



**HAL**  
open science

## Corps mis en boîte et faux contacts : les aléas de la webcam

Adrienne Boutang

► **To cite this version:**

Adrienne Boutang. Corps mis en boîte et faux contacts : les aléas de la webcam. Loin des yeux... le cinéma - De la téléphonie à Internet: imaginaires médiatiques des télécommunications et de la surveillance, 2019. hal-03517336

**HAL Id: hal-03517336**

**<https://hal.science/hal-03517336v1>**

Submitted on 7 Jan 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Corps mis en boîte et faux contacts : les aléas de la *webcam*

Adrienne Boutang

Cet article a pour objet l'étude des représentations du corps filmé par *webcam*<sup>1</sup> – et plus particulièrement des interactions entre individus recourant à des logiciels de messagerie vidéo instantanée – dans les films et séries nord-américains mettant en scène des personnages aux identités fluctuantes, soit adolescents, soit présentés comme immatures (« adulescents »). La *webcam* – caméra qui a pour finalité de produire une vidéo pouvant être transmise directement par internet – sera donc étudiée à la fois comme une technologie de représentation, notamment du corps en mouvement (comme le cinéma et la vidéo), et comme un dispositif de télécommunication permettant, dans la lignée des « médias électroniques » qui l'ont précédé, d'accomplir « l'immédiateté temporelle en dépit de la séparation spatiale<sup>2</sup> ». On traitera donc de la rencontre entre deux technologies de représentations du corps en mouvement – celle de la télévision et du cinéma, d'un côté, celle de l'interaction par *webcam*, de l'autre – en s'intéressant aux problématiques de l'image de soi, de l'intimité et de la communication. L'articulation entre la construction de l'image de soi et les technologies de messagerie vidéo instantanée est récurrente dans les fictions contemporaines, associant très fréquemment l'usage de la *webcam* à des comportements pathologiques.

Comme le constatent Catherine Bertho-Lavenir et Dominique Barbier, les « conséquences sociales » du téléphone à image, en l'occurrence le « contrôle à distance, [la] violation de l'intimité, [la] mise en scène de la vie publique », étaient décrites dans les récits d'anticipation des dessinateurs de la Belle Epoque<sup>3</sup>. L'article sera axé autour de ce que l'on peut considérer comme les deux paradoxes de la *webcam*. Le premier a trait à la notion d'image de soi : la *webcam*, initialement conçue pour un usage social – comme outil de communication – est fréquemment détournée en outil d'exhibition de sa propre image. C'est sur ces expositions volontaires qu'on s'interrogera dans un premier temps, avant d'examiner les cas d'expositions involontaires et d'intrusions. La troisième partie s'attachera à exposer un autre paradoxe : alors que les messageries vidéo instantanées actualisent l'utopie du

---

<sup>1</sup>Pour une explication du fonctionnement de la *webcam*, voir par exemple Matthew Fuller, « Seams, memes and flecks of identity », dans *Media Ecologies, Materialist Energies in Art and Technoculture*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2005, pp. 135-137.

<sup>2</sup>Jeff Sconce, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Duke University Press, Durham et Londres, 2000, pp. 6-7.

<sup>3</sup>Catherine Bertho-Lavenir et Dominique Barbier, *Histoire des médias : de Diderot à Internet*, Paris, Armand Colin, 1996.

visiophone<sup>4</sup>, qui avait été « l'une des plus grandes anticipations du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>5</sup> », et accomplissent ainsi la tant attendue « conquête de l'ubiquité<sup>6</sup> », elles sont majoritairement traitées par les fictions sous l'angle du ratage, de la frustration, et des limitations imposées aux corps.

On commencera par examiner l'articulation entre *webcam*, image de soi et intimité, en explorant les analogies entre *webcam* et miroir. Technologie censée favoriser l'interaction, la *webcam*, on l'a dit, a focalisé l'attention pour la raison inverse : le fait que l'on puisse être vu de son interlocuteur, et se voir soi-même. Par-là, ce dispositif peut occuper la fonction dévolue au miroir – un miroir transitant par autrui. Il s'articule ainsi à deux enjeux, mêlant les sphères intime et sociale : l'image de soi et la réputation. Deux thèmes qui, ce n'est pas un hasard, constituent également les thèmes de prédilection des récits centrés autour de ces identités en construction, vacillantes et inquiètes : les adolescents.

### **Le visiophone : l'ancêtre paradoxal**

Apparue en 1991 et diffusée à une vitesse inédite au cours de la décennie suivante, la messagerie vidéo instantanée par *webcam* a réalisé tardivement le fantasme vivace, mais démodé, du visiophone – voir et être vu de son interlocuteur –, constituant ainsi un dispositif à la fois inédit et rêvé de longue date. Avec cet ancêtre paradoxal – fantasme de la littérature d'anticipation, mais flop technologique notoire dans le monde réel – la *webcam* partage des inconvénients gênants, en particulier « la complexité mal soupçonnée des contraintes d'usage », nécessitant l'élaboration d'un « code de politesse spécifique » [permettant] de régler « la question de l'intimité et du contrôle de sa propre image »<sup>7</sup>. Plus égalitaires que les dispositifs de vidéosurveillance, les logiciels de conversation vidéo, comme leur ancêtre, le visiophone, inquiètent donc par le « caractère intrusif de l'image, le fait d'être vu dans sa sphère privée<sup>8</sup> », suscitant des angoisses qui ont trait à la notion d'intimité. Mais ce défaut peut être converti en qualité, dès lors que le dispositif est précisément utilisé comme outil de captation de l'intime et de mise en circulation de sa propre image<sup>9</sup>.

---

<sup>4</sup> Voir l'article d'Alain Boillat dans la partie introductive du présent ouvrage.

<sup>5</sup> C. Bertho-Lavenir et D. Barbier, *op. cit.*

<sup>6</sup> Paul Valéry, « La conquête de l'ubiquité », *Œuvres, tome II, Pièces sur l'art*, NRF, Gallimard, 1960 (cité par Nicolas Nova, *les Flops technologiques: comprendre les échecs pour innover*, Limoges, FYP éditions, 2011, p. 37.)

<sup>7</sup> « On n'allume pas l'écran sans en avoir averti son interlocuteur, la mise en image doit être réciproque », dans C. Bertho-Lavenir et D. Barbier, *op. cit.*

<sup>8</sup> N. Nova, *op. cit.*, p. 40.

<sup>9</sup> Nicolas Thély, *Vu à la webcam (essai sur la web-intimité)*, Dijon, Les Presses du réel, 2002, pp. 65 et sq.

Deuxième inconvénient hérité du visiophone, le fait que « les partenaires donnent l'impression gênante de ne pas regarder dans les yeux leur interlocuteur. » Étrange paradoxe pour un outil de communication, les logiciels du type *Skype* ou *FaceTime* construisent, comme le visiophone avant eux, « un espace commun "abstrait" qui provoque une véritable "distorsion" de la forme de la communication de type face à face<sup>10</sup>. » Cet inconvénient est redoublé lorsqu'on cherche à représenter les interactions via *webcam* au cinéma, pour une raison évidente : l'impossible croisement des regards par *webcam* interposée remet en cause la grammaire visuelle classique du raccord regard, fondée sur des angles de biais et des champs/contrechamps, pour lui substituer des cadrages frontaux et des raccords sur la ligne. Sur le plan narratif, la *webcam* permet aux récits de signifier le brouillage des frontières entre espace public et espace privé<sup>11</sup>, et notamment la menace que l'exhibition de soi, même volontaire, fait peser sur l'élaboration nécessaire d'un espace intime.<sup>12</sup> L'usage de la *webcam* y est traité comme une manifestation de la pulsion d'exhibition de soi que Serge Tisseron nomme « extimité<sup>13</sup> ».

### **Un miroir déformant.**

On trouve un cas extrême de détournement du dispositif dans une brève séquence de la comédie *Neighbors* (2014). La séquence exploite une fonctionnalité essentielle de la *webcam* par rapport au visiophone : la possibilité de se voir, à côté de son interlocuteur, sur un petit écran. Si cette fonction permet de contrôler l'image que l'on renvoie de soi, elle peut constituer un facteur de distraction, l'interlocuteur étant oublié au profit de l'absorption dans sa propre image. Une jeune femme, dans *Neighbors*, se met ainsi, à l'issue d'une conversation via *FaceTime*, et sous les yeux consternés de son interlocutrice, à utiliser la petite fenêtre où son image apparaît pour se remaquiller, exactement comme si elle se trouvait devant un miroir de poche. (fig. 1)

La scène fonctionne grâce à l'obscénité tranquille du personnage qui ne tient aucun compte du fait que ses interlocuteurs continuent à la voir, eux, sur la grande fenêtre, tandis qu'elle se livre à une pratique privée, sinon intime. Ce cas extrême d'oubli de son interlocuteur montre par l'absurde que les logiciels de messagerie instantanée impliquent, de la part de leurs usagers, une prise de conscience particulièrement développée de l'image qu'ils renvoient à autrui, amplifiant la « dissociation retorse de la conscience d'identité » que Roland Barthes

---

<sup>10</sup> François Ascher, *Métapolis ou l'avenir des villes*, Paris, Odile Jacob, 1995, p. 30.

<sup>11</sup> Serge Tisseron, *L'Intimité surexposée*, Paris, Hachette, 2002, p. 49.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 50.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 52.

associe à la photographie<sup>14</sup>. Si l'utilisation de *FaceTime* comme miroir de poche reste rare, la *webcam* est souvent utilisée par les personnages de fiction comme outil de mise en scène d'eux-mêmes, leur permettant de prendre conscience de leur propre corps, ou de tenter de récupérer sur lui une forme de maîtrise. Là où le personnage de *Neighbors* niait la présence d'autrui de l'autre côté de la *webcam*, d'autres auront à l'inverse besoin de ce regard, plus ou moins anonyme, devant lequel ils se mettent en scène, espérant revenir transfigurés de l'expérience.

L'adaptation *teen* de *Scarlett Letter* de Nathaniel Hawthorne, *Easy A* (2010) (fig. 2), est ponctuée de scènes qui montrent l'héroïne dans sa chambre, face à sa *webcam*, se livrant à une série de monologues filmés qu'elle assortit de cartons explicatifs, fonctionnant comme des chapitres. Ces passages en *webcam* sont à mi-chemin de la confession et du journal intime – motif récurrent dans les récits pour adolescentes, habituellement rendu par une voix *over* et des plans sur les jeunes filles griffonnant dans leur calepin. Cadrages frontaux et regards caméra ne fonctionnent pas, dans *Easy A*, comme la « transgression d'un interdit »<sup>15</sup>, puisqu'ils sont justifiés par l'usage de la *webcam* comme journal intime adressé à des interlocuteurs anonymes, l'écran devenant un « miroir sans tain »<sup>16</sup> devant lequel une intimité se dévoile. En outre, la *webcam* permet ici, plus spécifiquement, de justifier les adresses directes à la caméra qui constituaient, depuis *Ferris Bueller's Day Off* (1986), un motif récurrent du *teen movie*, connotant la volonté de sincérité du personnage, par opposition à l'hypocrisie du monde adulte<sup>17</sup>. La présence d'une *webcam* justifie diégétiquement le regard caméra et l'adresse directe, procédés relevant habituellement soit du registre amateur<sup>18</sup>, soit du « langage télévisuel »<sup>19</sup> – tandis que la « confession » filmée peut évoquer certains dispositifs de la télé réalité (le « confessionnal ».) Cependant, la monotonie du dispositif explique que peu de films se limitent au cadrage en *webcam*, qui n'est ainsi, dans *Easy A*, qu'une étape permettant au personnage, qui a mauvaise réputation au lycée, de reprendre le contrôle sur sa propre image en court-circuitant les commérages. Le personnage va apprendre

---

<sup>14</sup> Roland Barthes, *la Chambre claire. Notes sur la Photographie*, Paris, Editions de l'Etoile, Gallimard/Le Seuil, 1980, pp.27-28. Cité par N. Thély, *op.cit.*, p. 50.

<sup>15</sup> Francesco Casetti, *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur*, Lyon, PUL, 1990, p. 40..

<sup>16</sup> Alain Boillat, « L'inquiétante étrangeté du found footage horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V" de l'édition 2012 du NIFFF », *Décadrages* n° 21-22, hiver 2012, p. 158-160.

<sup>17</sup> Tom Brown, *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema*, Édinburgh, Edinburgh University Press, 2012, p. 74.

<sup>18</sup> Roger Odin, *le Film de famille, usage privé, usage public*, Paris, Librairie des Méridiens Klincksieck et Cie, 1995, p. 30.

<sup>19</sup> André S. Labarthe, cité dans Gilles Delavaud, « L'émergence du « je » dans la fiction télévisuelle. L'adresse au spectateur dans l'œuvre de Pierre Cardinal », dans Jean-Pierre Esquenazi et André Gardies, *le Je à l'écran*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 39.

à se détacher de cette prothèse technologique entre soi et soi, et son accès à la maturité est figuré, à la fin du film, par un contrechamp la présentant de dos, face à son écran d'ordinateur, à l'avatar dont elle n'a plus besoin. (fig. 3).

On retrouve l'analogie avec le miroir de manière plus directe dans deux autres récits mettant en scène des personnages de jeunes filles. Le premier, *Clueless* (Amy Heckerling, 1995)<sup>21</sup>, est antérieur à la *webcam*, et exprime de manière comique la dépendance d'une jeune fille vaniteuse à une technologie devenue indispensable prothèse. Pour s'assurer qu'elle ne commet pas de faux pas vestimentaire, la jeune héroïne remplace le coup d'œil dans le miroir (auquel elle dit « ne pas se fier ») par un processus complexe mobilisant une série de médiations technologiques : des photos d'elles au polaroid sont compulsées par un ordinateur impitoyable, qui repère immédiatement les *fashion faux pas* sur l'avatar miniaturisé de l'adolescente. (fig. 4 et 5)

Dans un autre film axé sur l'adolescence féminine, la présence de la *webcam* va ajouter au « narcissisme technologique » de l'héroïne de *Clueless* le problème de l'approbation du groupe. *Bratz* (John Coda, 2007) narre les aventures d'un petit groupe d'adolescentes très soudé. Au début du film, une série de *split screens* aligne les visages souriants, de face, de deux jeunes filles en observant une troisième qui se tient, elle, debout au fond du cadre et de sa chambre, leur soumettant ses choix vestimentaires du jour. (fig. 6 et 7) Cet usage de la *webcam*, en mode vidéoconférence, comme extension du miroir en pied de la chambre à coucher, vient à la fois marquer la porosité d'un espace supposément intime (chambre, salle de bain, cabine d'essayage), et la manière dont l'identité individuelle est soumise à l'approbation collective – fonctionnement tribal assez typiquement adolescent<sup>22</sup>. La *webcam* sert de miroir collectif permettant à chacune des membres de la petite communauté de voir ses choix vestimentaires validés – ou non – par ses congénères impitoyables. L'image privée est immédiatement mise en circulation – ce qui correspond d'ailleurs parfaitement à la logique psychologique du *chick flick* (« film de nanas ») adolescent : aucun domaine de la vie, si intime qu'il soit, ne saurait se passer de l'approbation du groupe. De *Clueless* à *Bratz*, la *webcam* fait basculer, voire régresser, d'une logique narcissique de « relation de soi à soi face au miroir » à un « narcissisme constitué dans la relation à l'autre<sup>23</sup> ».

## Images en réseau

---

<sup>21</sup> Adaptation *teen* du classique *Emma l'entremetteuse* de Jane Austen (*Emma*, 1815).

<sup>22</sup> S. Tisseron, *op. cit.*, p. 53.

<sup>23</sup> *Ibid*, p. 92.

L'analogie entre *webcam* et miroir peut aussi se charger d'une connotation plus directement pathologique et angoissée, ce qui explique que les exemples suivants nous fassent quitter brièvement le territoire de la comédie pour basculer dans le fantastique et l'horifique. Dans la série *Teen Wolf*, (dès 2011)<sup>25</sup>, le recours à l'enregistrement vidéo croise les thématiques fantastiques du dédoublement et de la métamorphose, tout en rejoignant la logique de circulation et d'intimité exposée associées plutôt à la *webcam*. Le jeune Jackson, désireux de savoir « ce qu'il est » – autrement dit, s'il se transforme, sans le savoir, en créature étrange chaque nuit – branche sa caméra vidéo pour se filmer pendant qu'il dort. L'enregistrement filmé est censé constituer la trace et la preuve d'un processus de métamorphose fugace et transitoire. Lorsque ce plan échoue, l'épisode quitte la logique de l'enregistrement pour rejoindre une logique plus contemporaine de la circulation en réseau. Après une brève ellipse qui laisse le spectateur dans le même état d'incertitude que le personnage, on découvre avec lui, visionnant l'enregistrement, au lieu de la spectaculaire métamorphose attendue, une séquence à mi-chemin entre le *Sleep* de Warhol et les expérimentations individuelles d'exposition de son quotidien via les *webcam*, à savoir... des heures de plan fixe sur un jeune homme paisiblement endormi – qu'en adolescent impatient de l'ère post-MTV il s'empresse de faire défiler en avance rapide. (fig. 8-9) La métamorphose, qui a bien été enregistrée, ne sera révélée qu'après un long détour par internet, où elle a mystérieusement circulé, sans qu'on sache exactement qui l'a vue – « Ne t'inquiète pas, je l'ai juste restaurée, pas visionnée », lui dit, rassurant, l'ami qui la lui restitue, en des mots qui semblent faire exactement écho au fonctionnement des images en circuit fermé des moniteurs de surveillance<sup>26</sup>. D'une part, la première logique déceptive – la *webcam* ne montre rien, montre du rien – rappelle les pratiques néo-warholiennes de « réinvention du quotidien » par *webcam* développées dans les années 2000 – des individus installent une *webcam* chez eux pour donner à voir leur quotidien le plus morne, jouant sur la « capacité à mêler l'ennui absolu à des moments de titillation en basse résolution mais en temps réel<sup>27</sup>. » D'autre part, pour servir de révélateur, l'enregistrement doit donc circuler à travers le réseau technologique (internet) et social (le lycée).

La tendance des adolescents à chercher confirmation de leur existence dans le recours à des technologies sublimantes est thématifiée plus systématiquement dans *Scream 4* (Wes Craven, 2011). Les jeunes meurtrières désirent non seulement reproduire les crimes des épisodes

---

<sup>25</sup> Épisode 2 : « La chasse est ouverte » ; épisode 5, « Venomous ».

<sup>26</sup> Francesco Casetti « Qu'est-ce qu'un écran aujourd'hui ? », dans Marta Boni (et al.), « Networking images : Approches interdisciplinaires de la notion de réseau », *Théorème*, n° 17, p. 24.

<sup>27</sup> M. Fuller, *art. cit.*, p. 142.

précédents, mais les filmer et les diffuser en même temps. Le film fait de ce fantasme une pathologie générationnelle, laissant la vieille garde, rescapée des volets antérieurs (Courteney Cox et Neve Campbell) perplexe et désarmée. Par-delà la dénonciation explicite du narcissisme pathologique des personnages (allusions répétées aux 15 minutes warholiennes), le scénario attire sans cesse l'attention sur la singularité de la *webcam* : la fusion des deux étapes de l'enregistrement et de la diffusion. La nouveauté du dispositif est fréquemment rappelée dans les dialogues, et lorsque Courteney Cox demande aux deux apprentis journalistes si leur caméra enregistre (« *Excuse me ? Are you recording with that thing ?* »), elle se voit répondre avec dédain que le dispositif est déjà en train de diffuser (« *Live video blogger blog. He's webcasting right now* »). On peut, transposant les analyses d'Alain Boillat sur les productions horribles utilisant des images de type « amateur », considérer que la présence de la mention « *streaming* » qui figure sur les images filmées par *webcam* fonctionne comme un « opérateur énonciatif<sup>28</sup> », connotant, à l'intérieur de la fiction, non seulement l'« authenticité » (comme pour la mauvaise qualité des images de type « amateur »), mais aussi le caractère instantané et immédiat d'une diffusion au présent. La mauvaise qualité de l'image est compensée par le frisson de cet « écran en temps réel<sup>29</sup> », censé « montrer le présent » à l'intérieur de la diégèse. (fig. 10). Dans cet univers adolescent narcissique, toute interaction transite nécessairement par un dispositif en réseau dont l'absurdité inquiétante apparaît, toujours dans *Scream 4*, lors de la visite des deux anciennes au club vidéo du lycée. Cette scène, située dans une salle de classe, manifeste clairement la dialectique entre proximité et distance propre à la *webcam*, puisqu'elle se déroule dans un espace à la fois clos (les images partent de la salle et y reviennent, comme dans un circuit fermé de vidéosurveillance) et potentiellement infini (via internet). Les échanges de regard transitent ainsi par un appareil, comme lors de l'étrange champ - contrechamp entre Sydney et un lycéen assis à quelques mètres, dont l'image apparaît sur le *smartphone* d'une autre élève, après avoir été filmée et mise en ligne. (fig. 11-12)

La *webcam* ne s'interpose pas seulement lors des interactions sociales, elle s'immisce aussi dans la relation de soi à soi. Un autre personnage déambule la nuit autour de la maison, occupé à filmer les abords d'une maison, caméra à la main. Il découvre soudain, inquiet, que l'image qui apparaît ne reflète plus ce qui se trouve devant lui, mais un angle inédit : la

---

<sup>28</sup> A. Boillat, *art. cit.*, p. 150 ; l'auteur cite les analyses de Roger Odin (*les Espaces de la communication. Introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, PUG, 2011, p. 108).

<sup>29</sup> L'écran au présent prend la suite de l'écran « dynamique » (celui de la télévision et du cinéma) et de l'écran classique (l'espace de la toile). Lev Manovitch, *The Language of New Media*, Cambridge/Massachusetts/Londres, MIT Press, 2001, cité dans M. Fuller, *art. cit.*, p. 141.



caméra, à son insu, s'est mise à filmer ce qui se trouve derrière lui. Ce changement d'angle lui offre une vision potentiellement plus panoptique, mais se substitue à l'image qu'il attendait : sa propre main, qu'il agite en vain devant l'appareil. La scène montre que le personnage a pris à tel point l'habitude de n'exister qu'à travers un écran que ce « *bug* » technologique est à la fois une intrusion – comme si le tueur s'infiltrait dans ses nerfs optiques – et un vol d'identité. En outre, le passage revisite de manière inventive le motif vampirique de l'absence de reflet, la caméra se substituant au miroir, et l'image absente au reflet manquant – annonce de la mort imminente du jeune homme. (fig 13-15)

Les comportements de ces personnages fictifs relèvent tous d'une logique qu'on peut, à la suite de Serge Tisseron, qualifier d'« extime »<sup>30</sup>. Cette « culture de l'extimité »<sup>31</sup>, qui trouve dans la *webcam* un instrument d'expression idéal, est explicitement associée, dans les déclarations fanfaronnes des personnages, à un désir de célébrité immédiate – celui des émissions de télé-réalité – clairement condamné par les fictions comme à la fois immature et pathologique.

Dans tous les exemples examinés jusqu'ici, la *webcam* fonctionne donc comme un miroir où les personnages se scrutent et s'exhibent en même temps. Leur identité se construit à travers un processus d'exposition volontaire, consciente et maîtrisée. Associant la mise en scène de soi au développement de nouvelles technologies, les récits révèlent la précarité des barrières entre intimité et espace public, notamment quand la *webcam* est installée dans un espace intime. Le couple voyeurisme/exhibitionnisme, sur lequel ont été fondées nombre de théories analysant le dispositif cinématographique, se voit bouleversé par la *webcam* : dispositif fondamentalement symétrique, elle permet d'inverser aisément les positions de voyeur et d'exhibitionniste – ce qui la distingue de la vidéosurveillance et du modèle conceptuel du *Panopticon*. Quand bien même les positions voyeur/observé resteraient fixes (c'est souvent le cas dans les récits), le caractère instantané de l'interaction par *webcam* se distingue radicalement du dispositif cinématographique, défini par Christian Metz comme un « rendez-vous manqué du voyeuriste et de l'exhibitionniste »<sup>32</sup>. Si « le film n'est pas exhibitionniste... je le regarde mais il ne me regarde pas le regarder »<sup>33</sup>, les usagers de *webcam* peuvent, s'ils le souhaitent, observer à leur tour ceux qui les contemplant à l'autre bout du réseau, et, à défaut,

---

<sup>30</sup> S. Tisseron, *op. cit.*, pp. 145-147.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 147.

<sup>32</sup> Christian Metz, *le Signifiant imaginaire, psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 1993. (1977 pour l'édition originale) p. 89. Sur le problème de la non-réciprocité du regard, et la supériorité du théâtre sur le cinéma du point de vue de la présence corporelle de l'acteur, voir Gilles Delavaud, « Emergence du « je » dans la fiction télévisuelle », dans J.-P. Esquenazi et A. Gardies, *op. cit.*, p. 37.

<sup>33</sup> C. Metz, *op. cit.*, p. 117.

manifester par leur comportement (comme dans un *peepshow* en direct) qu'ils sont loin d'« ignorer qu'un rectangle de verre a été ménagé dans l'un des quatre murs et qu' [ils vivent] dans une sorte d'aquarium »<sup>34</sup>. Quand bien même un seul des individus allumerait sa *webcam*, la simultanéité de l'échange modifie radicalement la donne.

Le passage immédiat de l'intimité d'un espace privé à une diffusion potentiellement infinie se manifeste souvent par la construction d'une opposition visuelle entre l'espace restreint d'une chambre, inséré dans le cadre contraignant de la *webcam*, et l'élargissement à la multiplicité de lieux où l'image sera visionnée. Une séquence euphorique, au début de *Pretty Obsession* (2012), montre les images intimes des deux adolescentes apprenties *call girls* circuler instantanément dans le monde entier. Dans ce cas précis, la jouissance vertigineuse de ce passage instantané du privé à l'intime, et d'un lieu clos à une diffusion sans limites va rapidement s'inverser en angoisse d'intrusion, tandis que le film devient un *thriller* macabre.

La réversibilité des positions de voyeur ou d'objet du regard est manifestée par le changement de régime d'image, variant quand les personnages des fictions ne sont pas représentés « en vrai » mais à travers la double médiation d'une *webcam* et d'un écran d'ordinateur. La mauvaise qualité des images et leur réduction à l'échelle d'une petite fenêtre parfois surcadrée signifie le basculement – par un simple clic – d'une existence privée à un univers de spectacle. Le film *On Line* (2002) joue en permanence avec cette réversibilité, montrant, soit en *split screen*, soit en montage alterné, les personnages « dans le monde réel », puis leur transfiguration instantanée en avatars publics dont les faits et gestes deviennent soudain observables par tous. Une scène du film souligne les inconvénients de cette apparente facilité, à travers la réaction terrifiée d'une jeune femme que son compagnon oblige à s'exhiber sur Internet ; et la fin condamne nettement cette double pulsion d'exhibition et de voyeurisme, tandis que le protagoniste renonce aux charmes trompeurs du monde virtuel. (fig. 16-17)

La *webcam* s'ajuste ainsi parfaitement au fantasme adolescent de célébrité immédiate, raccourci efficace pour accorder aux individus leur quart d'heure warholien sans qu'ils aient à sortir de chez eux. Le passage du statut d'observateur passif à celui de *showman/showgirl* se produisant pour les autres, processus habituellement progressif, qui peut occuper un arc narratif tout entier, est ici raccourci, l'individu anonyme pouvant voir son corps transfiguré par le simple changement de régime d'image mentionné plus haut. Mais l'instantanéité technologique n'évite pas l'apprentissage d'une « technique du corps » appropriée aux limitations de la *webcam*, notamment la maîtrise du statisme du dispositif » – en l'occurrence,

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 119.

un petit appareil surmontant un ordinateur<sup>35</sup>. Certains films vont relater cet apprentissage d'une gestuelle appropriée, nécessaire à la réalisation du fantasme de célébrité instantanée. C'est le cas notamment des deux films *The Future* (2011) et *Herpes Boy* (initialement une *websérie*, 2009) consacrés respectivement à une trentenaire immature et à un adolescent complexé. Chacun à leur manière, ces deux personnages incomplets vont trouver, à travers la diffusion d'images d'eux par *webcam* interposée, la confiance en eux qui leur faisait défaut dans le monde réel.

L'adolescente procrastinatrice incarnée par Miranda July dans *The Future* est montrée d'abord comme une spectatrice passive et complexée par les vidéos *YouTube* qu'elle visionne passivement, sur lesquelles des femmes énergiques s'exposent en train de danser, compensant par la souplesse sinueuse de leur gestuelle le statisme du cadre. Dansant à son tour devant sa *webcam*, la jeune femme va tenter d'acquérir peu à peu une maîtrise de son corps appropriée aux contours inamovibles de la fenêtre *webcam*, passant de la maladresse à une grâce un peu incongrue<sup>36</sup> (fig. 18-19). Dans *Herpes Boy*, le processus est montré de manière exclusivement positive, voire utopique. Epousant le schéma, typique des *teen movies*, du triomphe de *l'underdog*, le film raconte comment un jeune homme mal dans sa peau (il est affublé d'une énorme tache de vin au-dessus des lèvres) accède peu à peu à la popularité en postant des vidéos sur *YouTube*. Son image lui revient, auréolée de la valeur ajoutée de la circulation dans le réseau – processus qui peut évoquer, dans un autre registre, les notions d'« auto-exploration », de « réanimation » du corps sexuel via internet développées par les théoriciens des *porn studies*<sup>37</sup>.

Ces deux exemples constituent des cas isolés, dans la mesure où ils envisagent d'un œil bienveillant, voire utopiste, la pulsion conduisant les individus à s'exposer sur internet, là où l'écrasante majorité des fictions autour de la *webcam* ont tendance à condamner ces comportements, dans une optique toujours plus ou moins explicitement moralisatrice – que

---

<sup>35</sup> C'est du moins le dispositif pour lequel optent fréquemment les fictions, tandis que les usagers réguliers désireux de se représenter sur le *web* choisissent souvent des modèles plus perfectionnés, offrant une plus grande marge de manœuvre (N. Thély, *op. cit.*, pp. 58-59).

<sup>36</sup> Le résultat évoque davantage une performance vidéo qu'une vidéo *YouTube* amateur, ce qui est cohérent avec le parcours de la cinéaste, oscillant entre cinéma et art contemporain.

<sup>37</sup> Evangelo Tziallas, « XTube and "Tagging" : Surveillance, Amateur Sex and the Archive », communication dans le cadre des conférences de la VIII Magis – International Film Studies Spring School, Gorizia, Italie, 19-24 mars 2010 (« Porn Studies : Economies, Politics, Discursivities of Contemporary Pornographic Audiovisual ») ; Dennis D. Waskul et Phillip Vannini, « Ludic and (Ludic)rous Relationships : Sex, Play, and the Internet », dans Samantha Holland (dir.) *Remote Relationships in a Small World : Empirical Research Online*, New York, Peter Lang, 2008, p. 251 ; Clarissa Smith, « Du visionnage intime au partage public des expériences corporelles : interactions en réseaux à l'âge de la pornographie sur internet », dans M. Boni (et al.), *op. cit.*, pp. 63-65.

l'on retrouve d'ailleurs dans les récits qui exposent l'autre versant de l'intimité exposée : l'exposition involontaire.

Si la *webcam* est un outil privilégié d'exposition volontaire de soi, elle peut aussi devenir un formidable appareil à impairs et faux pas – et, d'un point de vue dramaturgique, une machine efficace pour produire quiproquos et malentendus – par le décalage qu'elle crée entre l'illusion d'une situation d'intimité et la possible diffusion dans un espace très étendu et anonyme. Comme on va le voir, les fictions mettent souvent l'accent sur les ratés de l'interaction intime. L'enjeu central reste ici l'image, envisagée cette fois au sens plus directement social de réputation.

### **L'intimité exposée**

La *webcam* permet de renouveler les procédés dramaturgiques classiques du quiproquo et de la méprise, produisant ainsi des situations de vaudeville intéressantes. Tous les gags filmiques mobilisant une *webcam* fonctionnent en général sur le même principe : le passage, cette fois involontaire, d'une situation relevant de l'intime à une publicité incontrôlable entraînant l'humiliation du malheureux protagoniste.

La porosité entre espace intime et diffusion publique involontaire ainsi révélée par les récits n'est pas nécessairement mise au service d'une modalité comique. *Disconnect* (2012), drame choral construit autour des conséquences tragiques de la médiation technologique, consacre un épisode à la tentative de suicide d'un adolescent devenu la risée de son lycée après la diffusion d'images intimes. La représentation récurrente de phénomènes de méprises et d'intrusions inopportunes traduit évidemment une angoisse réelle, souvent convertie en procédé comique, mais pouvant aisément s'inverser vers une modalité plus sombre. De fait, l'usage comique le plus efficace du gag du « fâcheux faisant intrusion dans un échange privé » survient au début d'un film d'horreur, *The Den* (2013). A ce stade, le ton du film, qui ne va basculer que progressivement vers l'horifique, demeure encore assez léger. (fig. 20) La jeune héroïne converse en ligne avec son petit ami. Un *split screen* établit d'emblée la symétrie – trompeuse – de leurs situations. Sur l'écran de gauche, la jeune femme, dans l'intimité (apparemment) protégée de son appartement, lovée sur son canapé, regarde langoureusement devant elle, s'apprêtant à se dénuder. Sur l'écran de droite, son compagnon, qui l'observe avec avidité (asymétrie regardant/regardé qui reprend très exactement celle établie entre voyeur et observé, malgré la symétrie que pourrait permettre le dispositif), depuis l'intimité plus précaire d'un box d'*open space*. Cet échange intime est perturbé rapidement par l'apparition, à l'arrière-plan de l'écran de droite, d'un collègue de bureau, qui

s'est dressé au-dessus des cloisons fragiles de l'*open space*. Cette scène d'intrusion comique visuellement très efficace – la position décadrée, à la fois en hauteur et latéralement, de la tête du collègue, manifeste sans équivoque son statut d'intrus – en annonce une autre, plus inquiétante : le moment où la *webcam* se mettra seule en route pour enregistrer, puis envoyer à tous les contacts la vidéo des ébats de la jeune femme avec son partenaire. La séquence, qui prendra après coup une signification macabre, joue sur la terreur de voir son image publique ternie par la diffusion d'images relevant de l'intime. Compte tenu de l'importance de la réputation dans les récits prenant pour cadre l'univers adolescent, notamment le lycée, il est logique que la scène de « cyber humiliation » la plus célèbre appartienne au plus populaire des *highschool movies*.

Bien connue, cette scène d'*American Pie* (1999) raconte la déconfiture tragi-comique d'un lycéen, Jim, dont la maladresse sexuelle va être publiquement révélée à tous ses camarades à la suite d'une mauvaise manipulation de *webcam*. L'efficacité comique de la scène repose sur le motif de l'arroseur arrosé – Jim voulait espionner, et il devient lui-même objet de spectacle, qui permet d'inverser la répartition classique des rôles de voyeur et d'objet de regard, puisqu'ici c'est l'homme, et non plus le personnage féminin, qui devient la proie de regards scrutateurs<sup>38</sup>. Tout commence donc comme une séquence traditionnelle de voyeurisme, lorsque Jim et ses amis piègent une de leurs camarades (Nadia), venue changer de vêtements chez Jim, en installant dans la chambre de ce dernier une *webcam* qui va fonctionner comme caméra cachée diffusant une sorte de *peep show* amateur, pour le plus grand plaisir des quatre amis confortablement installés devant leur ordinateur dans une maison située à proximité. S'opposent ainsi l'espace de la chambre où Nadia se déshabille innocemment, la scène, captée par la *webcam* et contemplée sur l'écran – et, en contrechamp, les espaces dévolus au spectateurs : la pièce où Jim est installé avec ses compères, mais aussi, après une fausse manipulation qui diffuse les images dans un réseau plus large, le lycée tout entier. Tout fonctionne à merveille, la proie se prêtant bien au jeu (elle se déshabille, puis s'étend sur le lit, feuilletant les revues érotiques cachées dans le tiroir de Jim). Jusqu'au moment où Jim rejoint Nadia dans la chambre et entre dans le champ, quittant la position protégée du voyeur pour devenir à son tour objet de regard. Le récit joue sur la réversibilité des positions vu/voyeur permise par la *webcam*, là où la vidéosurveillance reposait davantage sur une fixité relative des rôles : entrant dans la chambre de Nadia, Jim entre aussi tout à un coup dans le cadre,

---

<sup>38</sup> Inversion évidente de la répartition déglagée notamment par Laura Mulvey, opposant « La femme comme image » à l'« homme comme porteur du regard » (Laura Mulvey, « *Visual Pleasure and Narrative Cinema* » [1975], *Screen*, n° 16, vol. 3, automne 1975, pp. 6-18).

perdant sa toute-puissance de spectateur – et pensant, à tort, qu’il n’est vu que de ses trois camarades, alors qu’il devient en fait l’attraction principale de tous les étudiants de son lycée, auditoire restreint mais **appréciatif**. (fig. 21-23) Dès qu’il rentre dans le champ, Jim devient immédiatement non seulement objet de regard, mais objet grotesque. Le cadre statique, et surtout la reproduction saccadée du mouvement, propres à la *webcam*, amplifient la maladresse de sa gestuelle, tandis qu’il tente un piteux striptease, se prolongeant en une performance sexuelle calamiteuse, accomplie sous les yeux de tout le lycée. La *webcam* devient ainsi le lieu de la déconfiture du corps réel, devenu petit objet grotesque sur l’écran, entouré de surcroît – c’est le propre de l’image via *webcam* quand elle se retrouve sur une fenêtre d’ordinateur – de divers surcadres qui ne le mettent pas en valeur. Visuellement, le fait que le film choisisse de ne pas se limiter aux images en *webcam* montre bien par défaut les limitations d’une technologie qui rend finalement assez mal le mouvement, et – on y reviendra – est en fait un très mauvais instrument de vidéosurveillance. Enfin, la scène traduit la difficulté, pour les jeunes gens, d’accéder à l’intimité dans une introuvable « chambre à soi », puisqu’au champ/contrechamp amoureux qu’on aurait pu attendre entre Jim et Nadia se substitue l’alternance entre le couple devenu spectacle et la communauté élargie des voyeurs qui les observe. L’intimité est toujours fragile, menacée par le groupe, quand bien même on tenterait de se cacher derrière une porte close, ou de masquer, comme le fait Jim, l’œil intrusif de la *webcam* sous un T-shirt bien vite retombé.

Source d’humiliation, la *webcam* peut aussi se muer en outil de dévoilement trompeur, mettant en avant une réalité à multiples facettes que la caméra ne reflète que partiellement, induisant des malentendus tragiques ou comiques. Dans les deux exemples qui vont suivre, la *webcam* prend la place des lettres et messages qui, dans les pièces de théâtre ou dans les romans, sont livrés aux mauvais destinataires. Un épisode de la série adolescente *Skins* (2007-2013)<sup>39</sup> montre le jeune Sid discuter en ligne avec sa petite amie, Cassie, qui vit loin de chez lui. L’échange terminé, celle-ci laisse sa *webcam* allumée, ignorant que Sid continue à la voir à l’écran. Il découvre avec désespoir qu’elle est rejointe par un autre homme, qui vient se lover contre elle dans le lit. La technologie sert ici à révéler la trahison... En apparence seulement, puisque, ultime retournement, une fois l’appareil éteint par le jeune homme, fou de rage et de désespoir, le spectateur découvre un troisième larron : le compagnon de l’amant supposé, colocataire homosexuel de l’ingénue (redevendue) innocente et disculpée par cette

---

<sup>39</sup> *Skins*, 2007, saison 1, épisode 7.

nouvelle entrée dans le cadre. La *webcam* vient renouveler le « malentendu classique de la femme "injustement soupçonnée" ». <sup>40</sup>

La construction du quiproquo est facilitée par la limitation technique propre à la *webcam* : en l'absence de mouvements de caméra, qui sont dans de tels cas au mieux des « suivis » fonctionnels (en général déictiques) et non des « figures de style » autonomes <sup>41</sup>, le statisme du cadre restreint nécessairement le point de vue aux entrées et sorties de champ. Les occurrences de *webcam* mobiles sont assez rares dans les fictions – on en trouve dans *The Den*, les personnages emmenant avec eux leur caméra dans leurs pérégrinations, avant la sinistre réclusion finale. Il arrive tout au plus que les protagonistes tournent brièvement la caméra pour décaler un peu l'axe : dans *Easy A*, par exemple, l'adolescente y recourt pour montrer son carnet, mais le procédé reste maladroit et assez limité. C'est néanmoins de ce statisme forcé que vont naître les effets comiques les plus efficaces.

La série *Big Bang Theory* (dès 2007), dont les personnages, post-adolescents immatures, ont bien du mal à établir des relations réelles avec le sexe opposé, met en scène un quiproquo analogue. Le héros, Léonard, tente de surmonter à la fois sa timidité et sa frustration en faisant l'amour par *webcam* interposée avec sa compagne, installée en Inde. Débitant avec enthousiasme des expressions graveleuses, il voit soudain surgir de chaque côté du cadre, irruption aussi inattendue que comique, les parents de sa compagne, qui se trouvaient en fait juste à côté d'elle. Le statisme de la *webcam* permet aux films de jouer avec beaucoup d'efficacité sur l'entrée dans le cadre d'intrus dont la présence était insoupçonnée. (fig. 24-25)

Le schéma récurrent de l'intrusion des adultes sur le territoire d'adolescents ou de post-adolescents est modulé de manière ingénieuse dans une séquence de *Pas si simple (It's Complicated)*, Nancy Meyers, 2009). (fig. 22-27) Dans ce passage, qui emprunte ses procédés comiques à la comédie de remariage et, par-delà, au vaudeville, c'est un adulte qui se retrouve dans une position d'adolescent exposé dans une situation délicate. Jake (Alec Baldwin), désireux de faire une surprise à son ex-femme, Jane (Meryl Streep), avec laquelle il a depuis peu renoué une liaison, s'introduit discrètement dans sa chambre tandis qu'elle est dans la salle de bain, retire son peignoir et s'allonge, entièrement nu, dans une position alanguie d'odalisque, cachant son sexe en utilisant comme une feuille de vigne l'ordinateur portable de Jane, laissé ouvert sur le lit. Hélas, le portable était allumé pour une conversation *skype* avec le compagnon de Jane, Adam. Ce dernier va donc se retrouver face à face (si l'on peut dire)

---

<sup>40</sup> Michel Chion, *Ecrire un scénario*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2007, p. 215.

<sup>41</sup> N. Thély, *op. cit.*, p. 66.

avec le ventre rebondi de Jake/Baldwin, qui, parfaitement inconscient du désarroi qu'il suscite, continue à fixer non pas l'écran mais la porte de la salle de bain. S'ensuit une série de champs/contrechamps entre le visage atterré d'Adam et le ventre impassible de Jake. Le quiproquo prend fin quand Jane sort en hurlant de la salle de bain, conduisant Jake à se lever précipitamment puis, dans un ultime sursaut de pudeur, à se retourner pour remettre, enfin, ses vêtements. « Pas l'arrière ! » [« *Not the rearview* »], gémit Adam, possible clin d'œil érudit au « *rear-view mirror* » de Marshall McLuhan?<sup>43</sup> ).

La situation comique se situe à l'intersection de nombreuses problématiques envisagées plus haut. D'une part, elle met en avant l'incapacité de Baldwin, « trop vieux », à maîtriser les techniques du corps induites par les nouvelles technologies, nécessitant une compétence spécifique. Sa pose soigneusement travaillée – pastiche des attitudes gracieuses des nus académiques – est conçue pour la femme située dans la même pièce que lui, mais le transforme en personnage risible aux yeux du spectateur situé de l'autre côté de la *webcam*. Il est, en outre, victime de la découpe arbitraire opérée par le regard déshumanisé et non sélectif de la *webcam*, sorte d'anti-fétichisation qui fragmente le corps de manière particulièrement aléatoire et disgracieuse, et l'inscrit dans une fenêtre d'ordinateur, objet plus trivial qu'un écran de cinéma, et même qu'une télévision. Cette trivialisation du corps est amplifiée par la conclusion de la séquence, qui n'est pas sans évoquer le gag classique montrant un individu naïf retourner une carte postale ou aller regarder derrière l'écran de cinéma : Jake, perdant ses moyens, pivote sur lui-même, comme pour se cacher au regard, comme si, se retournant, il cessait d'être vu. Toute la séquence repose sur la recherche d'un lieu clos et abrité, face à l'ordinateur, cheval de Troie par où les tiers s'infiltrent dans l'interaction amoureuse. La *webcam* rappelle vigoureusement le corps à ses propres limites et souligne la maladresse déplorable de ses utilisateurs, pauvres corps ramenés à leur finitude... Et à leur âge. C'est à ce dernier point que l'on s'intéressera pour conclure cette étude.

### **Le retour du corps réel.**

Loin de les transcender, la *webcam* vient donc, dans les récits, mettre en avant les limitations du corps humain. Au lieu d'insister sur la fluidité miraculeuse d'un dispositif permettant une illusion de présence et de proximité supérieure à toutes les technologies de communication antérieures, et loin de mettre en avant la libération d'un espace-temps contraignant, les scènes comiques organisées autour de la *webcam* insistent sur les *bugs* et les ratés du système,

---

<sup>43</sup> Le terme peut se traduire par « rétroviseur », mais une traduction littérale – « vue de derrière », semble plus adéquate ici.



ramenant piteusement les protagonistes aux limites de leurs propres corps, que la machine vient exacerber.

La *webcam* s'inscrit dans la lignée de dispositifs technologiques oscillant entre « présence et absence, matérialité et immatérialité<sup>44</sup> ». Mettant en avant les liens existant entre les dialectiques convoquées par les technologies virtuelles et la notion de « phantasme », Tom Gunning et Jeff Sconce ont analysé la manière dont l'imaginaire du spectre continuait à hanter les technologies modernes. C'est d'ailleurs ainsi que sont utilisées les *webcams* dans les récits horrifiques, comme dans *The Den*, où l'image virtuelle évoque d'abord le désir utopique d'une communication libérée des contraintes matérielles, avant de basculer dans un imaginaire macabre où les individus n'apparaissent sur l'écran qu'en tant que futurs cadavres, donc presque en tant que fantômes. Loin de ces métaphores spectrales, et de toute connotation métaphysique, les comédies, plus pragmatiques, insistent sur l'indépassable pesanteur corporelle des protagonistes.

On a vu plus haut à quel point le dispositif contraignait le corps à des postures disgracieuses. La *webcam*, loin de sublimer l'apparence de l'interlocuteur, enlaidit les visages (pâlis, et souvent saisis en de légères contre-plongées peu flatteuses) et les corps (mal découpés, et contraints dans leur gestuelle par les impératifs du cadrage). S'il peut connoter tout simplement l'authenticité, la tombée des masques, cet enlaidissement est souvent, dans les récits dramatiques notamment, chargé d'une connotation négative, voire sordide. Dans *Shame* (2011), *Disconnect*, ou *Pretty Obsession*, la piètre qualité de l'image est utilisée pour manifester la déchéance des protagonistes<sup>45</sup>. Si ce style miteux est fidèle à la mauvaise résolution intrinsèque aux images *webcam*<sup>46</sup>, il s'agit malgré tout d'un choix orienté, qui privilégie nettement le plus sinistre des trois « styles » de *webcam* dégagés par Nicolas Thély<sup>47</sup> : « *trash* », « degré zéro » et esthétisant. L'association entre l'image et la dénonciation morale fonctionne sur le même principe que dans les *found footage* horrifiques, où « l'esthétique "sale" (...) contribue à renforcer l'abjection suscitée par ce qui est représenté<sup>48</sup> ».

D'autre part, et de manière moins directement moralisatrice, les fictions utilisent souvent comme ressort comique la frustration produite par l'illusion de contact qu'offrent les

---

<sup>44</sup> T. Gunning, « To Scan a Ghost... », *art. cit.*, pp. 94-127 (p. 99 pour la citation.)

<sup>45</sup> Le thème du rejet du contact humain au profit d'une addiction à l'image virtuelle, puis à la machine même, est exploité jusqu'à l'absurde dans le film *Control Alt Delete* (2008), qui montre un *geek* esseulé passer de la fréquentation assidue des sites de *live chat* érotiques à un stade plus inquiétant de pathologie, et percer un trou dans son ordinateur pour y assouvir ses pulsions malsaines.

<sup>46</sup> M. Fuller, *art. cit.*, p. 141.

<sup>47</sup> N. Thély, *op. cit.*, pp. 47-50.

<sup>48</sup> A. Boillat, *art. cit.*, p.154.

messageries vidéo instantanées, et la réduction des corps à l'état d'avatars virtuels insérés dans des écrans d'ordinateurs. Il arrive que cette réification des corps manifeste, ici encore dans des récits plutôt dramatiques, l'inexorable solitude de protagonistes qui cherchent vainement à oublier leur solitude à travers des interactions virtuelles. Dans *On Line*, l'adolescent *gay* coincé dans sa petite ville de l'Amérique profonde pose son ordinateur sur son lit et s'étend tendrement à ses côtés – la machine venant, comme un objet transitionnel, se substituer à l'interlocuteur distant, tandis que le cadre ne montre que le jeune homme face à sa propre image. (fig. 28)

La messagerie vidéo instantanée fonctionne ainsi comme le substitut, grotesque ou émouvant, d'une présence réelle. On voit là encore le paradoxe posé par la représentation de cette technologie au cinéma : là où la grammaire cinématographique du raccord a été conçue pour donner l'illusion, à l'intérieur de la fiction, d'un espace homogène, y compris entre deux objets ou individus situés dans des lieux éloignés, il faut, quand on représente les messageries instantanées, figurer la dialectique entre proximité et distance qu'elles impliquent, montrer qu'il s'agit de deux espaces rapprochés artificiellement, mais distants. Dans ce contexte, le recours au *split screen* permet de signifier l'impossible rencontre des corps. Rappelons que les films qui utilisaient le *split screen* pour réunir les deux interlocuteurs d'un échange téléphonique (voir par exemple celui de Fanny Ardant et Gérard Depardieu dans *la Femme d'à côté*, 1981)<sup>50</sup> cadraient leurs personnages frontalement, mais conservaient des directions de regard opposées, vers un hors-champ censé figurer la représentation mentale de leur interlocuteur téléphonique. A l'inverse, les interlocuteurs via *webcam* sont représentés de face, fixant la caméra, comme pour manifester nettement l'incomplétude de l'interaction. La singularité du recours au *split screen* pour figurer les interactions par *webcam* apparaît également si on examine des exemples plus récents. On peut ainsi opposer l'emploi qui est fait du *split screen* dans *Offline* à celui de *Timecode* (Mike Figgis, 2000). Chez Figgis, le *split screen* finit par manifester l'interconnexion des personnages au sein d'un récit choral qui fait se rejoindre des parcours individuels séparés (en apparence seulement). L'effet de surprise pourra alors naître du fait que deux personnages, que l'on croyait situés dans deux espaces distants (et rapprochés par la simple magie du *split screen*), sont montrés tout à coup réellement voisins dans l'espace diégétique. A l'inverse, le *split screen* le plus efficace d'*Offline* montre deux personnages « trinquer » par écran interposé, chacun rapprochant son verre de son écran. La scène figure un pathétique ersatz de contact qui culmine en une infinie

---

<sup>50</sup> Cet exemple est cité dans l'ouvrage d'Emmanuel Siéty, *le Plan, au commencement du cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2001, p 15.

fragmentation quand les deux personnages tentent de faire l'amour par *skype* interposé. Au discours utopiste du dépassement des distances est substitué un constat désabusé sur l'irréductible séparation des individus contemporains. (fig. 29-30)

Un motif analogue est repris sur un mode comique dans la série évoquée plus haut, *Big Bang Theory*. Quand Leonard, passé des mots aux actes, tente une interaction sexuelle par *Skype* avec sa fiancée, l'écran se fige au moment crucial où elle ôte ses vêtements. (fig. 28) Le *freeze frame* involontaire n'annonce pas, comme dans *The Den*<sup>51</sup>, un dénouement macabre, mais il vient rappeler la présence d'une médiation encombrante. Mieux encore, si on suit l'hypothèse, développée par Tom Gunning à partir de Christian Metz<sup>52</sup>, selon laquelle le mouvement constitue un facteur essentiel favorisant la production d'une impression de réalité, l'immobilisation, transformant la vidéo en image fixe, fait perdre un degré de réalité à l'image, détruisant l'impression d'un échange au présent. Pour paraphraser la distinction entre le « ça a été » de la photographie et le « c'est là » de l'image en mouvement, Leonard en est réduit à contempler non plus sa petite amie au présent, mais un désolant témoignage de ce qu'elle a été. La séquence utilise ainsi de manière comique la logique de l'attente propre à ce « dispositif de défilement saccadé<sup>53</sup> », fonctionnant soit sur le « *refreshing* » régulier d'images fixes, soit sur un flux (le *streaming*) continu menacé à chaque instant d'interruption.<sup>54</sup> La *webcam* rend « impossible la restitution du mouvement autrement que par saccades<sup>55</sup> ». Apparaît ici, au-delà du *bug* ponctuel, la singularité de la *webcam* par rapport à la vidéo et au film, à savoir l'étrangeté dans la restitution du mouvement et, par-delà, du geste : la *webcam*, dont les images défilent « au rythme d'une image toutes les quinze secondes, soit quatre images par minute<sup>56</sup> » est loin de la fluidité de l'image filmique, et « n'offre pas une reproduction parfaite du mouvement, mais comporte sans cesse une rupture dans la continuité du flux des images<sup>57</sup> ». Les déficiences de la machine constituent une nouvelle manifestation de l'incapacité du protagoniste à établir un contact réel avec la femme aimée, qui demeure à jamais inaccessible, figée juste avant l'étape du déshabillage. Encore une fois, la technologie, loin de transcender les défaillances du corps réel, le rappelle à ses

---

<sup>51</sup> Où le figement de l'image vidéo en une inaltérable photo de profil indique, présage sinistre, que les personnages ont été kidnappés.

<sup>52</sup> Tom Gunning, « Moving away from the Index: Cinema and the Impression of Reality », *differences*, n° 18, printemps 2007, pp. 29-52. (p. 42 pour la citation.)

<sup>53</sup> N. Thély, *op. cit.*, p. 101.

<sup>54</sup> M. Fuller, *op. cit.*, p. 135

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 141.

<sup>56</sup> N. Thély, *op. cit.*, p. 35.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 32.

limites. Le médium, loin de se faire oublier et de se « confondre » avec lui<sup>58</sup>, se désolidarise du message, s'interposant capricieusement entre les amants.

Il convient, en fin de parcours, d'étudier plus précisément le grotesque naissant de la réification des corps. La simple apparition d'un individu dans le cadre restreint d'un petit écran peut suffire à le rendre grotesque – on peut penser, récemment, au personnage de la psychanalyste joué par Tilda Swinton dans *The Zero Theorem* (2013), ou encore à l'agent de *Sils Maria* (Olivier Assayas, 2014), qui n'apparaît que brièvement sur la tablette de l'héroïne, signe de sa faible influence. *Big Bang Theory* a exploré sur le mode comique la transformation des corps humains en objets déplaçables. La série s'est notamment autorisée à ne faire apparaître certains personnages – les parents indiens de Raj – que par *webcam* interposée. L'humour naît de l'oscillation entre plusieurs statuts de ces figures, virtuelles mais néanmoins encombrantes pour leur fils. (fig. 28-30) Tantôt l'entité parentale *webcam* est traitée comme un avatar mobile, têtes sans corps insérées dans un cadre que l'on peut promener dans l'espace réel – comme lorsque Raj leur fait visiter son appartement et leur présente ses amis. Les parents peuvent alors conserver, bien que confinés dans l'espace de l'écran d'ordinateur, une autorité qui leur permet de se faire obéir des jeunes gens qui les contemplent à distance. Tantôt ils sont chosifiés, traités comme des accessoires déplaçables et grotesques, lorsque Raj, lassé de leurs exigences intrusives, les pose nonchalamment sur une table de salon, et les fait disparaître sans ménagement en refermant le clapet de l'ordinateur avec une évidente satisfaction.

Un autre personnage de *Big Bang*, Sheldon, qui craint, s'il soumet son corps aux aléas de rencontres réelles, d'attraper un rhume, s'invente un avatar étrange, plus proche de l'épouvantail que du *cyborg*, qu'il surnomme « *mobile virtual presence device* », constitué d'un écran d'ordinateur où son image apparaît, filmée par *webcam*, au-dessus de prothèses à roulettes. (fig. 31-32) L'étrangeté de la situation est servie par la gestuelle étrangement mécanique du comédien ; mais le meilleur effet comique est obtenu précisément par le contraste entre le projet initial de domination totale par le biais d'un corps machine/*webcam* humain, et ce qui arrive au personnage, dont on ferme le clapet, qu'on n'hésite pas à reléguer dans des parties sans cesse plus reculées de l'espace.

La tonalité comique joue un rôle essentiel dans tous ces exemples : en mettant l'accent sur le ridicule de l'individu réifié, « mis en boîte », elle fait passer à l'arrière-plan les « fantasmes et

---

<sup>58</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, pp. 52-53, mentionné dans Jeff Sconce, *op.cit.*, p. 182.

anxiétés de désintégration<sup>59</sup> » qui avaient accompagné l'émergence de la télévision. Plus largement, loin de refléter « l'impulsion vers une nouvelle image du corps, capturé par les nouvelles technologies de la vision, et [la disparition] des contraintes de la physiologie<sup>60</sup> », comme c'est le cas dans les récits fantastiques ou horrifiques, la machine, dans ce contexte comique, ramène le corps à ses limites.

### **Surveillés et punis ?**

Les représentations des interactions par *webcam* révèlent ainsi, par-delà la diversité des contextes et des œuvres, un triple processus de banalisation, de condamnation et de trivialisation du dispositif. Les deux premiers (banaliser et condamner) vont de pair : dans leur grande majorité, les films analysés ici ont peu intégré la logique « symétrique » de la *webcam*, reprenant la répartition entre vu et voyeur, et, réduisant ainsi un dispositif d'interaction à la logique unilatérale de la télésurveillance. Le motif implicite des récits comiques est bien l'impossible droit à la vie privée, sans cesse entravé par des intrusions inopportunes ; quant à la morale qui sous-tend ces récits, elle est limpide et unanime : tous condamnent implicitement le narcissisme ou l'asociabilité suspects des utilisateurs.

En ce sens, les fictions se font l'écho du discours dominant émis à propos des technologies de webdiffusion, « stigmatis[ées] [pour leur supposée] fonction de contrôle des individus et des images »<sup>61</sup>, et envisagées dans la lignée du *panopticon* théorisé par Foucault ou du télécran orwellien, alors même que les images par *webcam* sont, pour des raisons techniques, très impropres à des pratiques de vidéosurveillance<sup>62</sup>. A la condamnation sociale s'adjoint une condamnation individuelle de la pulsion exhibitionniste, presque toujours sanctionnée à la fin des récits, et de la volonté d'échanges virtuels, traitée comme un signe d'immaturation, voire d'asocialité inquiétante. Loin d'être neutres, les représentations de la *webcam* sont fortement axiologiques, et porteuses d'un discours implicitement réactionnaire, qui explique les choix narratifs opérés par les récits, privilégiant le débordement à la maîtrise, l'intime exposé involontairement à l'intime que l'on invente et que l'on offre, la frustration douloureuse à la dimension ludique d'attente et de « micro-suspense » permise par le dispositif. La tendance à mettre l'accent sur les ratés s'explique bien sûr par les nécessités de la fiction, les quiproquos ou les échecs étant plus haletants que les anti-récits minimalistes qu'engendrent les pratiques amateurs d'exposition de soi sur Internet. Néanmoins le souci moralisateur, accompagnant

---

<sup>59</sup> J. Sconce, *op. cit.*, p. 16.

<sup>60</sup> T. Gunning, « To scan a ghost... », *op.cit.*, p. 116.

<sup>61</sup> N. Thély, *op. cit.*, pp. 83-88.

<sup>62</sup> M. Fuller, *op. cit.*, p. 141.

une méfiance fondamentale sur la technologie et l'univers virtuel assortie d'incitations réitérées à quitter l'écran d'ordinateur pour mener une vie d'adulte normale, semble être l'explication la plus convaincante de la récurrence de schémas narratifs associant *coming of age* et retour au réel. Et on rejoint, bouclant la boucle ouverte au début de ce texte, la question du lien entre présence des technologies virtuelles et thématique de l'immatérialité.

Enfin, cette moralisation du dispositif s'accompagne, dans les exemples mentionnés, de sa trivialisation. Dans le corpus examiné – à l'exception de *The Den* et *Scream* – la logique animiste qui associait les médias électroniques, puis virtuels, à une force vitale magique<sup>63</sup>, disparaît au profit de considérations plus prosaïques. Plus que sur le « flux », l'accent est mis sur l'interruption, tandis qu'à la magie de la circulation immatérielle les récits préfèrent les grotesques retombées des corps réels et la maladresse des postures. Quant à l'analogie entre le corps et la machine, elle se fait non sur le mode de l'analogie vitaliste, insufflant une âme aux machines, mais sur celui, plus piteux, de la panne, les *bugs* des machines venant souvent aggraver les « pannes » physiologiques des personnages... On est, décidément, bien loin de la « fascination [...] pour l'androïde et le cyborg<sup>64</sup> ».

---

<sup>63</sup> J. Sconce, *op.cit.*, p. 7.

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 9.