie interculturel », p. 7-30, 2008.

NOTES

1. G. Cohen Séat, *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*, Paris, PUF, 1946.
2. *Last Call* est le titre d'un film interactif réalisé Jung Von Matt et produit par 13th Street, la chaîne allemande du groupe NBC. Avant la projection en salle, le spectateur était invité à laisser son numéro de téléphone mobile. Un logiciel permettait ensuite au personnage à l'écran de « communiquer » directement avec quelques spectateurs auxquels il était demandé de porter assistance au personnage. Une vingtaine de scénarii ont été prévu pour répondre aux différentes « directives » du spectateur.
3. <http://www.lacda.com/exhibits/august.html>
4. J. D. Bolter et R. Grusin, *Remediation*, Cambridge, MIT Press, 2000.
5. M. Foucault, « Qu'est-ce qu'un auteur ? » in *Dits et écrits I - 1954-1969*, Paris, Gallimard, p. 789-809, 1994.
6. M. De Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
7. H. Lefebvre, *La production de l'espace*, Paris, Anthropos, 2000.
8. Pour la définition de ce terme, je me réfère ici à Thomas Mathiesen ("The Viewer Society. Michel Foucault's 'Panopticon' Revisited" in *Theoretical Criminology*, vol. 1(2), London, Thousand Oaks, p. 215-234, 1997) qui propose une relecture de la notion foucauldienne du panoptisme en lui opposant celle du synoptisme, un terme composé du mot grec *Syn*, signifiant « ensemble » ou « simultanément », et *Opticon*, signifiant tout ce qui est de l'ordre du visuel et de la perception. Une société « synoptique » révèle en ce sens une société où, inversement à la société « panoptique » de Foucault, l'ensemble possède les moyens, techniques et politiques, de garder la minorité sous observation.
9. M. Garneau, « Le paysage dans la tradition documentaire québécoise : un regard off sur la parole », in *Cinémas*, vol. 12, n° 1, « Le paysage au cinéma », p. 130, 2001.

10. Walter fait ici référence à la notion de « modernité liquide » développée par Zygmunt Bauman dans *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press, 2000.
 11. W. Moser, « Présentation. Le road movie : un genre issu d'une constellation moderne de locomotion et de médiamotion », in *Cinémas*, vol. 18, n° 2-3, « Le road movie interculturel », p. 9, 2008.
 12. E. Couchot, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Paris, Jacqueline Chambon, 1998, p. 11.
 13. Entrevue parue dans *Libération.fr*, vendredi 13 octobre, 2006 (<http://www.ecrans.fr/la-taille-de-l-ecran-et-l.html>).
 14. Je renvoie ici le lecteur à la distinction suggérée par Edmond Couchot (*La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Paris, Jacqueline Chambon, 1998) entre le sujet-ON et le sujet-JE.
 15. Lefebvre, *La production de l'espace*, Paris, Anthropos, 2000, p. 199.
-

RÉSUMÉS

Le film dit « de poche » modifie radicalement les conditions de création et de diffusion cinématographiques. Le *Pocket film* instaure une mobilité numérique, c'est-à-dire immersive, distributive, tactique, essentiellement distincte de la mobilité analogique. L'esthétique du mouvement inédite qu'il instaure est comprise comme un paradoxal contact à distance (médiamotion) et comme une forme renouvelée de synoptisme.

INDEX

Mots-clés : film, mobilité, immersion, numérique, analogique, corps

AUTEUR

RICHARD BÉGIN

Université Laval