



HAL
open science

Au miroir du pharmaphone : une analyse du film *Clip* (2012) de Maja Milos

Anaïs Guilet

► **To cite this version:**

Anaïs Guilet. Au miroir du pharmaphone : une analyse du film *Clip* (2012) de Maja Milos. Pharmaphone, Frank Renucci; David Galli, Jan 2020, LA SEYNE-SUR-MER, France. hal-04767892

HAL Id: hal-04767892

<https://hal.science/hal-04767892v1>

Submitted on 5 Nov 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

Au miroir du Pharmaphone : une analyse du film *Clip* (2012) de Maja Milos

Reflecting on the Pharmaphone: A reading of Maja Milos's movie *Clip* (2012)

Autrice :

Anaïs Guilet

Anais.guilet@univ-smb.fr

Université Savoie Mont Blanc, laboratoire LLSETI.

Résumé :

Nous proposerons une analyse de *Clip* (2012), long métrage de Maja Milos, dont l'héroïne Jasna, 16 ans, vit à Belgrade et, comme ses amis, est en permanence accrochée à son téléphone portable : entre appels, sms et réseaux sociaux, elle se filme constamment et diffuse les clips sur Internet. Ce film nous semble représentatif des usages du pharmaphone dans le discours qu'il propose non seulement sur les modes de communication visuelle contemporains des adolescents (Ouellet (2014), Lardellier (2014 & 2006), Lachance *et. al.* (2016) et Boyd (2016)), mais aussi pour la mise en abyme formelle qui le fonde. En effet, la représentation de l'écran de téléphone portable dans l'écran de cinéma permet une réflexion sur les capacités de captation du réel du cinéma comme du pharmaphone. *Clip* repose sur différents registres d'images dont ceux directs et crus de la pornographie que ces adolescents rejouent *ad nauseam*. Mais la force de Milos est de n'émettre aucun jugement moral et de montrer à quel point les pratiques d'auto-captation impliquent pour ces adolescents des mécanismes de construction identitaire, de liens sociaux en même temps qu'un travail d'appropriation du monde.

Summary :

We will offer an analysis of *Clip* (2012), a feature film by Maja Milos, whose 16-year-old heroine, Jasna, lives in Belgrade and, like her friends, is permanently hooked to her mobile phone. Between calls, text messages and social networks, she constantly films herself and distributes the clips she makes on the Internet. This film seems representative of the uses of the pharmaphone not only because it offers insights on the contemporary modes of visual communication of teenagers (Ouellet (2014), Lardellier (2014 & 2006), Lachance *et. Al.* (2016) and Boyd (2016)), but also because of the *mise en abyme* that is at its core. Indeed, the representation of the mobile phone screen in the cinema screen enhance a reflection on the

capacities of the cinema as well as of the pharphone to capture reality. *Clip* is based on different images registers, including those direct and raw of pornography that these adolescents replay *ad nauseam*. But Milo's strength is to make no moral judgment and to show how self-capture practices imply for these adolescents mechanisms of identity construction, social ties at the same time as a way of appropriating the world.

Mots-clés

- Cinéma
- adolescent
- extimité
- selfie
- représentation

keywords :

- Cinema
- Teenager
- Extimity
- Selfy
- Representation

Biographie

Anaïs 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 LLSETI où elle dirige l'équipe « Corps en question ». 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.

Son site Web : www.cyborglitteraire.com

Introduction

Depuis 2005, la grande majorité des téléphones portables sont dotés de caméra si bien que chacun et chacun d'entre nous dispose désormais en permanence d'un outil de prise de vue. En parallèle se sont développées les plateformes de diffusion de ces images fixes ou mobiles sur le Web : Facebook est créé en 2004 en même temps que Dailymotion, Youtube est créé en 2005, tous ces réseaux sociaux sont fondés sur le partage permanents de ces données.

Comme le note Serge Tisseron, avec l'apparition du numérique, la photographie est devenue non seulement un élément du réel mais il participe à sa construction : l'image cessant ainsi d'être du côté de la mémoire pour être du côté de ce que Tisseron appelle le « miroir manipulable »¹. Et il en est résolument de même pour les vidéos. Si la photographie traditionnelle et familiale était tournée vers la mémoire, la captation des événements importants afin de s'en souvenir, celle permise par les smartphones est plutôt caractérisée par une certaine forme de présentisme dans sa captation comme dans sa diffusion². Dans un même mouvement, les vidéos et les photographies prises par le téléphone, sont utilisées dans une perspective de représentation ou d'expression de soi³.

C'est sur de tels usages des captations filmiques par portable que repose *Clip*, le premier long métrage de Maja Milos, jeune cinéaste serbe qui signe à la fois la réalisation et le scénario. *Clip* met en scène Jasna, 16 ans, qui vit dans une banlieue de Belgrade. Son père est mourant et sa mère est complètement dépassée par le comportement de sa fille. Au lycée, elle préfère chahuter avec ses copines plutôt que d'étudier et elle passe ses soirées en discothèque, à boire, danser et prendre de la drogue. L'adolescente se filme constamment avec son téléphone portable, enregistrant des clips de sa vie. Elle tombe amoureuse de Djole, un garçon du lycée populaire mais violent, avec qui elle débute une relation aussi ardente que destructrice.

Nous proposerons une analyse de ce film à la radicalité formelle et à la narrativité punk pour le discours qu'il propose non seulement sur les modes de communication visuelle contemporains des adolescents, en nous appuyant notamment sur les travaux de Ouellet (2014), Lardellier (2014 & 2006), Lachance *et. al.* (2016) et Boyd (2016), mais aussi pour la mise en abyme formelle qui le fonde. En effet, la représentation de l'écran de téléphone portable dans l'écran de cinéma permet une réflexion sur les capacités de captation du réel du cinéma comme

¹ Tisseron, S. (2000). *Petite mythologie d'aujourd'hui*. Paris :Aubier.

² Cf. Villi, M. (2007). "Mobile visual communication: photo messages and camera phone photography". *Nordicom review*, 28(1), p. 49-62.

³ Cf. Van house, N., Davis, M., Takhteyev, Y., Good, N., Wilhem, A., Finn, M. (2004). *From 'What?' to 'Why?': The Social Uses of Personal Photos*. Working Paper. Repéré à www.sims.berkeley.edu/~vanhouse/vanhouseetal2004b.pdf.

du pharmaphone. *Clip* use de différents registres d'images directes et crues, qui ne manquent pas de rappeler ceux de la pornographie que ces adolescents rejouent *ad nauseam*. La force de Milos est de n'émettre aucun jugement moral dans ce film behavioriste, montrant seulement l'addiction d'une jeune fille qui croit que la seule manière d'exister dans un monde hypermoderne⁴ est d'être sur les réseaux, quel qu'en soit la forme.

I) Quand le smartphone fait son cinéma

1) *Clip* et ses deux régimes d'images

La première scène du film constitue un concentré de son propos comme de son dispositif filmique et narratif. Après les logos des producteurs, apparaît la première image du film, floue, on aperçoit des ombres indéfinies sur un mur blanc. Un souffle se fait entendre, puis la caméra tourne brusquement vers la gauche, le mouvement est saccadé, la caméra n'arrive pas à effectuer la mise au point, à se stabiliser, Jasna apparaît dans un gros plan pour le moins flou, puis est placée au centre de l'écran dans un zoom arrière maladroit. La caméra ne cesse de vaciller, suivant les mouvements brusques et confus d'un smartphone tenu à la main. Le bruit de ces mouvements est par ailleurs capté par le micro. Le cadrage est pour le moins imprécis et laisse Jasna parfois décapitée. Ainsi, le cadre par moment décadre les images, les renverse et les inverse si bien que furtivement le haut est en bas, le sol au plafond. L'ombre du caméraman est également portée sur le mur, éclipsant par moment la jeune femme. La question de l'enregistrement par le téléphone est directement abordée. Jasna demande à l'homme qui la filme –et qui n'a pas encore de nom pour le spectateur– s'il l'enregistre, elle raconte l'histoire de ce téléphone en se tortillant les cheveux, visiblement intimidée. Puis, elle dit stop à l'enregistrement comme le dirait une enfant qui ne voudrait pas vraiment s'arrêter, mais soudainement le ton du caméraman change. Elle semble un instant surprise, puis son comportement comme son regard se modifient : « dis-moi –Quoi ? –ce que tu veux/ ce que tu désires ? ». S'engage alors un dialogue digne d'un film pornographique durant lequel elle minaude, prend des poses aussi lascives que stéréotypées. Jasna semble dans un premier temps vouloir rester dans un jeu de rôle, et propose le récit d'une vie fantasmée où elle aurait une grande maison et une piscine, où on pourrait se rendre en bus. Ce détail semble aussi puéril que son jeu de séductrice et que son rire gêné. Puis Djole se fait de plus en plus froid, l'ombre de sa tête portée sur Jasna le rend menaçant. Elle, se pliera alors à sa volonté, en se dénudant, et

⁴ Lipovetsky, G., Serroy J. (2007). *L'Écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. Paris : Seuil.

reproduisant bouche entrouverte tous les gestes empruntés à l'imagerie pornographique. Il la filmera en train de se masturber. L'image est toujours floue, la caméra est au plus près du corps de Jasna. Son corps à la fois morcelé et dissout par ces très gros plans. L'image est saturée : un halo de pixel se distingue sur les contours des formes. Comme l'exprime Martine Beugnet dans *L'attrait du flou* :

« Le flou renvoie le cinéma à ce qu'il a de moins maîtrisé : le mouvement incessant, vertigineux, qui anime la moindre particule de ce qui est capté ; le glissement, dans la durée du plan, de la figure (« contournée », immédiatement identifiable) vers son double informe – la fragilité de la frontière qui sépare la silhouette humaine de la simple tâche. »⁵

Un flou sinon deshumanisant, ici désobjectivant. Djole l'homme derrière la caméra, la prive ainsi de tout contour, de toute forme, la fragilisant ainsi dans son identité, la construisant comme un corps littéralement morcelé, vidé de toute substance nette.

Une fois que le jeune homme aura obtenu ce qu'il voulait entendre à savoir qu'elle le supplie d'avoir un rapport sexuel, il la laissera là, littéralement en plan, à demi nue. La caméra du téléphone s'éloigne quelques secondes puis s'interrompt dans un *cut* abrupte quand l'appareil atterrit dans les mains de Jasna. Elle laisse alors place à un plan large pris par une caméra professionnelle dont la qualité, le grain, s'apprécie d'emblée malgré l'obscurité.

Après l'extrême proximité de la caméra de téléphone, la caméra professionnelle exprime une mise à distance à l'égard des personnages. La scène filmée par le téléphone avait valeur hautement subjective : ses imprécisions, ses mouvements, comme les bruits provoqués par la manipulation de l'appareil, reflétaient la présence corporelle et subjective du caméraman, à l'encontre de la fixité de la caméra professionnelle. Après l'intimité des images vidéo du téléphone et leur brouhaha, le son du dernier plan filmé par la caméra professionnelle ouvre sur l'extérieur de la pièce où étaient enfermés les deux personnages : on entend les bruits de la fête, la musique d'abord intradiégétique va crescendo pour en quelque sorte s'extradiégétiser et laisser place au générique thème du film. Ce que ce mouvement souligne, c'est la mise en abyme des images que propose *Clip* : les images du téléphone offrant une narration emboîtée au sein du récit filmique de Milos ; des clips vidéo dans un film de cinéma : deux régimes de vision, deux types d'images, deux instances narratives : d'un côté ce qui est filmé par les personnages via le téléphone portable ; de l'autre ce qui est filmé par le narrateur de l'histoire se situant au niveau des personnages. Le film repose sur l'alternance de ces deux régimes et leur emboitement narratif. Il faut noter qu'un tel dispositif, basé sur la « prolifération d'images

⁵ Beugnet, M. (2017). *L'Attrait du flou*. Crisnée : Yellow Now, p. 13.

secondes »⁶ pour reprendre le terme d'Alain Boillat n'est ni original ni nouveau, il suffit de penser par exemple à l'insertion d'images issues de caméras de surveillance ou de drones.

2) Image pauvre et cinéma, une histoire de définition

Ce qui distingue ces deux régimes de visibilité : celui de la caméra et du téléphone c'est la qualité de l'image, de la prise de vue et du cadrage, mais aussi le montage. En effet, dans *Clip*, les scènes filmées par téléphone constituent un matériau brut, il s'agit exclusivement de plans séquences, caractérisés par leur basse définition. La qualité de cette image de smartphone semble bien éloignée de celle vantée par les publicités pour les téléphones portables qui célèbrent en permanence la haute définition dans une course effrénée entre les constructeurs. L'approche esthétique dont procèdent ces images artisanales rompt avec les représentations ordinaires des usages possibles des smartphones. Il y a ce que la machine promet en termes de définition et de pratiques des images, et ce que les usages produisent effectivement.

L'image de smartphone que l'on retrouve dans *Clip* s'impose donc comme un contrepoint à ces images idéalisées. Elle s'inscrit comme le remarque justement Antonio Somaini dans une tendance aussi massive que commune qui consiste à mettre en circulation, via les RSN et autres plateformes, des images produites rapidement et de basse définition. Il n'y a qu'à regarder les fils Instagrams, les murs Facebook de tout un chacun ou les flux photos et vidéo de nos portables pour le constater. Notre culture visuelle quotidienne est composée de ces images altérées, ratées : qu'elles soient en contre-jour, surexposées, mal cadrées, floues, ou pixélisées.⁷ Ces images, l'artiste et théoricienne Hito Steyerl, dans son article « In defense of the poor image », les appellent les images pauvres, « the lumpen proletarians in the class society of appearances »⁸. Ces dernières ont la particularité d'être légères, elles ne pèsent que quelques Ko ou Mo, ce qui leur permet de circuler comme d'être stockée plus facilement

The poor image is a rag or a rip; an AVI or a JPEG, a lumpen proletarian in the class society of appearances, ranked and valued according to its resolution. The poor image has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited. It transforms quality into accessibility, exhibition value into cult value, **films into clips**, contemplation into distraction. The image is liberated from the vaults of cinemas and archives and thrust into digital uncertainty, at the expense of its own substance.⁹

⁶ Boillat, A. (2014). « Le héros hollywoodien dans les mailles de la télésurveillance et dans la ligne de mire du drone ». *Décadres*, 26-27, DOI : 10.4000/decadres.741, p 15.

⁷ Cf. Somaini, A. (2013). « Le blockbuster, entre haute et basse définition ». Dans L. Odello (dir.), *Blockbuster*. Paris : Les Prairies ordinaires, p.66.

⁸ Steyerl, H. (2009). « In defense of the poor image ». *e-flux journal* 11. Repéré à <https://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>.

⁹ *Ibid.*

Cette citation insiste sur une relation de tension entre les images de cinéma (riches) et les images numériques réalisées par nos appareils de poche, ces *pockets films* essentiellement pauvres.

Ainsi, l'image pauvre se constitue dans sa différence, avec un e comme un a derridien, en ce qu'elle constitue une altérité du fait de sa qualité altérée. Comme le remarque justement Benoit Labourdette :

Il y a toujours eu deux régimes : les images professionnelles et les images amateur, les images « légitimes » et les images « sans intérêt », les images qui ont une valeur, pour lesquelles on paie (sa place de cinéma, son DVD, des publicités, sa redevance télé), et puis celles qui sont sans valeur.¹⁰

Et ce qui distingue également ces deux régimes est la qualité de leur définition. Pour Somaini :

La différence entre un monde d'images en haute définition, brillantes et nettes, auxquelles sont associées les valeurs de la précision, de la clarté, de l'excitation sensorielle, de la *performance* technologique, de l'exhibition de la richesse, du pouvoir et du luxe, et un monde d'images en basse définition auquel sont à l'inverse associées les valeurs de l'instantanéité, de la spontanéité, du témoignage véridique, mais aussi celles de la furtivité, de la rapidité, de la disponibilité.¹¹

La distinction entre haute et basse définition est par ailleurs au centre de la théorie des médias proposée par Marshall McLuhan ainsi que le note Somaini. Dans *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964) le théoricien canadien considère les médias de haute définition comme des médias « chauds », et les médias de basse définition comme des médias « froids ». Sans s'appesantir sur la théorie mcluhanienne ici, il s'agit de retenir que les médias chauds sont ceux qui demandent le moins d'investissement, de participation de la part du spectateur, tandis que les médias froids, notamment parce que leurs messages sont moins clairs, sont plus exigeants de la part du spectateur, impliquant d'une façon ou d'une autre, « d'être complétés, intégrés, d'un point de vue perceptif et interprétatif. »¹² Ces différents régimes ont bien entendu un impact culturel, social et politique singulier. Il y aurait comme l'explique Somaini :

D'un côté, (...) les médias chauds de l'ère mécanique [qui] tendent à favoriser la diffusion de la spécialisation professionnelle, du savoir logico-linéaire, de l'individualisme, du nationalisme et de la détribalisation de la culture, de l'autre, (...) les médias froids dans l'ère électrique [qui] tendent, à l'inverse, à favoriser le retour vers des formes de savoir intégrales, non linéaires, simultanées, comme vers une unité renouvelée de la communauté sociale et vers de nouvelles formes de tribalisme.¹³

¹⁰ Labourdette, B. (2016). « Des vies en images ». *Esprit* 2016/6 Juin, pp. 93- 98. p.93. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-esprit-2016-6-page-93.htm>.

¹¹ Somaini, A. (2013). « Le blockbuster, entre haute et basse définition ». *op.cit.*, p.67.

¹² Somaini, A. (2013). « Le blockbuster, entre haute et basse définition ». *op.cit.*, p.70-71.

¹³ Somaini, A. (2013). « Le blockbuster, entre haute et basse définition ». *op.cit.*, p.72.

Cette coexistence du chaud et du froid, de la haute et de la basse définition, caractérise la culture visuelle contemporaine sur tous les fronts et *Clip* l'exemplifie. Entre la chaleur de l'image de cinéma, principalement hollywoodienne, qui se laisse littéralement regarder puisqu'elle est construite pour cela, et la froideur de l'image de smartphone, qui exige déchiffrement de la part du spectateur et, par son absence de qualité formelle, par sa différence d'avec l'image de cinéma, fait sans cesse retour sur le caractère artisanal, participatif de sa production. Voilà qui inscrit résolument le smartphone, de par sa portabilité, son immédiateté et son accessibilité dans la lignée du cinéma direct, caractérisé justement par cette caméra participative.

Le film de Milos semble ainsi s'exercer à alterner en permanence deux régimes visuels opposés : professionnel et amateur, haute et basse définition, chaud et froid. Or pour Milos comme pour le chercheur Roger Odin, il ne s'agit pas tant de dévaloriser ces images vidéo en les opposant à l'esthétique policée du cinéma, mais plutôt d'en interroger les différents mandats : l'une professionnelle pour « divertir, informer, faire rêver, faire de la propagande »¹⁴ et nous ajouterions plus généralement pour produire de la fiction. L'autre, amateur, pour, ainsi que le note Benoit Labourdette,

(...) garder des traces de sa vie personnelle, celles de sa famille, de sa communauté. Elles ont ainsi un rôle identitaire : avoir des images de soi enfant, de ses ancêtres, des mariages et de ses amis, cela participe, profondément, de la construction de son identité.¹⁵

Il s'agirait alors d'analyser ce mandat vériste, testimonial et identitaire propre à l'image produite par le smartphone tel qu'il se construit dans le film de Milos.

II) De la réflexivité de l'image au reflet de soi

1) La mise en abyme des images

L'insertion d'images vidéo tournées par le téléphone portable dans *Clip* est avant tout l'opportunité d'interroger le bien-fondé de ces mandats. En effet comme le remarque justement Denis Mellier dans son essai *Les Écrans meurtriers* :

(...) l'image vidéo, insérée sur un écran de cinéma, est toujours incongrue, visible, essentiellement hétérogène au support qui l'accueille. Neigeuse, le plus souvent en noir et blanc, comme dépigmentée, d'une texture, d'un format, ou

¹⁴ Labourdette, B. (2016). « Des vies en images ». *Esprit* 2016/6 Juin, pp. 93- 98. p.94. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-esprit-2016-6-page-93.htm>.

¹⁵ Labourdette, B. (2016). « Des vies en images ». *Esprit* 2016/6 Juin, pp. 93- 98. p.94. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-esprit-2016-6-page-93.htm>».

d'un grain qui posent sa différence, l'image vidéo s'affiche dans le cinéma en tant qu'elle y introduit une nuance, une *distinction*.¹⁶

Le film de Milos en mettant en scène d'autres images que celle du cinéma peut être considéré comme la figure d'une crise des médiations, cette distinction peut comme dans *Natural Born Killer* d'Oliver Stone, étudié par Mellier, « servir l'argument du cinéma à l'instant où il cherche à postuler sa différence dans l'ère de la communication vidéo généralisée. »¹⁷

(...) une image illégitime coupable, celle de la vidéo ; une image l'enserrant, la contenant, dans le flot de son processus narratif d'élucidation policière, une image rappelant son aïnesse et donc sa pleine légitimité à critiquer la dérive médiatique des images.¹⁸

Ainsi la représentation au sein de la diégèse de l'image tournée par le téléphone portable fait basculer instantanément le film du côté de la spécularité, au-delà de la mise en abyme médiatique, c'est le pouvoir réflexif du cinéma qui est démontré, sa capacité à non seulement absorber les images qui lui sont extérieures mais aussi à refléter le monde contemporain. La thématization, tout comme la diégétisation du téléphone soulèvent des enjeux inédits concernant la nature des représentations qu'il engendre, tout en renvoyant à ses particularités médiatiques. Quand un film met en scène le processus même de filmer, quand bien même avec un téléphone portable, il entre de fait dans une dimension réflexive qui engage les dispositifs fictionnel, narratif comme médiatique. Au sein de l'écran de cinéma, la basse définition, la pixellisation, le bruit, entraînent une fracture immersive qui rompt dans un même élan la transparence cinématographique au profit de l'ostentation du média, celui du téléphone dans un premier temps, puis finalement celui du cinéma. L'image est toujours le produit d'une technique, elle est toujours une construction médiatique et ce qu'elle soit le fruit d'une caméra professionnelle ou d'un téléphone portable. La transparence de l'image de smartphone et son mandat vériste s'en trouve par contamination également remis en question. Les images vidéo du smartphone elles aussi en rappellent par leur plasticité même et leur altérité, à leur statut d'image. Des images qui plus est hantées par d'autres images, qu'elles re-présentent jusqu'à la caricature celles du cinéma pornographique.

2) Un imaginaire pornographique

Dans *Clip*, Maja Milos montre des scènes de sexe explicite pour mieux dresser le tableau cru et réaliste d'une jeunesse qui a grandi entre portable et porno. Lors de ces ébats les images de la caméra du téléphone se substituent systématiquement à celle de cinéma, filmant en gros

¹⁶ Mellier, D. (2002). *Les Écrans meurtriers. Essais sur les scènes spéculaires du thriller*. Liège : éditions du Céfal, p. 156.

¹⁷ *Ibid.*, p. 156.

¹⁸ *Ibid.*, p. 157.

plans sexes en érection et pénétrations. Dans ces gros plan flous, les sexes sont comme détachés de tout corps, exempts de toute subjectivité, par un effet de gulliverisation.

La « gulliverisation » des médias, pointée par Erkki Huhtamo désigne les variations dans les dimensions du cadrage qui créent des effets de gigantisme ou de miniaturisation. Selon Huhtamo les écrans se sont éloignés de leur anthropomorphisme initial, c'est-à-dire de leur relation à l'échelle de l'observateur, pour accéder à de nouvelles échelles. Ceci est particulièrement frappant dans l'espace urbain où se côtoient écrans gigantesques et pluralité de petits écrans que nous portons avec nous, au creux de nos poches. Pour Huhtamo, nos villes et centres commerciaux se sont mus en « wonder-land », le terme en appelant à la fois à Lewis Carroll et Jonathan Swift. Telle publicité dans la ville fera apparaître un burger gigantesque ou le corps d'une géante. On notera alors avec Martine Beugnet et Annie van den Oever, que le changement d'échelle est à l'origine même de la magie du cinéma depuis ses débuts :

Au tout début, les agrandissements tels que les gros plans avaient tendance à être explicitement qualifiés de "non naturels", "grotesques", "absurdes" ou même "monstrueux" par les spectateurs. Une des raisons, à mon sens, est que les spectateurs remarquent immédiatement les proportions déformées grâce à leur connaissance incarnée de la taille et des proportions «naturelles» des êtres et des choses. Une autre raison serait qu'une figure aussi énorme tombe simplement en dehors de nos catégories biologiques et ontologiques, en transformant une créature par ailleurs normale en quelque chose de merveilleux ou de monstrueux. De ce fait, la technique de l'agrandissement, aussi simple que cela puisse paraître, complique l'expérience de visionnement : l'agrandissement dés-automatise aisément la fluidité de l'expérience de visionnage, elle déstabilise le statut ontologique de ce qui est vu. Le public peut très bien trouver cela inquiétant, horrifiant, répoussant.¹⁹

Il y a quelque chose d'éminemment artificiel, voire de monstrueux, à voir s'imposer sur toute la largeur de l'écran de cinéma un sexe ou même un nombril. Ce que cette gullivérification démontre c'est un corps morcelé, le plus souvent sans tête, réifié. Les images de Milos sont délibérément trash, laides, on l'a vu, ce qui les désérotise d'emblée au profit d'une vision pornographique faites d'images volées qui finiront par circuler sur la toile parce qu'elles ont été conçues pour cela.

Ce qui se reproduit à l'écran, c'est l'imaginaire du *Gonzo* style pornographique qui repose lui aussi sur le plan-séquence, en gage d'authenticité et de réalisme. Les films Gonzo, créés à partir des années 90 se caractérisent par leurs petits budgets de production, une absence de scénario, de dialogue et de décor, par un recours quasi systématique à la caméra portée et un

¹⁹ Beugnet, M., Van den Oever, A. (2016). "Gulliver goes to the Movies: Screen size, Scale, and experiential Impact- A dialogue". Dans D. Château, J. Moure (dir.), *Screens*. Amsterdam : Amsterdam University Press, pp. 247-257, p. 251.

usage abusif du gros plan. Le succès de ce type de cinéma porno est principalement dû au sentiment de proximité, de subjectivité qu'il offre. Les premières images du film semblent correspondre sous bien des aspects à du Gonzo : une adolescente face à la caméra du téléphone qui s'adresse directement à elle, une voix hors-champ, masculine et dominante. Une caméra à la main qui la filme au plus près. Devant la caméra et malgré son trouble, Jasna joue ce qu'elle suppose qu'on attend d'elle : elle se comporte comme un personnage de Gonzo. L'image soi-disant vériste du téléphone ne fait alors que capter *ad libitum* les images stéréotypées des films pornographique. Le téléphone au sein de l'écran de cinéma n'est qu'un autre support de ce genre très codifié de fiction. Georgy Katarov l'exprime très bien,

justement, l'obscène nous interroge ici car, au cœur même de cette exposition et cette soumission à la gestuelle d'une « *porn girl* », ce que le film rend évident, c'est qu'il ne s'agit pas pour elle de jouissance ni de plaisir, mais d'autre chose... Et que l'expression crue de ce qu'elle veut et de comment elle le voudrait ne dit pas ce dont il s'agit pour elle.²⁰

3) Filmage et quête identitaire adolescente

Mais de quoi peut-il donc s'agir pour elle ? pourquoi filme-t-elle avec son smartphone son quotidien, ses amis qui chahutent en salle de cours, comme ses relations sexuelles ? Ce que filme le smartphone dans sa spécularité c'est avant tout une expérience identitaire telle qu'elle se construit aujourd'hui de manière avant tout médiatisée.

Prendre des photos et des vidéos, les montrer sur les réseaux sociaux font partie des jeux de séductions et des rituels de communication propre à la jeune génération, mais pas seulement. Comme le remarque Fontcuberta dans son introduction à *Selfies d'ado*,

Les photos ne sont plus des souvenirs à garder, mais des messages à envoyer et à interchanger : les photos se transforment en gestes de communication à l'état pur et leur dimension pandémique obéit à un large spectre de motivations : utilitaires, célébrations, formelles, introspectives, séduisantes, érotiques, pornographiques... et même de transgression politique.²¹

Ce que Fontcuberta note pour les photographies reste vrai de toute vidéo prise par smartphone et aussitôt publiée. L'auto-captation (vidéo, selfie, etc.) permet de témoigner, comme l'expliquent Limare Leroux et Lachance :

(...) de sa présence dans un lieu, de son intégration dans un groupe de personnes, de partager son humeur ou son humour, de se présenter à l'autre, le plus souvent pour conjurer le sentiment d'un « égarement identitaire » qui

²⁰ Katarov, G. (2013). « Vénus au téléphone^[1] » Du plus général des rabaissements de la vie amoureuse au ravalement de l'amour ». ERES « La clinique lacanienne », 2013/2, n° 24, pp. 131-147, p.137.

²¹ Fontcuberta, J. (2017) « Préface ». Limare, S., Leroux, Y., Lachance, J. (dir.). *Selfies d'ado*. Laval: Presses de l'université Laval, p.xi.

touche nombre d'entre nous, mais le plus souvent des adolescents, confrontés à cette période intense de questionnement inhérente au devenir adulte.²²

Le selfie ou la prise de vidéo de soi, procèdent de pratiques individuelles en même temps qu'ils constituent des « médiateurs interactionnels »²³. Si Jasna publie ses vidéos sur les RSN, c'est parce que sur Internet « (...) l'identité de chacun est le résultat d'une activité collective : ce sont les échanges permanents de chacun avec tous les autres qui construisent les diverses identités. »²⁴ Au-delà du narcissisme facilement dénoncé, ces pratiques impliquent des mécanismes de construction identitaire, de constructions de liens sociaux en même temps qu'un travail d'appropriation du monde qui se joue à travers ces nouvelles formes d'écriture de soi.

Le film de Milos semble alors illustrer et peut être réactualiser en mode trash, la pensée du philosophe Georges Berkeley qui affirmait déjà en 1710 qu'« être c'est être perçu ou percevoir ». Comme l'explique Sophie Limare :

Le sentiment identitaire étant ontologiquement assujéti à l'acte de voir, le selfie [et nous ajouterions toute auto-captation vidéo], qui consiste à être vu en train de (se) voir, semble conjurer provisoirement le sentiment d'égarement identitaire auquel nous sommes *a priori* condamnés. Se photographier soi-même, tout en percevant immédiatement le résultat de ce décentrement du regard, revient à compenser « iconiquement » l'impossibilité physique et temporelle de se mettre à la place de celui qui nous observe. Est-il surprenant que les adolescents, confrontés à une intense métamorphose de leur corps, et par là même à une forte indétermination identitaire, soient tentés par la pratique du selfie qui leur permet de visualiser et de s'approprier ces changements?²⁵

L'expérience identitaire médiatisée de Jasna telle qu'elle est exposée par Milos s'inscrit dans cette dimension naturellement spéculaire : il s'agit pour elle de se voir en train de voir et d'être vue. Comme l'exprime Jennifer Ouellette dans son essai *Me, Myself and Why: Searching for the Science of Self*²⁶, les selfies et autres méthodes de représentation de soi par soi, fonctionnent dans l'ère numérique comme des « régulateurs de sentiments » qui continuent à alimenter le besoin psychologique d'élargir le savoir sur soi-même. Aussi destructive qu'elle semble être, c'est bien à cette quête que s'adonne Jasna dans *Clip*, exprimant ainsi un double élan à la fois narcissique et extime qui, on le sait depuis les travaux du sociologue Serge Tisseron dans la lignée de Lacan, ont tendance à dissoudre la membrane entre le privé et le public. Nous rappellerons ici seulement que Tisseron inscrit cette extimité dans une dynamique de construction identitaire bien plus positive que l'exhibitionnisme :

²² Limare, S., Leroux, Y., Lachance, J. (2017). *Selfies d'ado*. Laval: Presses de l'université Laval, p.5.

²³ Limare, S., Leroux, Y., Lachance, J. (2017). *Selfies d'ado*. Laval: Presses de l'université Laval, p.5.

²⁴ Tisseron, S. (2011). « Les nouveaux réseaux sociaux sur internet ». *Psychotropes*, vol. 17(2), pp. 99-118., p. 109. doi:10.3917/psyt.172.0099.

²⁵ Limare, S., Leroux, Y., Lachance, J. (2017). *Selfies d'ado*. Laval: Presses de l'université Laval, p.12.

²⁶ Ouellet, J. (2014). *Me, Myself and Why: Searching for the Science of Self*. Boston : Penguin books.

Il est pour nous le processus par lequel des fragments du soi intime sont proposés au regard d'autrui afin d'être validés. Il ne s'agit donc pas d'exhibitionnisme. L'exhibitionniste est un cabotin répétitif qui se complaît dans un rituel figé. Au contraire, le désir d'extimité est inséparable du désir de se rencontrer soi-même à travers l'autre et d'une prise de risques.²⁷

Cette prise de risque est naturellement plus ou moins poussée et l'intense Jasna aura choisi l'extrémisme tout comme la réalisatrice du film qui s'appuie sur l'impact de ses images provocatrices pour dévoiler la relation duelle et contradictoire qui existe entre intimité et extimité. En effet, comme elle le démontre bien, si l'on a besoin d'intimité pour construire les fondations de l'estime de soi, celle-ci passe également par le désir d'extimité.

Conclusion

Dans *Clip*, Milos réalise à travers le récit du quotidien adolescent de Jasna, le portrait d'une génération en prise avec un monde ultraconnecté, où le téléphone portable s'impose comme une prothèse avant tout identitaire. Pour Jasna, se filmer et poster les vidéos réalisées sur les réseaux sociaux numériques s'est vu se dérouler une vie romancée, voir se construire son identité, nécessairement plurielle comme le note Tisseron²⁸. Les RSN s'imposent alors comme un lieu d'affirmation identitaire quand sa vie IRL (*in real life*) est faite de désœuvrement, les *sex tapes* comme le moyen de céder à la pression de son compagnon, d'exprimer son attachement en même temps que sa révolte contre l'ordre parental et sociétal.

Ainsi, Milos met en scène les dérives idéologiques du « tout voir », comme de la « pulsion scopique » sur laquelle repose aussi le cinéma, s'appuyant sur l'impact de ses images provocatrices pour dévoiler la relation duelle et contradictoire qui existe entre intimité et extimité. Vidéaste amateur et spectateur de cinéma finalement ne diffèrent que par les médias qui les font accéder à l'intimité, la leur ou celle d'autrui, au monde réel ou fictionnel, mais ce que voit l'œil, ce que désire l'œil, ce dont il se repaît dans les exhibitions du corps, est bien identique. Comme Jasna, nous sommes fascinés par les écrans, fascinés par le pouvoir des images qu'ils diffusent. Comme l'écrit Frank Renucci :

Le *regard* est l'objet de la pulsion scopique. Le *regard*, c'est ce qu'utilise Méduse pour pétrifier les autres et qui l'amène à sa perte lorsque Persée l'oblige à se voir, c'est aussi ce qui fait perdre Eurydice à Orphée et Narcisse se tuer. Il cause le désir et aussi l'angoisse.²⁹

²⁷ Tisseron, S. (2011). « Intimité et extimité ». *Communications*, 88(1), pp. 83-91, p.84-85.
doi:10.3917/commu.088.0083.

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Renucci, F. (2015). « Quand psychanalyse et cinéma mettent en scène la communication ». *Hermès, La Revue*, 71(1), pp. 237-243, p.239. <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2015-1-page-237.htm>.

Mais Jasna n'est pas narcissique on l'a vu, se filmer en permanence est pour elle contrairement au jeune chasseur un moyen de distinguer son image de son identité et c'est la médiation du téléphone qui permet que se construise cette altérité³⁰. Ce que le cinéma et l'auto-captation à laquelle Jasna s'adonne dans *Clip* permettent d'éprouver c'est justement cette perception, cette différence de soi à soi qui structure tout le champ des possibles.

³⁰ Cf. Legendre, P., (1994). *Leçons III, Dieu au miroir, Étude sur l'institution des images*, Paris, Fayard, 1994.

Bibliographie

- Beugnet, M. (2017). *L'Attrait du flou*. Crisnée : Yellow Now, p. 13.
- Beugnet, M., Van den Oever, A. (2016). "Gulliver goes to the Movies: Screen size, Scale, and experiential Impact- A dialogue". Dans D. Château, J. Moure (dir.), *Screens*. Amsterdam : Amsterdam University Press, pp. 247-257, p. 251.
- Boillat, A. (2014). « Le héros hollywoodien dans les mailles de la télésurveillance et dans la ligne de mire du drone ». *Décadrages*, 26-27, DOI : 10.4000/decadrages.741, p 15.
- Chatonsky, G. (2007). « Ce qui fait écran », *site du Laboratoire NT2*, le 18 juillet, 2007. Repéré à : nt2.uqam.ca/fr/actualites/ce-qui-fait-ecran.
- Fontcuberta, J. (2017) « Préface ». Limare, S., Leroux, Y., Lachance, J. (dir.). *Selfies d'ado*. Laval: Presses de l'université Laval, p.xi.
- Katarov ,G. (2013).« Vénus au téléphone : Du plus général des rabaissements de la vie amoureuse au ravalement de l'amour ». ERES « La clinique lacanienne », 2013/2, n° 24, pp. 131-147, p.137.
- Labourdette, B. (2016). « Des vies en images ». *Esprit* 2016/6 Juin, pp. 93- 98. p.93. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-esprit-2016-6-page-93.htm>.
- Legendre, P., (1994). *Leçons III, Dieu au miroir, Étude sur l'institution des images*, Paris, Fayard, 1994.
- Limare, S., Leroux, Y., Lachance, J. (2017). *Selfies d'ado*. Laval: Presses de l'université Laval, p.12.
- Lipovetsky, G., Serroy J. (2007). *L'Écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. Paris : Seuil.
- Mellier, D . (2002). *Les Écrans meurtriers. Essais sur les scènes spéculaires du thriller*. Liège : éditions du Céfal, p. 156.
- Ouellet, J. (2014). *Me, Myself and Why: Searching for the Science of Self*. New York: Penguin books.
- Renucci, F. (2015). « Quand psychanalyse et cinéma mettent en scène la communication ». *Hermès, La Revue*, 71(1), pp. 237-243. <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2015-1-page-237.htm>.
- Somaini, A. (2013). « Le blockbuster, entre haute et basse définition ». Dans L. Odello (dir.), *Blockbuster*. Paris : Les Prairies ordinaires, p.66.
- Steyerl, H. (2009). « In defense of the poor image ». *e-flux journal* 11. Repéré à <https://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>.
- Tisseron, S. (2000). *Petite mythologie d'aujourd'hui*. Paris :Aubier.
- Tisseron, S. (2011). « Les nouveaux réseaux sociaux sur internet ». *Psychotropes*, vol. 17(2), 99-118. doi:10.3917/psyt.172.0099.
- Tisseron, S. (2011). « Intimité et extimité ». *Communications*, 88(1), 83-91. doi:10.3917/commu.088.0083.
- Van house, N., Davis, M., Takhteyev, Y., Good, N., Wilhem, A., Finn, M. (2004). *From 'What?' to 'Why?': The Social Uses of Personal Photos*. Working Paper. Repéré à www.sims.berkeley.edu/~vanhouse/vanhouseetal2004b.pdf.

Villi, M. (2007). "Mobile visual communication: photo messages and camera phone photography". *Nordicom review*, 28(1), p. 49-62.