

**Séminaire interacadémique des professeurs de lycée
Nantes, Rennes et Caen
Lycée David d'Angers - Angers**

Conférence de Nicolas Thély
17 novembre 2005

*Rédaction des notes : Bénédicte Le Tulzo (Rennes), Philippe Neau et Patrick Ducler
(Nantes), Marie-Pierre Raffin et Isabelle Marchaland (Caen)*

publication du 25 décembre, sans relecture du conférencier

Partie 1 – Introduction de la question

Le dossier Scérén est réalisé dans l'esprit d'un document tel qu'on aurait aimé en disposer en première année d'arts plastiques : une présentation large et ouverte.

Un enjeu majeur : obtenir des documents qui donnent une autre vision de ce domaine-là, fortement marquée historiquement. Renforcer la dimension artistique (processus de création) au détriment de la technicité, des effets.

Un problème important : préserver le droit à l'image avec des œuvres de plus en plus simples à copier, à diffuser.

Préambule

Comment répondre à la question officielle du BO : « Théâtralisation, hybridation du corps dans les pratiques vidéos et numériques, sources, perspectives... »

Expliciter les choix par rapport aux théories formées dans les années 70. La notion d'*hybridation* fait directement référence à la pensée d'Edmond Couchot. L'enjeu d'une telle réflexion est d'interroger l'histoire de l'art des 40 dernières années, d'interroger les pratiques artistiques, l'histoire des idées, l'esthétique, la vie culturelle mais aussi de repartir des œuvres pour formuler des hypothèses et non s'appuyer a priori sur des théories héritées. Parmi les points à observer : l'autoscopie, la manipulation des images (la mode, les images des autres), la manière de penser les medias, la relation entre art et medias. Initialement, art et nouvelles technologies œuvrent dans les laboratoires : les moyens sont importants et lourds. L'accès en est réservé à quelques privilégiés. Depuis 20 ans, l'explosion commerciale et technologique des PC et d'Internet rend l'accès aux moyens numériques de production à un très large public. Le développement du numérique englobe divers modes de production antérieurs : les concepts sont devenus plus problématiques, plus difficiles à identifier, particulièrement celui d'*hybridation* qui « assignerait » l'artiste à un médium. On est aujourd'hui d'emblée dans l'*hybridation*.

Les concepts hérités nous engagent donc dans une analyse spécifiée, et la notion d'*hybridation* (valable dans les années 70), devenue moins pertinente, soulève des discussions et des problèmes – elle enferme l'artiste dans une technique par exemple ou l'*hybridation* est un état de fait - ce que l'auteur a essayé d'évacuer d'une certaine manière. La notion de métissage serait plus pertinente mais reste elle-même « marquée » par son histoire. En revanche, la notion de *théâtralisation* semble plus pertinente aujourd'hui.

L'énoncé « **art vidéo et art numérique** » est aujourd'hui très difficile à définir, à circonscrire.

Quand on sollicite certains artistes, ceux-ci ne veulent pas participer à ce corpus parce qu'ils ne souhaitent pas être catalogués d'artistes du numérique. C'est le cas de Pierre Huyghe ou de Gary Hill par exemple. Pour eux, les outils et les moyens numériques (images fixes, animées, installations, flux internet) sont des outils, pas des catégories ou des fins. Il est donc souhaitable de prendre l'intitulé « art vidéo et numérique » au sens large du terme.

Repères

Le terme de vidéaste est créé dans les années 80 par Jean Paul Fargier à l'occasion de la création du Festival vidéo de Montbéliard par analogie avec cinéaste.

Art numérique et art vidéo sont contemporain : 1963. Premières œuvres informatiques, premières vidéos : Nam June Paik, premières créations par ordinateur : Michaël Noll.

Il faut prendre du recul par rapport au développement de l'industrie des médias et de l'intégration ou non de ces produits dans les pratiques artistiques. En effet, si les artistes ont accès aux caméras avant la commercialisation à grande échelle, c'est que les industriels testent leurs produits via les artistes (entre autres utilisateurs). Les héros sont donc les fabricants qui font tester leurs produits par les artistes, les chercheurs, les laboratoires. C'est également vrai pour le hardware (appareils, machines) et le software (logiciels, supports, émissions de TV, films, etc.)

Le point de vue de Nicolas Thély dans le document est d'essayer de reconsidérer ces 40 dernières années de production artistique sous l'angle de questions plastiques, esthétiques et/ou sociologiques et de mettre en avant certaines œuvres où l'art numérique, l'art vidéo, et parfois les 2, sont à l'œuvre. L'articulation se fait logiquement autour de la question du corps.

Dans les œuvres, le corps est interrogé de différentes manières dans des créations visuelles, environnementales, virtuelles ou fabrications d'objets cinétiques (robots), mais assurément des pièces qui nous apportent du savoir, qui viennent discuter l'histoire de l'art.

Quelques points de repères théoriques

Appareils d'enregistrement

On a affaire à des appareils photos, des caméras, des scanners... Il y a une hétérogénéité des matériels et des supports (analogique, numérique) et parfois, quand on parle de vidéo, l'original est en super 8.

Cette notion d'appareil d'enregistrement permet de regrouper cette diversité des situations. On désignera par « appareil d'enregistrement » tout ce qui enregistre du réel, des données.

Autoscopie

S'agissant des **sources**, il faudra se référer à Marey, Muybridge. Il faudra aussi se référer à la psychologie, à Charcot, aux études expérimentales dans les années 70, à l'**autoscopie**.

On s'enregistre en circuit fermé pour s'analyser.

L'autoscopie pédagogique mais aussi celle qui est utilisée dans les pratiques thérapeutiques.

Ces trois utilisations, enseignement, psychologie et art sont contemporaines.

Nam June Paik, Graham en sont deux figures importantes.

Tournage, montage

Autres sources : Chaplin, Keaton. La posture corporelle, les inventions visuelles, etc. L'acteur qui prend son autonomie par rapport aux décors.

Il faut également citer Vertov (point de vue), les collages, Dada, Fluxus et Fluxfilm, et particulièrement Maciunas.

Ou encore Nam June Paik avec Zen for film (1958) : l'usure du passage de la bande vierge fait le film.

Le langage naissant de la télévision d'après guerre et sa capacité à intégrer les inventions de l'industrie des médias, les premiers bancs de montage numérique, etc.

De nouvelles modalités de tournage : filiation de Renoir à Averty, en passant par Love Story : Renoir s'intéresse au direct, au multi caméra. J.C. Averty, dès les années 60, avec Ubu Roi se sert de l'écran comme d'un espace scénique. Love story : idée de l'effondrement de la différence entre la fiction et le réel par un dispositif multi caméra et la manière dont tout ce qui est filmé est remonté. Prépondérance du montage. C'est le montage qui va donner le sens (revoir Eisenstein).

Invention de l'industrie des médias et des différents modes de tournage.

Supports

Il n'est pas rare que le support de présentation (diffusion) soit différent du support de création (d'enregistrement). Le support n'est pas forcément différent (du film à la projection par exemple), mais dans bien des cas, le déplacement vers un autre support est opéré.

Quand on regarde aujourd'hui un document : s'agit-il d'une œuvre ? Qu'est-ce qui fait l'œuvre ? On consultait des vidéo (VHS, image pauvre) pour des créations autrefois visibles en U matic (standard professionnel, image riche), et maintenant visibles en DVD. On ne sait plus quel est le support original. C'est troublant et met en perspective la question du statut de l'œuvre.

Sur les façons de projeter : en 16 mm, en 35 mm, cela a une incidence, projection en DV ou DVD.

Certains artistes s'assignent des médiums, tel Peter Campus. Son travail repose sur la manifestation de la mise en évidence de la nature et de la spécificité de la vidéo, image sans profondeur, une image qui peut se brûler.

Pour l'image fixe, certains artistes utilisent des versions expérimentales, d'autres utilisent des logiciels standardisés (PhotoShop, The Gimp).

Le problème est de bien aujourd'hui d'identifier l'objet dont on est en train de parler. De le situer historiquement et techniquement.

Exemple d'une performance de Marina Abramovic dont on présente une image noir et blanc : s'agit-il d'une photographie, d'un film ? Grande difficulté de dire que c'est : en fait, une capture d'une image d'un film enregistrant une performance.

Dans la situation présente, l'image est passée par de multiples étapes complémentaires : publiée dans un catalogue, scannée, projetée (vidéo projecteur) : le nombre de déplacements est considérable.

Il faut donc sans cesse rappeler à nos élèves que les visuels sur lesquels nous travaillons sont des **documents**. Il importe de bien nommer la nature de l'écart (des écarts).

Parfois l'artiste joue sur ce trouble.

Toutes ces images ont une histoire. Il faut expliquer qu'une œuvre vit également par sa transmission.

Par exemple, tous les documents de Beaubourg qui sont à l'origine des **documents témoins de performances** (et que les artistes revendiquaient comme tels : l'œuvre, c'est la performance) sont aujourd'hui considérés comme des **vidéos**.

L'artiste se sert de ces médiums pour documenter son action, sa performance.

Quant à la présentation, des vidéos qui ont été réalisées spécifiquement pour être montrées sur des petits écrans (le cadre télévisuel) sont parfois présentées en projection murale grand format...

Donc à chaque fois, il faut bien expliquer le contexte de présentation voulue par l'artiste.

Partick Ducler :

« Nos élèves plasticiens peuvent peut-être (et même certainement) plus facilement vivre et comprendre ces décalages, interpréter les processus. En effet, la pratique donne des outils sensibles et conceptuels pour comprendre de l'intérieur, sans en passer a priori par le langage. C'est ce qui justifie l'existence d'un enseignement des arts plastiques, sinon ce serait un enseignement d'histoire de l'art. »

L'accès à la technique

C'est une zone de turbulence où les artistes sont dépendants du matériel, de l'industrie des médias et des techniciens.

Il y a deux logiques : celle de la vidéo, celle de l'informatique.

En 1963 apparaît dans le champ de l'art une œuvre où il y a de la vidéo (Paik), une œuvre où il y a un tracé, le fruit d'un calcul par ordinateur, un tracé géométrique (le « zig zag » de Noll).

- la vidéo va rendre les artistes plus autonomes (Acconci, Abramovic) par rapport à l'image filmique.

Une autre voie se développe : la relation avec la télévision.

Il s'agit alors de fabriquer des programmes, d'avoir accès au montage, aux boîtes de production, cela se fait de manière très normale.

La production des artistes s'oppose au flux des mass médias. Les artistes proposent un imaginaire, développent un fantasme, celui de faire de la télévision de manière intelligente.

- les ordinateurs sont des grosses unités de calcul. Les artistes qui souhaitent travailler avec cela sont très peu nombreux. Ils ne peuvent accéder qu'exceptionnellement à de tels dispositifs coûteux et qui nécessitent la présence de techniciens.

Trois périodes :

Années 40-70 : dialogue ingénieurs, artistes, programmeurs (Vera Molnar).

Le numérique est l'encodage 0 et 1, le langage binaire.

Il vient de l'armée, qui fait des recherches sur le cybernétique.

C'est une histoire des techniques et des médias.

Années 70-90 : développement de l'ordinateur personnel, des interfaces graphiques, des palettes graphiques, des logiciels de l'image (Photoshop = 1988-89).

Nancy Burson travaille sur des images composites au début des années 80, avant la création de PhotoShop : le développement des logiciels prend en compte les expérimentations des artistes.

Années 95 à aujourd'hui : mise en réseau des données, explosion de l'ordinateur domestique.

Professionnels et amateurs utilisent les mêmes outils.

Question : l'exemple de Nancy Burson et de Photoshop montre que la connaissance de la place relative des travaux de l'artiste doit être connue : les logiciels actuels font tout seuls un travail d'apparence équivalente. Une accélération de la dilution des repères historiques? Question d'obsolescence à relativiser ?

Nancy Burson a permis de penser le morphing. Ses travaux ont permis de penser le morphing au cinéma. Cela pose la question de l'accès à l'œuvre, et l'expérience que l'on peut avoir de sa rencontre ou pas. C'est un vrai souci.

Question : positionnement des artistes à l'égard des médias : dialogues ? Complicités ? Nouveautés ? Re-exploitations ?

Processus

L'enjeu n'est pas la représentation mais le **processus**.

Rôle du magnétoscope et de la télévision.

Nouveaux repères : avant les années 80, les vidéastes qui travaillaient le montage. Pendant les années 80 : une génération

d'artistes arrive et casse ces codes-là parce qu'ils ont grandi avec le magnétoscope.
Toute la difficulté est de montrer les enjeux, les questions de société que posent les artistes à l'égard des images.

Format

Rappeler quatre choses à propos des œuvres véhiculées par les moyens numériques :

- une oeuvre doit s'éprouver. Dispositif de médiation.
- rappeler l'état de la technique et l'état de l'art à cette époque-là.
- comment les spectateurs (et les élèves) l'interprètent spontanément ?
- quel est le format original de l'œuvre ?

Durée de vie de la technique

Le super 8 propose « naturellement » une durée de 3mn. La vidéo propose d'emblée des supports de 30 mn ou plus.

Comment les artistes ont réagi à ce vide, à cet ennui généré par tant de temps à employer ?

Pour William Wegman : un gag doit structurer la vidéo.

Pour Peter Campus : un effet doit structurer la vidéo.

Pour Bruce Nauman : au départ, l'idée de faire une performance et le résultat enregistré, qui débute en cours de performance et se termine de même n'est ni un document, ni un constat, ni l'œuvre... L'enregistrement reste un objet improbable. On ne sait pas quand la performance a débuté ni si elle a continué.

Question du codec

Format MPEG 3, MPEG 4, AVI, DIVX, MP3, etc.

Pour Joël Bartolomeo : bande HI8ou VH8, sorte de parodie de vidéo / film familial ; au début, on pense « ready made », mais ensuite on se rend compte que c'est construit (cohérence dans le temps et le lieu). Ce n'est pas une captation sauvage de la vie d'une famille. On se rend compte que le caméscope a tout changé.

Vito Acconci est le seul artiste qui a utilisé la vidéo comme un caméscope.

Exemple : Theme song, 1973 : caméra sur le sol. Il est allongé sur le sol. Il avance son visage vers l'objectif. Sa tête fait le cadre. En fond sonore un morceau des Doors (d'où le titre de l'œuvre). Il commence à fredonner la chanson, puis part dans une sorte de délire et finit par 'adresser au spectateur en le regardant, en le fixant : il est à bout de souffle? Nouveau point de vue, différent du cinéma.

Pour Vito Aconcci le spectateur n'est plus identifiable. C'est un téléspectateur qui a une culture visuelle hyper développée et qui a à voir plus avec la télévision qu'avec la fréquentation des galeries ou des musées. Il appartient à la culture populaire.

La vidéo est du reste diffusée par un poste de TV (petit écran).

C'est une capture d'écran. Image fixe. Plan séquence. Gros plan.

Idée d'un rapport presque intime avec le spectateur, d'utiliser la télévision pour ce qu'elle n'est pas. Susurrer des mots pour qu'il s'approche de l'écran, idée de renversement.

Une vidéo comme cela, projetée, n'a plus aucun sens.

Puisque la télé est quelque chose d'impersonnel, on va faire quelque chose de très intime ; provoquer la relation intime entre le regardeur et l'artiste.

Partie 2 – Présentation de la documentation

Rappel : le site « Nouveaux Medias », site du Musée d'Art Moderne du Centre Georges Pompidou, propose une sélection de vidéo de sa collection et propose des extraits de 20 secondes.

Le plan : les attitudes et les démarches

1. le corps et les appareils d'enregistrement

- Performance filmée et vidéo performance (Abramovic & Ulay, Jonas, Hatoum)

- Vidéo danse (Cunningham, Découfflé)

- Spectacle multi-média (Wooster Group, Dumb Type)

De la performance filmée à la vidéo-performance : comment la vidéo va influencer la performance, dialoguer avec le corps, devenir actrice.

Le corps en image augmenté.

Qu'est ce qui résulte de la rencontre entre le corps de l'artiste et les appareils d'enregistrement ?

2. le corps en image

- Image de soi (Nauman Acconci, Sorin)

- Fragmentation (Hill, Serra)

- Duplication (Paik, Kuntzel)
- Multiplication (Averty, Cottingham)
- Métamorphose (Burson, Lawick et Muller)

Comment à travers le corps et son image des artistes vont interroger leur rapport à la technique et aux images.

La question du narcissisme.

La manière dont le corps est fragmenté.

3. poétique du corps

- Ironie (Wegman, Sorin, Mik)
- Fragilité (Land, Wurm, Rist)
- Passion (Viola, Leccia)

Suite logique de la précédente partie : comment cette interrogation trouve à se centrer sur les codes iconiques qui mettent en scène le corps pour y opérer de nouvelles figures signifiantes.

L'utilisation sensitive et sensible des appareils d'enregistrement.

4. le corps comme media

- Dimension intime (Acconci, Bartoloméo)
- Dimension publique (Laurette, Shum)
- Dimension politique (Birnbaum, Parenno, Motti)

Comment le corps de l'artiste devient son propre média.

Self media / mass medias / dimension intime : la sphère de l'intime, le domestique de Vito Acconci à Bartolomeo en passant par Matthieu Laurette dont l'idée est très simple : interroger le statut du public de l'artiste, son image, la capacité à investir des plateaux de télévision. Et dans une dimension plus politique : Gianni Motti, artiste des medias par excellence qui utilise les medias pour faire de performances et organiser des rumeurs.

5. le corps et le décor

- Décor réel (Horn)
- Décor virtuel (Zbig, Mori)
- Décor mixte (Emschwiller, Campus, Bourges, Wall)
- Corps comme décor (Oursler, Hatoum, Rist)

Comment le contexte iconique virtuel ou réel joue avec le corps et comment le corps lui-même devient un générateur de contextes.

L'idée de l'installation, des installations vidéo.

6. le corps du spectateur

- Les installations (Paik, Hill, Hegedüs)
- La réalité virtuelle (Briand, Shaw, Benayoun)
- Le réseau (Knowbotic Research, Goldberg)

Comment le spectateur lui-même est sollicité, intervient comme acteur dans le dispositif artistique.

L'idée du corps du spectateur, de l'interactivité.

Intervenir par l'intermédiaire de prothèses (Maurice Benayoun, Jeff Wall).

7. le corps artificiel

- Prothèse (Orlan, Stelarc)
- Robot (Paik, Farell)
- Avatar et clone (Tanberg, Sorbelli, Aziz et Cucher, Kolkosz)
- Créature virtuelle (Anne Lee, Ikam, Brett)

Comment les prothèses, les robots, les avatars, les chimères et les clones viennent hanter le miroir de la réalité.

Le corps artificiel, de l'ordre de la robotique, de la créature artificielle.

L'idée du double, de la duplication, s'inventer des soeurs jumelles.

Tout le propos de l'auteur va dans le sens que tous les appareils d'enregistrement sont et permettent de diffuser quelque chose qui a été mûrement pensé en amont, préparé et réfléchi.

Partie 3 – quelques réflexions à partir d'exemples

Le statut de l'oeuvre, la propriété intellectuelle de l'oeuvre

Gianni Motti : Demi finale de Roland Garros (mai 2004)

Quelques semaines après le scandale des prisons et des prisonniers en Irak, Motti s'installe en bonne vue. Il sort et se place un sac en papier sur le visage puis se tient assis, les mains dans le dos. L'événement est filmé et photographié. Il est évacué par le service d'ordre.

Il utilise la voie des médias traditionnels pour diffuser ses messages et ses actions. Puis il communique dans la presse artistique pour être présent dans le champ artistique. Il produit un discours qui accompagne ces images. Le plus intéressant est de raconter le processus.

A la fin, ce qui fait l'œuvre, c'est le compte rendu dans la presse artistique. Il utilise toutes les stratégies et les médias pour rendre compte de ses performances.

La photographie rend compte officiellement de sa performance.

Lorsque Georges Bush a annoncé la guerre en Irak. Il enregistre sur son magnétoscope le plan séquence où Georges Bush se ridiculise. L'œuvre est sur un support très pauvre. En quatre exemplaires, c'est un document vidéo de très basse définition. Il cherche à récupérer des images de très bonne qualité, ce qui s'avère impossible. Les bandes originales ont été « nettoyées » (celles de la TV).

Les exemplaires appartiennent à des collectionneurs.

Son exposition : « Paysage dommage collatéral ».

Photographies de paysages avec brumes, Monte Negro. Belles images recadrées... En fait ce sont des restes de fumées d'éclats d'obus après explosion... L'idée est démontrer qu'une image a besoin d'un cartel.

Gianni Motti est allé à l'agence France Presse pour consulter les images du conflit en Bosnie herzégovine. Il a acheté ces images, signé un contrat d'utilisation de ces images. 500 euros pour 15 images. Il a utilisé ces images, les a tiré, les « photoshopé », et produit une exposition « Paysage Dommage collatéral ».

L'état a acquis ces images, exposées au festival de Perpignan de Photojournalisme.

Et le photographe de presse qui a pris ces images se retrouve face à ses photographies, dans un état qui n'est pas celui de ses propres images.

Depuis, silence radio de la part du galeriste, de l'artiste...

Avec ses techniques là, on est tout de suite confrontés à des questions de droits (copyright), de reproduction, de risques, de dépassements.

La question de la place de l'œuvre par rapport à Internet

L'idée est que l'artiste n'a plus besoin de galerie.

Mais ce qui fait l'intérêt des productions artistiques, c'est que l'ensemble « du marché de l'art » fabrique une œuvre

L'idée que tout soit tout de suite accessible va à l'encontre de la qualité de l'œuvre.

Cercle Ramo Nash (Paul Devautour) : Sowana

A la base, un programme, une machine à dialoguer. Machine qui permet de dialoguer par un accès au réseau, grâce à un navigateur Internet : une page d'accueil, fenêtre d'explications, cliquez, dialoguez...

Rapport très étrange avec cette machine.

Il se trouve que cette pièce n'a pas besoin d'avoir une forme tangible d'objet. Il existe une version web de cette œuvre. Mais pourtant il existe une version « exposition », sorte de grand cube noir avec des câbles, sorte de boîte noire pour salle d'exposition.

On a l'impression de dialoguer avec la machine, mais on s'aperçoit que c'est un trompe l'œil ou « trompe l'esprit », avec des réponses très pauvres et limitées. Un trompe l'œil sur lequel on passe beaucoup de temps, qui met en question le rapport particulier avec la machine. On essaie de la faire « bugger » ou on est tétanisé par la machine.

Il se trouve bizarrement que Paul Devautour s'engage sur des productions d'œuvres sympathiques, uniquement vues sur le web, mais plus dans des lieux d'exposition. Une exposition est en préparation à Montbéliard.

Comment présenter des œuvres en réseau ? C'est exposé des œuvres mortes avec des démos.

L'idée : le spectateur regarde un document de cette œuvre. Il faut commencer à proposer des formats d'exposition.

A propos du narcissisme inhérent des techniques numériques

Première réponse : Laurent Tixador et Abraham Pointcheval.

L'aventure est de relier Nantes via Caen à Metz, en ligne droite.

Ce qui fait l'œuvre, c'est le parcours. Mais c'est aussi le compte rendu. Pendant tout leur parcours, ils vont tenir un journal de bord vidéo, filmé en vidéo, avec du matériel bas de gamme, mais en même temps assez solide. Le jour du vernissage à Metz, ils vont « dé-rusher » tout ce qu'ils ont filmé.

Lorsqu'ils arrivent à Metz, à la fin, les formes produites sont : un livre, une vidéo, l'exploitation de ces données dans des expositions.

Les photographies tirées sont comme ratées, comme celles que ne facture pas la FNAC : argentique ou numérique ?

Tous les plans montrent qu'ils ne sont jamais en danger, c'est toujours paisible.

Malgré tout Tixador fait une filiation avec les films d'aventuriers et d'explorateurs et anthropologues. Il reprend tout le langage cinématographique de ces films (comment on fabrique un récit) mais la réalité est évacuée.

Ce qui est intéressant est de voir comment les appareils d'enregistrement montre ce narcissisme inhérent à ces techniques. La réponse pour casser ce narcissisme est là, en allant dans le récit.

Deuxième réponse : le traitement des données culturelles.

Brice Dellsperger. « Body Dubble »

Titre emprunté au film de Brian de Palma qui était lui-même un remake du film d'Hitchcock « Fenêtre sur cour ».

Lui, il reprend et conserve la bande son d'un film et rejoue plan par plan cette bande son pour ce remake. Les acteurs de cette vidéo ne parleront jamais et seront doublés par la bande son.

Un seul acteur joue tous les rôles (Jean Luc Verna).

L'artiste duplique, incruste et utilise tout ce qui est évacué par le cinéma (pulsions, sexualité). Faire remonter à la surface les émotions. (cf : J.F. Lyotard : « Comment le cinéma évacue tout ce qui est sale, raté, etc. les « mises hors scène »).

Volontairement mal fait, trucages visibles, si il y a des effets, il faut que cela se voie. L'idée est de « remaker », de déconstruire un film en reconstruisant.

Références : film Steps par ZDIG (polonais). Film très léché sur fond bleu. Les effets sont vécus et ressentis.

Michel Journiac.

Il a fait un remake de Twin Peaks (de David Lynch) avec une ou deux caméras D.V.