

# IMAGE ET MOBILITÉ

Depuis plusieurs années, Benoît Labourdette, réalisateur et enseignant à la FEMIS poursuit un travail créatif (films expérimentaux) et pédagogique (ateliers et workshop) autour des "nouvelles images". Caméras de poche, téléphones portables et drones permettent en effet d'ouvrir à tous une production d'images — du réel ou de fiction — d'un nouveau genre. À l'occasion de sa participation au MOOC EPSAA Ville de Paris en mars dernier<sup>(1)</sup>, nous avons interrogé Benoît Labourdette sur les potentialités de "l'art filmique" du téléphone portable et du drone.

■ **Au-delà de votre propre pratique de réalisateur, quel sens donnez-vous aux ateliers tous publics que vous menez depuis la création du festival Pocket film jusqu'à votre dernière masterclass "drone" avec le Digifest de Toronto?**

Il me semble que proposer à des personnes de s'approprier ces images, d'inventer, d'écrire avec, de détourner les usages premiers de ces appareils — téléphones, caméras de poche, drones —, de jouer avec, est non seulement ludique, créatif, un lieu nouveau d'expression et de

sujets, mais est aussi très important pour construire notre propre relation, libre, à ces nouveaux modes de représentation en train de se construire en ce moment, sans qu'on en ait bien conscience.

**Dans cette dernière séance du MOOC, vous insistez sur la rupture introduite par le drone-caméra. En quoi consiste-t-elle?**

Nous sommes, depuis quelques années usagers quotidiens d'images vues d'en haut, par la cartographie interactive qui nous accompagne (Google maps sur les

proximité entre le regard de celui qui filme et l'image filmée, une sorte de translation de l'un à l'autre. Dans les univers virtuels tridimensionnels (jeux vidéo, mondes virtuels...), un personnage (avatar) représente le spectateur-acteur, mais la caméra, qui nous donne la vue, peut tout à fait être déconnectée du regard du spectateur: on peut se voir de derrière, de devant, d'au-dessus, d'en dessous...

Par contre, le drone-caméra, piloté par la médiation d'un programme informatique, se plaçant où il veut, où on veut dans l'espace, permet à l'opérateur de produire une image du monde réel de la même manière qu'on produit une image d'un monde virtuel. Ainsi, le drone nous permet de porter sur le monde réel le type de regard qu'on ne pouvait avant porter que sur les mondes virtuels. Le regard fabriqué ne fait plus corps avec le regard vécu de celui qui filme. Le drone amène donc à une déportation du regard sur le réel. Expérience saisissante s'il en est pour l'opérateur. Comme si le corps, si présent derrière la caméra qui filme le monde réel, n'était plus, ou plutôt avait changé de nature: le corps porteur de la caméra est devenu une entité abstraite, même dans le monde réel. Expérimenter

cela mène à une réflexion sur l'écriture et le montage, à des changements de perspectives, peut-être assez majeurs.

**La réalisation d'images avec un portable ou un drone souffre pourtant d'irréductibles aléas techniques: manque de fixité de l'image, obligation d'enregistrer le son à part dans le cas du drone, sans parler de la recherche des images du jour sur le toit d'un immeuble de 5 étages après le crash d'un drone emporté par le mistral comme vous l'avez vécu avec La Compagnie (Marseille)...**

Effectivement... Après avoir fait l'expérience de multiples pilotages-tournages avec drone, je me suis bien évidemment rendu compte qu'en bien des cas, le drone semblait bouger tout seul, montait, descendait, dérivait... impossible d'en maîtriser parfaitement le mouvement. Ce n'était pas un espace de maîtrise absolu du regard sur le monde réel, comme j'avais pu le conceptualiser de prime abord. En fait, le drone est emporté par le vent, l'air chaud... bref, des éléments naturels qui nous sont invisibles. Il est animé de mouvements organiques. La caméra et le projecteur cinématographiques (avec pellicule photochimique) à leur émergence n'étaient pas davantage techniquement

téléphones et autres), nous proposant une expérience augmentée du monde. Par ailleurs, à l'intérieur des jeux vidéos ainsi que des mondes virtuels (Second Life, Minecraft...), nous manipulons une caméra volante, qui nous permet de voir l'action sous de multiples angles.

Le "monde vu d'en haut" est donc une représentation, que nous utilisons presque au quotidien, via la cartographie notamment, qui fait aujourd'hui partie de notre imaginaire collectif, mais dont la fabrication nous échappe, est préemptée par des grandes industries. Si l'on fait, soi-même, des images vues d'en haut, c'est une relation assez saisissante, une "prise de pouvoir", une démythification, très enrichissante, à fortiori si, avec ces images, on essaie de construire et transmettre quelque chose de sensible, son imaginaire, aux autres.

Cette caméra volante, le drone, existe maintenant dans le monde réel. Elle n'en est aujourd'hui qu'à sa préhistoire, mais elle est là. Est-ce qu'elle va nous amener à regarder la réalité autrement? À regarder le monde réel comme on regarde les mondes virtuels? Ce point de vue surhumain, désormais accessible, va-t-il nous inviter à de nouvelles formes de représentations, visuelles, mais aussi narratives, thématiques? De nouveaux sujets de films vont-ils naître?

**Comment expliquez-vous l'étrangeté des images produites par les drones?**

Lorsqu'une image est fabriquée au moyen d'une caméra, la caméra est presque toujours liée au corps. Qu'elle soit portée, placée sur un pied, une grue... l'outil d'enregistrement mécanique de l'image animée a un lien, plus ou moins direct, au corps de l'opérateur. Le corps, c'est-à-dire le regard. Il y a donc intrinsèquement, le plus souvent, une relation de très grande

parfaits, la pellicule, entraînée par une machine, pouvait avoir des problèmes de fixité, de petites taches, etc.

Le fait que la machine ne puisse ainsi en être totalement masquée apportait au spectateur du sensible dans l'expérience; la conscience du dispositif faisait sentir la réalité de la trace d'un réel préexistant. Une réalité rugueuse et touchante. Dans les technologies numériques, le pixel est absolument fixe, la machine se veut la plus transparente possible (elle ne l'est pas toujours avec un téléphone portable); les images peuvent en être assez froides. Avec les drones, du fait que la machine de prise de vue ne peut pas être complètement fixée, du fait qu'on sent le "bruissement" du monde, son léger mouvement permanent, le dispositif technique ne se masque plus, et redonne énormément de sensible aux images produites. ■

propos recueillis par Guillaume Renoud Grappin

<http://moocdigitalmedia.paris/cours/image-et-mobilite/>  
[www.benoitlabourdette.com](http://www.benoitlabourdette.com)

(1) Le MOOC (Massive Open Online Course) de l'École Professionnelle Supérieure d'Arts Graphiques de la ville de Paris (EPSAA) est une formation en ligne ouverte à tous. Produite par MCD, en partenariat avec Art2M, cette plateforme dédiée à l'enseignement des médias digitaux est coordonnée et animée par Dominique Moulon.