



# Présentation de la journée d'étude

Gardiens de nos nuits posés sur nos tables de chevet, blottis tout près de nous dans les poches de nos vêtements, guides efficaces de tous nos trajets, les téléphones portables dits intelligents / connectés, sont devenus les compagnons de nos vies quotidiennes. En cela, ils modifient fondamentalement notre rapport à l'espace et au temps, et font évoluer nos pratiques cognitives et culturelles et par conséquent nos modes de penser et d'agir. Naturellement, cette omniprésence ne peut manquer d'interpeller artistes, écrivains et cinéastes. Si pour David Shields dans *Reality Hunger* la littérature est « affamée de réalité », il en est de même pour le cinéma qui cherche à son tour à représenter l'indivisible en proie à cette hypermodernité que constate Nicole Aubert dans le titre de l'ouvrage qu'elle a dirigé en 2006.

Dans les films qui nous intéresseront, les téléphones intelligents ne constituent pas seulement un objet référentiel. Ils engagent une réflexion approfondie sur les conséquences de l'hypermodernité qu'ils représentent, les affects qu'ils produisent sur l'individu contemporain, son être au monde, sa relation à autrui. Il s'agira pour nous d'étudier comment le cinéma révèle et interroge à quel point le téléphone façonne nos expériences quotidiennes en même temps qu'ils modèlent nos représentations mentales. Si, Michel Chion s'est déjà intéressé à la présence du téléphone au cinéma, le corpus de films qu'il convoque n'inclut que de manière extrêmement marginale, et à travers le prisme de la science-fiction seulement, les enjeux du téléphone portable contemporain. Or, Le « vidéophone » que manifestait en 1968 Stanley Kubrick dans 2001, L'Odyssée de l'espace, n'est plus de l'ordre de l'anticipation, il suffit de regarder alentour.

Les films qui constituent notre corpus sont sortis post 2007 et le téléphone y tient « le rôle principal », est la source du déploiement narratif. Il s'agit au travers de ce corpus de saisir les représentations singulières, dans le cinéma contemporain (post-2007), des téléphones intelligents, lesquels posent la spécificité de permettre à leurs usagers

d'être mobiles, connectés et de proposer comme interface un autre écran. Ce nouvel écran --dont on peut se demander s'il concurrence celui du cinéma-- s'impose comme un nouveau lieu de réflexivité par la mise en abyme écranique qui lui préside. Dans un même temps, il constitue une fenêtre sur un hors-champ inédit pour le cinéma, tant sur le plan esthétique que sur les enjeux philosophique, sociologique voire anthropologique, auxquels son « usage narratif » renvoie. Le cinéma le démontre bien, la banalité et la familiarité des téléphones intelligents/connectés, sont aussi trompeuses que pleines des récits à venir sur les imaginaires associés à ses représentations. Ainsi, nous avons privilégié des approches dont le téléphone est en quelque sorte un protagoniste du récit qui se joue ou se déjoue par ses caractéristiques techniques, ses qualités diégétiques et esthétiques propres. Cette journée d'étude est le premier volet ; le second aura lieu à l'automne 2019, et fera l'objet d'une publication.

# Programme

**9 h  
00**    **Accueil du public**

**9 h  
15**    **Anais Guilet et Corinne Melin**  
*Présentation de la journée d'étude*



Photogramme « Personal Shoper » d'Olivier Assayas, 2016

**9 h  
30**    **Anais Guilet. *Quelques spécificités du smartphone à l'écran : une introduction***

Il s'agira en guise d'introduction prolongée à la journée d'étude de proposer un parcours, aussi peu exhaustif qu'il est préliminaire d'une recherche en cours, de ce qui fait la singularité du smartphone tel qu'il est représenté dans le cinéma contemporain. Je proposerai ainsi de distinguer six traits saillants : 1- La téléphonie qui ne distingue pas le smartphone des autres téléphones filaires 2- La mobilité, qui permet d'appeler ou d'être appelé partout (ou presque), tout le temps. 3-La connectivité, ou la capacité à se connecter à Internet au-delà des seuls réseaux téléphoniques. 4- L'écriture, puisqu'à travers les mails et les messages textes, le téléphone se fait aussi machine à écrire. 5- La captation, dans la mesure où le smartphone est aussi un outil de captation photographique et cinématographique ; en cela, il produit et diffuse des images à l'instar du cinéma 6-Les données, en effet le téléphone est aussi doté d'une mémoire qui regorge de données, journaux

d'appels, agenda, annuaire de contacts, notes personnelles, géolocalisation ; en cela, il est devenu une sorte d'assistant personnel et mémoriel, on ne peut plus révélateur (et délateur) de notre intimité. L'analyse rapide de ces traits sera l'occasion de soulever quelques-uns des enjeux de l'usage du smartphone dans les récits cinématographiques contemporains.

**10 h  
15** **Corinne Melin. *Investiguer avec le téléphone connecté : analyse du film « The Guilty » de Gustav Moller 2018***



Photogrammes « The Guilty » de Gustav Möller 2018

Dans cette journée d'étude, le téléphone connecté tient le rôle central. Nous allons en discuter en soulignant certains usages cinématographiques qu'il crée, des situations communicationnelles spécifiques qu'il engendre au fil des séquences narratives. Nous accorderons également dans ces études une place de choix à son expressivité propre, et qui passe notamment par une dimension sonore variée. Pour se faire, nous allons nous appuyer sur le film minimaliste « *The Guilty* » 2018 du réalisateur danois Gustav Möller. Dans ce thriller psychologique, le téléphone connecté est ce par quoi l'ensemble des actions, des drames, des tensions, des dialogues passent. L'action principale se situe et se déroule dans un centre d'appels d'urgence de la police de Copenhague. Le protagoniste principal muni tout au long du film de son micro oreillette connecté au réseau est un agent de police a priori en transit à ce poste. Sur la fin de son service, il reçoit un appel qui l'engage à sortir de sa fonction : répondre aux appels et les transférer. Il va ainsi exploiter les qualités et les limites du téléphone connecté (et aussi selon les besoins, filaire et mobile) pour résoudre l'affaire à distance.

**11 h  
00**    **Pause**

**11 h  
15**    **Fabien Zocco. « *Attack the sun* », 2018, film réalisé avec Gwendal Sartre**



Photogramme du film « *Attack the sun* » de Fabien Zocco et Gwendal Sartre, 2018.

« *Attack the sun* » est un film entièrement tourné au téléphone et dont les dialogues ont été générés par une intelligence artificielle durant le tournage même ; les acteurs recevant en direct -là encore via smartphone et oreillette- le texte qu'ils avaient à interpréter.

Cette IA accompagne la dilution progressive du langage autant que de la psyché de Steven, le personnage principal. Celui-ci est systématiquement montré dans un rapport au monde littéralement appareillé, en permanence filtré par le smartphone auquel il confie le contenu de sa vie. Ce smartphone fait pour lui office d'accessoire/prothèse, d'œil et de mémoire artificiels. Reprenant les codes visuels de l'autofilmage à destination d'internet, « Attack the sun » dresse ainsi en filigrane le portrait d'un potentiel tueur en devenir, alliant frustration, isolement et narcissisme technologiquement assisté.

Il s'agira alors de détailler les différents rôles que le smartphone a tenu au fil de ce projet (support technique du dispositif d'écriture, appareil de capture d'images, mais également élément diégétique autant que « personnage » à part entière), cet outil témoignant plus généralement pour nous de l'omniprésence d'un monde numérisé qui, s'il n'est peut-être pas entièrement le reflet de la réalité, influence et conditionne désormais au quotidien les comportements de tout un chacun.

**12 h  
00**    **Échanges avec la salle**

**12 h  
15**    **Pause déjeuner**

**14 h  
00**    **Martine Beugnet. *Cinéma et petits écrans : le cadre, la mesure, l'attention***



Photogramme du court métrage d'Atom Egoyan, « Artaud Double Bill », 2007

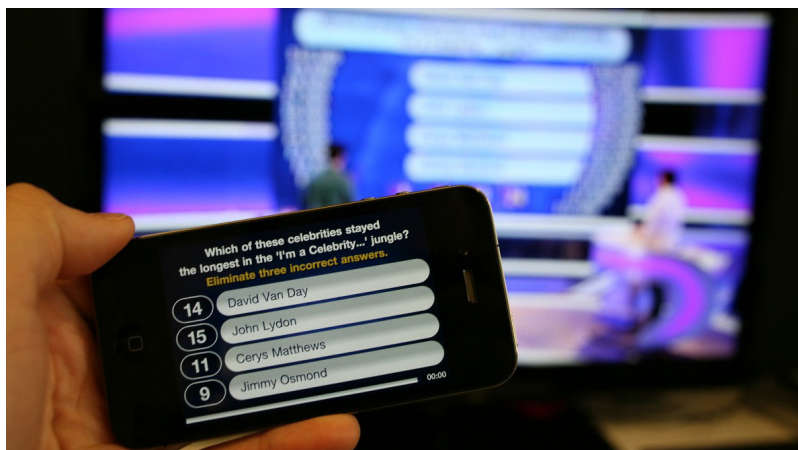


Le phénomène de « Gulliverisation » (pour paraphraser Erkki Huhtamo) a radicalement modifié à la fois l'organisation spatiale et temporelle du visible, et les modalités d'apparition et de réception des images, et notamment des images de film. Or, dans la théorie des médias, les relations entre le grand et les petits écrans ont été principalement abordées en tant que modalités de transfert : celles d'un médium issu du XX<sup>ème</sup> siècle, le cinéma, qui serait pris en charge par des dispositifs de visionnage caractéristiques de l'ère du numérique, parmi lesquels le téléphone portable. La discussion s'est ainsi focalisée d'abord autour de processus de relocation, convergence, ou encore remediation (Casetti, Jenkins, Bolter and Grusin) qui ne font que peu de place à l'impact proprement esthétique de ces évolutions. Je me propose au contraire d'interroger la cohabitation entre cinéma et portable à partir des apparitions du petit écran dans les images de film, en m'intéressant aux déplacements ou contrastes formels que cet assemblage produit.

Il s'agira d'explorer les effets de défamiliarisation (Tom Gunning) que suscitent les bouleversements de rapport d'échelle, de perspective et de temporalité créés par la présence, au sein de l'image de cinéma, des petits écrans eux-mêmes utilisés comme outils de visionnage. Des courts métrages d'Atom Egoyan (« Artaud Double Bill, Butterfly») à « Personal Shopper » d'Olivier Assayas, les effets de collage, de migration ou de recadrage spécifiques à la superposition du minuscule, du petit et du géant (Susan Stewart) contribuent à rendre aux technologies d'audio-vision concernées, le cinéma et le portable, ainsi qu'aux images enchâssées, une partie de leur étrangeté et de leur opacité. Tout en rendant sensible l'attrait spécifique aux différents régimes d'image et de réception, la superposition de l'image de film projetée en grand format et de celle qui est réduite à la taille des tous petits écrans tactiles met en relief des rapports contrastés entre profondeur de champ et surface, vision haptique et optique, champ et hors-champ. Par là même, elle souligne les enjeux liés aux mutations esthétiques de l'image en mouvement en regard des nouvelles économies de l'attention.

**14 h**  
**45** **Ghislaine Chabert. Usages du smartphone et grand écran, l'expérience spectatorielle du « second screen »**

Cette communication présente une analyse de dispositifs cinématographiques qui permettent aux spectateurs d'« augmenter » l'expérience filmique par l'usage du smartphone durant la projection. On y étudiera particulièrement les formes narratives proposées entre les deux écrans ainsi que les perceptions qui en découlent pour les participants.



Second screen, copyright marisasetanon.wordpress.com

**15 h** **Raymond Delambre. Vous avez demandé (la police)**  
**15** **Ethan Hunt, ne quittez pas : «Fallout», blockbuster d'auteur, Tom Cruise, nouveau Charlie Chaplin, messie déconnecté vs lilliputisme des écrans (& le phone/y JLG)**

L'auteur crée le concept de lilliputisme afin de désigner la doxa promouvant la miniaturisation, l'interactivité (fake), analyser les (més) usages des appareils dans les Missions impossibles, en une vision diachronique. Terrain des M : i d'autant pertinent qu'elles se ruèrent historiquement sur lesdites « nouvelles TI ». Grâce au magnum opus Fallout, synthèse de 2018, snobons « les images de synthèse », découvrons aussi une somme pour les coups de théâtre, téléphone, enchâssements. Celui-ci, sur les planches, vaudrait version « moderne » du masque. Or, (dé)masquage : topos de la franchise. De la panoplie au panoptique : digne du ciné-cimaise... Cell phone : systématiquement support de climax, rebondissements, rebonds, entre whodunit et MacGuffin. Mais Ethan, old-school sinon vintage, à l'instar de Jack Reacher, man with no phone, ravalerait le smartphone en réveil. Alors que les phones censés smart propagent les croyances au high tech, virtuel, l'analyse robotique montre comment le cascadeur-producteur exploite, canalise les gadgets. Le croisé contre « les écrans verts », tout en (ab)usant des portables, « affamé de réalité », s'efforce de les déjouer, crier haro sur les ridicules petits écrans & autres TV, au profit du « grand écran/spectacle » : an in-your-face attack on the (post)modernist clichés. Avatars (téléphones) : piètres guides, espions, voire hellphone. Diabolus ex machina.

En histoire du cinématographe, la production résiste au « grand remplacement » de faibles sujets modernes par d'apparents forts objets postmodernes. Le papier révèle que la mise en abyme ne constitue absolument pas l'apanage de l'auteurisme, subventionné. Quant à l'écriture cinématographique, la martingale téléphonique se prête au « monteur alternant » Christopher McQuarrie. Ultimement, le messianisme de Tom interroge des voix hors-champ, acousmatiques : au-delà. La vis formae transmute le phone en forme indifférente aux fonctions. Selon quelque pragmatique des discours, les exclamations Jesus concurrencent, heureusement, les SOB : téléphonés. Le sound design perturbe : Fallout s'érige en opéra plutôt qu'art sonore. Convoquons la géopolitique, à l'époque où Huawei défraie la chronique de ce que nous baptisons « nouvelle guerre froide » : coproduction bien distribuée par la République populaire. 阿里巴巴(集团) Alibaba comme Sésame du marché chinois : traduisible par passcode au sein de la diégèse. La présence de Raymond Delambre au tournage, au moins parisien, permet encore de référer le montage aux points d'écoute.



Photogramme du film « Mission impossible - Fallout » de Christopher McQuarrie, 2018



Promotion Paramount pour le film « Fallout », 2018

**Anais Guilet** est maîtresse de conférences en Littératures comparées et en Sciences de l'information et de la communication à l'Université Savoie Mont Blanc. Elle est rattachée au laboratoire de recherche LLESETI où elle codirige l'équipe 3 de l'axe 2 consacré au « Corps en question ». Elle est membre associée du laboratoire FIGURA, à l'UGAM. Spécialisée dans les humanités numériques, ses recherches portent sur les esthétiques et poétiques numériques et transmédiatiques, sur la place du livre dans la culture contemporaine ainsi que sur les représentations du corps en contexte numérique.

**Corinne Melin** est docteure en esthétique et sciences de l'art. Elle enseigne l'histoire des arts contemporains et l'esthétique à l'ESA des Pyrénées, Pau. Elle a dirigé un atelier de recherche sur les usages à l'ère numérique en focalisant sur le lecteur et la lecture/pis dans la transformation des supports papier / écran. Toujours sur la question des usages, elle a conduit les étudiants à interroger, par le biais de la performance (la voix) et de la manipulation graphique, le support du téléphone et tout particulièrement le smartphone. En analysant sur le corps dans les arts actuels soit comme support principal de la création soit en tant que représentation. Cela l'a conduit à interroger les identités à l'ère numérique ainsi que la dématérialisation du corps ; cette dernière ayant pour effet d'augmenter nos capacités de déplacements. Site de l'auteur : <https://corinnemelin.org>

**Martine Baugnet** est professeure en études visuelles à l'université de Paris 7 Diderot. Elle a publié, entre autres ouvrages, *Prout at the Movies* (2005) with Marion Schmid, *Cinema and Sensation* (French Film and the Art of Transgression, (Edinburgh University Press 2007 & 2012), et *L'Attrait du flou*, (Yellow Now, 2017), et co-dirigé l'ouvrage *Indefinite Vision: Cinema and the Attractions of Uncertainty* (EUP, 2017). Elle co-dirige la collection *Film and Intermedialities* pour Edinburgh University Press. Elle a écrit plusieurs articles sur le téléphone portable et la miniaturisation de l'image en mouvement, parmi lesquels : « Miniature Pleasures », in *Cinematicity* (EUP), et « Uncanny Encounters : the iPhone and the Debride Camera, in *Exposing the Film Apparatus* (AUP).

**Chloé Chabert** est maître de conférences HDR en sciences de l'information et de la communication. Elle est responsable de l'axe 2 du laboratoire LLESETI sur « texte, image et arts numériques », rattachée au groupe de recherche sur les « Réalités impossibles ». Son travail de recherche s'inscrit dans le champ des usages des dispositifs numériques et de la communication par les images. Elle observe ces phénomènes dans différentes sphères (pratiques culturelles, professionnelles, intimes) et tente de comprendre cet objet de recherche qu'est l'écran à partir des expériences émotionnelles, immersives et spatiales de ses utilisateurs.

**Raymond Delambre** est enseignant de civilisation chinoise et spécialiste du cinéma asiatique. Il redéfinit le Septième art qui emplit les musées et les galeries, sans compter les cinémathèques (Albert Montagne, Association des professeurs d'histoire et de géographie). Lauréat des prix : Fondation franco-japonaise Sasakawa, aide à la création octroyée par le ministère (français) de la culture, Bal de Paris. Collaborateur régulier des revues *CinémaAction*, *L'Avant-Scène Cinéma*, *Monde Chinois*, *Nouvelle Asie*. Précédemment cadre supérieur chez France Télécom/Orange, l'auteur présente la première rétrospective consacrée à Zhou Xuan.

**Fabien Zocco** est un artiste contemporain qui engage une démarche artistique dominant lieu à des situations qu'on pourrait imaginer issues d'un univers dystopique, étrangement proche du monde dans lequel nous vivons. Les réalisations qui en découlent peuvent être des plus hétérogènes : film dont les dialogues sont générés par une machine, automates cubiques se déplaçant au sol, flux de texte composé en direct à partir des lyrics des chansons populaires du moment... Ces formes/récits proposent les bases d'une technologie-fiction non plus tournée vers un futur lointain, mais bel et bien ancrée dans notre contemporanéité. Elles esquissent des scénarios potentiels ou les attributs propres à l'humain et plus généralement au vivant (le langage, la parole, le texte, le mouvement...) sont désormais à partager et à négocier avec la machine. Son travail a notamment été présenté en France (Le 104, Le Fresnoy, FRAC Poitou Charentes...), en Chine (Institut Art Museum, Shanghai), au Mexique (Institut Français d'Amérique Latine, Mexico), au Canada (galerie de L'UQTR, Trois-Rivières), en Pologne (programme A+R, Wrocław), en Belgique (Transcultural, Mons) et en ligne (*The Wrong* - New digital art biennale). Fabien Zocco est diplômé du Fresnoy-Studio National des Arts Contemporains (2016, félicitations du jury) <http://www.fabienzocco.net/>



ÉCOLE  
SUPÉRIEURE  
D'ART  
DES PYRÉNÉES  
PAU TARBES

