

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE SPECTACLE DES ANIMAUX : LA CRÉATION D'UN FILM DE REMPLOI CRITIQUANT
L'EXPLOITATION ANIMALE À DES FINS DE DIVERTISSEMENT

MÉMOIRE-CRÉATION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

À LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

FRANÇOIS CARIGNAN

JANVIER 2023

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mes parents Carole et André pour leur soutien indéfectible tout au long de mes études. Merci aussi à Chloë pour ses encouragements constants depuis toutes ces années, et sans lesquels ce mémoire n'aurait probablement jamais vu le jour. Je tiens finalement à souligner l'excellent travail d'accompagnement de mon directeur de recherche Jean Dubois, qui a su me guider dans l'élaboration de ce mémoire de recherche-crédation avec ses précieux conseils et ses suggestions éclairantes, et ce en dépit des difficultés liées au contexte de la pandémie.

*Man thinks 'cause he rules the Earth,
he can do as he please.
And if things don't change soon, he will.
Oh, man has invented his doom.*

Bob Dylan. *License to Kill* (1983)

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
LISTE DES FIGURES.....	v
RÉSUMÉ.....	vi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 L'ANIMALITÉ ET LE SPECTATEUR.....	4
1.1 Antispécisme et exploitation des animaux	5
1.2 L'animal en spectacle : <i>It was beauty killed the beast</i>	6
1.3 L'animal spectateur.....	13
CHAPITRE 2 UN CINÉMA D'IMAGES TROUVÉES	16
2.1 Le film de reploi (<i>found footage film</i>).....	16
2.2 Cheminement pratique.....	19
CHAPITRE 3 LE SPECTACLE DES ANIMAUX.....	24
3.1 Documentation du spectacle.....	24
3.1.1 Le safari de chasse	25
3.1.2 Le cirque	30
3.2 Le montage du spectacle.....	32
CONCLUSION.....	36
RÉFÉRENCES	38
BIBLIOGRAPHIE.....	39

LISTE DES FIGURES

Figure 1.1 Électrocution d'un éléphant. (1903) Photogramme extrait du film de la compagnie Edison.....	6
Figure 1.2 Exécution publique d'un cochon. Illustration du XIV ^e siècle.....	7
Figure 1.3 Photogramme extrait de King Kong (1933). Radio Pictures.....	10
Figure 1.4 Affiche "Cirque de P.T. Barnum" (circa 1888)	11
Figure 1.5 La pendaison de Big Mary (1916)	12
Figure 2.1 Photogramme extrait de <i>Regards objectifs</i> (2018)	20
Figure 2.2 Photogramme extrait de <i>Regards objectifs</i> (2018)	21
Figure 2.3 Photogramme extrait de <i>Intersections</i> (2019)	21
Figure 2.4 Photogramme extrait de <i>Intersections</i> (2019)	21
Figure 2.5 Photogramme extrait de <i>Jesus on the Main Line</i> (2020)	23
Figure 2.6 Photogramme extrait de <i>Jesus on the Main Line</i> (2020)	23
Figure 3.1 Photogramme extrait de <i>LSDA</i> (2022)	27
Figure 3.2 Photogramme extrait de <i>LSDA</i> (2022)	27
Figure 3.3 Photogramme extrait de <i>LSDA</i> (2022)	29
Figure 3.4 Photogramme extrait de <i>LSDA</i> (2022)	30
Figure 3.5 Photogramme extrait de <i>LSDA</i> (2022)	31
Figure 3.6 Photogramme extrait de <i>LSDA</i> (2022)	31

RÉSUMÉ

Ce projet de recherche-cr ation propose d'explorer les possibilit s du film de remploi (*found footage film*) afin de critiquer l'exploitation des animaux   des fins de divertissement. Je me suis particuli rement int ress  aux formes d'exploitation li es au divertissement comme celle des safaris de chasse et celle des spectacles animaliers. En survolant diff rentes pratiques d'exploitation et de repr sentation des animaux dans la culture, par exemple au cin ma, on constate que celles-ci contribuent g n ralement   nous  loigner de la v ritable nature de ces diff rentes esp ces. L'objectif de ce projet consiste   r aliser un portrait de la souffrance des animaux exploit s pour le divertissement   partir de mat riaux filmiques pr existants trouv s sur Internet. En d ployant des strat gies comme l'appropriation et le d tournement, *Le spectacle des animaux* est un court m trage exp rimental qui repose sur le discours antisp ciste et qui mise sur le caract re hypnotique du cin ma, ainsi que sur des proc d s cin matographiques comme la projection-identification dans le but d' veiller l'animalit  du spectateur et ainsi de le rendre plus sensible au sort des animaux exploit s.

Mots cl s : animalit , art engag , d tournement, exploitation des animaux, film de remploi, cin ma exp rimental, hypnose, souffrance animale, safari de chasse, cirque, antisp cisme.

INTRODUCTION

Mais d'archives animales on ne trouve nul vestige, car les animaux ont encore moins d'histoire que ceux qui en sont le plus dépourvus. Les empreintes de leurs pieds, leurs effluves, les restes de leurs nids s'effacent vite et nous laissent aussi peu de traces que le vent. [...] Et même si l'on reconnaît que les animaux ont une histoire, il faut ajouter qu'elle consiste uniquement dans celle de leurs rapports avec les hommes. (Fontenay, 1998)

L'espèce humaine entretient une relation pour le moins complexe avec le reste des animaux. Ceux-ci sont à la fois chassés, consommés, domestiqués, fétichisés, sacrifiés, divinisés, naturalisés et exploités sous différents prétextes, parmi lesquels on compte celui du divertissement. Puisque les animaux n'ont ni voix ni archives, je me suis demandé comment, à partir d'une pratique artistique comme celle de la vidéo, il était possible d'aborder ces exploitations du point de vue des animaux. Nous verrons dans ce texte d'accompagnement à mon projet de recherche-crédation la problématique et la méthodologie derrière l'élaboration du court-métrage expérimental intitulé *Le spectacle des animaux* (LSDA).

Les animaux sont exploités par les humains de plusieurs façons, et je me suis intéressé à deux de ces formes d'exploitation : les safaris de chasse et les spectacles animaliers. À travers une vaste sélection de matériaux filmiques trouvés sur Internet, j'ai voulu montrer ce que ces types d'exploitation représentent réellement pour les espèces concernées. Notons qu'à partir du milieu du XIX^e siècle, la colonisation des pays africains a engendré toute une industrie basée sur la chasse et le commerce d'espèces sauvages. C'est aussi à cette période qu'apparaissent les grands spectacles itinérants constitués d'animaux sauvages, de même que les zoos tels que nous les connaissons à ce jour. Dans le contexte actuel de la sixième extinction de masse, ces animaux continuent d'être prisés dans l'industrie du tourisme cynégétique (celui de la chasse), tout en étant exploités dans les grands spectacles animaliers. Mon projet de création s'inscrit dans la tradition d'un cinéma expérimental engagé et propose d'examiner le phénomène d'exploitation des animaux à partir des images que nous produisons en tant que société. Nous évoluons dans un monde où les caméras sont omniprésentes et dans lequel les technologies numériques permettent de capter et de

partager du contenu vidéo de manière instantanée. Ces nouvelles possibilités influencent non seulement la manière dont nous consommons les images en tant que société, mais il offre de nouvelles opportunités aux artistes visuels qui aspirent à dépeindre le monde dans lequel nous vivons.

Nous examinerons au premier chapitre le concept d'antispécisme avant d'effectuer un survol des différentes manières dont les animaux sont exploités par les humains à des fins de divertissement. Bien que les animaux soient largement utilisés et représentés dans la culture populaire comme au cinéma, il semble que ce soit rarement fait dans leur intérêt et d'une manière qui rende justice à leur véritable nature. Dans les films, les animaux sont la plupart du temps anthropomorphisés, ce qui contribue à fausser notre perception de ce qu'ils sont réellement. À partir d'exemples réels et d'autres tirés du cinéma de fiction, nous verrons que, depuis l'Antiquité, les animaux sont exploités et soumis à des existences misérables dans le simple but de divertir les humains.

La seconde partie de ce chapitre est consacrée à l'humain en tant que spectateur et met en lumière les stratégies auxquelles j'ai eu recours afin de l'entraîner dans un « percevoir » qui se rapproche de celui de l'animal. Je me suis demandé comment les images pouvaient entraîner la participation émotionnelle du spectateur, quels sont les procédés cinématographiques les plus efficaces pour transmettre un discours critique, et quelles sont les conditions d'immersion qui permettent d'augmenter l'implication psychique et affective du spectateur. Pour répondre à ces interrogations, je me suis penché sur le phénomène de la projection-identification tel que théorisé par Edgar Morin. Proposer une œuvre qui prend le parti des animaux implique que le spectateur puisse s'identifier à eux affectivement. C'est dans cette même perspective que je me suis intéressé au concept de l'animalité et du devenir animal développé par Gilles Deleuze et Félix Guattari. Ma démarche pour ce projet de création rejoint d'ailleurs la définition du rôle de l'artiste tel que proposée par Deleuze, soit de tenter d'anéantir les frontières qui séparent l'humanité de l'animalité. Comme nous le verrons, le concept d'animalité du spectateur est repris par Raymond Bellour dans un ouvrage sur les liens qui unissent l'hypnose au dispositif cinématographique. Bellour s'intéresse notamment aux conditions d'immersion du spectateur, c'est-à-dire aux conditions particulières qui permettent l'éveil de son animalité face à l'écran.

Le deuxième chapitre de ce texte d'accompagnement propose de définir le film de remploi (*found footage film*), une pratique cinématographique basée sur l'appropriation de matériaux filmiques préexistants, en se basant sur les œuvres des cinéastes Bruce Conner, Chris Marker et Jean-Luc Godard. Nous verrons dans

la foulée comment l'ère numérique a transformé les façons de faire des artistes du film de remploi, notamment en multipliant les archives et en facilitant leur accès. Je me suis demandé comment les images préexistantes pouvaient permettre de traiter de la question de l'exploitation des animaux aujourd'hui. Pour répondre à cette question, nous examinerons les stratégies d'appropriation et de détournement qui caractérisent souvent les pratiques cinématographiques basées sur le remploi.

La pratique artistique du film de remploi pourrait être présentée comme celle d'un cinéaste sans caméra. Dans mon cas, c'est avant tout celle d'un cinéphile passionné par l'image en mouvement et par sa puissance narrative. Ce projet représente en outre une sorte de prolongement de mes activités militantes pour la protection de l'environnement. J'ai travaillé au sein du groupe de pression environnemental Greenpeace pendant plusieurs années, au cours desquelles j'ai participé en tant qu'activiste à de multiples opérations organisées dans le cadre de campagnes menées contre de la déforestation, les changements climatiques, l'énergie nucléaire ou la chasse à la baleine. C'est au cours de ces expériences que j'ai développé une réflexion sur le pouvoir de l'image et sur son potentiel subversif. D'une certaine manière, le cinéaste et l'activiste partagent un point commun : le désir de faire voir. Mon approche du détournement est par le fait même très liée à des formes d'activisme comme le *culture jamming* (détournement culturel), une stratégie utilisée par certaines organisations militantes pour discréditer l'image d'une entreprise ou d'un gouvernement. J'ai déjà réalisé plusieurs œuvres à partir de matériel filmique préexistant. Nous aborderons trois d'entre elles, ce qui permettra de situer mon projet de recherche-crédation par rapport à l'évolution de ma pratique artistique.

Le dernier chapitre est consacré à l'élaboration du court-métrage *Le spectacle des animaux*. Nous décortiquerons, dans un premier temps, la nature des images qui ont été échantillonnées pour illustrer l'exploitation des animaux. Il sera en outre question des stratégies relatives à la réalisation du montage visuel et sonore, et enfin nous conclurons avec les principales modalités entourant la diffusion de l'œuvre.

CHAPITRE 1

L'ANIMALITÉ ET LE SPECTATEUR

Antonin Artaud affirmait écrire pour les analphabètes, tandis que William Faulkner prétendait le faire pour les idiots. Mon intention avec *LSDA* n'est pas de parler à l'intention des animaux, mais à la place des animaux, comme le suggérait Gilles Deleuze à la lettre A (pour animal) de son *Abécédaire*¹. La question était de savoir de quelles manières cette idée pouvait prendre forme dans une œuvre cinématographique et à partir d'un langage visuel et sonore qui encouragerait l'éveil d'une certaine animalité chez le spectateur. Parler à la place des animaux, c'est tenter de repousser la limite qui sépare le langage humain de l'animalité, par exemple la parole du cri ou du chant : « Écrire pour les animaux qui meurent, c'est porter le langage à cette limite ». Tel que mentionné, Deleuze ajoute que c'est en quelque sorte le rôle de l'artiste de tenter d'anéantir les frontières qui séparent l'humanité de l'animalité. Il développe avec Félix Guattari le concept du devenir-animal, une pensée philosophique sur les enjeux de la création qui permettrait à certaines pratiques artistiques de se tenir sur cette limite ou au-delà de la limite qui sépare l'homme de l'animal. L'important, nous dit Deleuze, c'est d'avoir un rapport animal avec l'animal. En guise d'analogie, pensons à nos ancêtres chasseurs pour lesquels une telle posture était un moyen de mieux comprendre les comportements de leurs proies et ainsi d'en faciliter la chasse.

D'un point de vue antispéciste, cette distinction entre l'humain et l'animal peut paraître contradictoire parce qu'elle sous-tend une vision anthropocentriste à l'égard du reste des animaux. L'animal, du latin *animalis*, désigne d'abord et avant tout ce qui est vivant, d'après *anima*, le souffle. C'est à partir du XIX^e siècle que le terme « animalité » sera réservé à un ensemble exclusif aux animaux non humains. Or, cette vision n'est-elle pas réductrice? Dans un de ses textes consacrés au sujet, le neurobiologiste Georges Chapouthier nous rappelle que l'animal est le chaînon qui précède l'homme, et par conséquent il faut reconnaître que « l'humanité n'existe que par l'animalité ». Le concept d'animalité nous permet donc de mieux cerner les frontières de notre humanité et, par le fait même, il peut nous aider à réévaluer les

¹ Boutang, P.-A., (1989). *Abécédaire de Gilles Deleuze avec Claire Parnet. A comme Animal*.
<https://youtu.be/SINYVnCUvVg> (vidéo consultée le 17 octobre 2021)

rapports que nous entretenons avec les autres animaux, notamment en regard de la manière dont nous en abusons. D'un point de vue antispéciste, l'humain est un animal comme les autres.

J'ai tenté de déployer ce concept d'animalité sur deux plans : celui du cinéma et celui du spectateur. Le choix des images représente la première étape dans l'élaboration d'un discours sur les animaux : pour parler à la place des animaux au cinéma, il faut d'abord les représenter adéquatement. Avant d'aborder le sujet de la représentation des animaux au cinéma et dans les grands spectacles à partir de quelques exemples notoires, il importe de définir en quelques points le concept d'antispécisme.

1.1 Antispécisme et exploitation des animaux

Le philosophe et bioéthicien Peter Singer publia en 1975 *La libération animale*, un des premiers essais philosophiques exclusivement consacré au statut moral des animaux non humains. Son ouvrage est considéré comme le plus important de l'éthique animale contemporaine et est à la source des mouvements de lutte pour la protection des animaux. En dressant des parallèles avec le racisme et le sexisme, Singer reprend le concept d'antispécisme, une forme de discrimination basée sur la différence entre les espèces. Dans ce plaidoyer pour un traitement éthique des animaux, le philosophe fait état de deux grandes formes d'exploitation.

La plus répandue est celle qui touche annuellement des milliards d'animaux d'élevage destinés à la consommation humaine. Comme Singer le souligne, le lien le plus direct qu'ont les humains avec les autres animaux a lieu au moment des repas lorsque nous les mangeons. La deuxième forme d'exploitation décrite concerne les animaux de laboratoire sur lesquels une panoplie de tests et d'expériences de toutes sortes sont menés au nom de la science. Avant la commercialisation et la mise en marché de nouveaux produits, ceux-ci doivent être soumis à différents tests afin d'en évaluer le degré de toxicité. Les exemples de produits testés sur les animaux mentionnés par l'auteur incluent des insecticides, des antigels, des décapants à four, des déodorants, des vernis à ongles et bien davantage. Ces expériences inutiles et cruelles ne représentent toutefois qu'une portion de celles qui sont menées au nom du progrès. De nombreuses espèces continuent d'être utilisées par des chercheurs en psychologie ou en pharmacologie sous prétexte de mieux comprendre le fonctionnement du cerveau humain. L'organisme militant en faveur d'un traitement éthique des animaux (P.E.T.A.) continuait en 2021 de dénoncer la cruauté infligée à des milliers d'animaux dans les laboratoires pharmaceutiques sous la supervision de l'Institut national de santé américain (N.H.I.).

1.2 L'animal en spectacle : *It was beauty killed the beast*

Les animaux apparaissent à l'écran dès l'invention du support filmique, voire avant si on inclut le fusil photographique d'Étienne-Jules Marey et la chronophotographie d'Eadweard Muybridge, à partir duquel il décomposa en 1878 la course d'un cheval dans une séquence animée de quelques secondes. L'exhibition d'animaux sauvages constituait déjà au XIXe siècle une véritable forme de spectacle, et les producteurs de cinéma s'y sont rapidement intéressés, comme en fait foi le premier catalogue de films des frères Lumières qui « proposait pêle-mêle des aquariums, des autruches, des combats de coqs et même un beau chat » (Auberger, 2007).

Le 4 janvier 1903, un évènement hors du commun eut lieu à la foire de Coney Island dans l'État de New York : un éléphant nommé Topsy, la vedette du cirque, est condamné à mort pour avoir tué un homme. La pendaison est envisagée, mais c'est finalement par électrocution que l'animal sera exécuté devant public. Une équipe de tournage de la compagnie de Thomas Edison est présente avec le kinétoscope pour immortaliser la scène. Ce court film d'actualité réalisé au balbutiement de l'histoire du cinéma inaugure en quelque sorte une longue série de représentations de la relation trouble entretenue par les humains à l'égard des autres animaux.

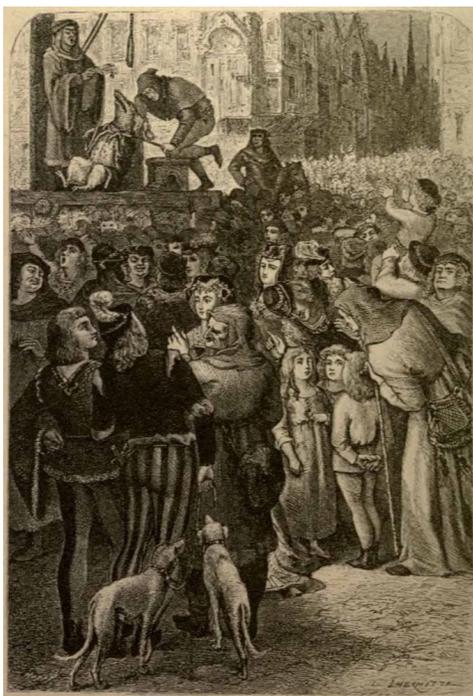
Figure 1.1 Électrocution d'un éléphant. (1903) Photogramme extrait du film de la compagnie Edison.



L'évènement est aussi intéressant parce qu'il fait écho aux procès civils et religieux tenus au Moyen-Âge en Europe au cours desquels des animaux étaient jugés et condamnés à mort sur la place publique.

L'historien Edward Payson Evans a consacré un ouvrage (1906) à ce phénomène législatif dans lequel il recense quelque deux cents cas de procès intentés à des animaux (et à des insectes) accusés d'homicide ou d'autres crimes. Le processus judiciaire de l'époque semble comparable à celui déployé aujourd'hui pour les humains : une enquête était menée par les autorités suivant le crime commis (par exemple en récoltant des témoignages); un procès était ensuite tenu devant un tribunal, lequel prononçait un jugement avant d'imposer une sentence à l'animal fautif. La mise à mort prévue prenait ensuite la forme d'un spectacle sur la place publique. Les archives sur lesquelles s'appuie l'historien indiquent que dans certains cas, les bêtes étaient mises à mort devant un nombre de leurs congénères dans l'espoir de les dissuader d'enfreindre la loi. Dans le même genre d'aberration, une illustration datée du XIV^e siècle montre un cochon à l'échafaud vêtu d'un veston et de chaussettes à l'occasion de son exécution publique. Ces anecdotes tirées de l'histoire nous montrent que les humains ont depuis longtemps tendance à exploiter les animaux pour en faire un spectacle. Bien que la conception de la responsabilité animale ait progressivement évolué depuis le Moyen-Âge, la fascination des humains envers les autres espèces demeure aussi vive, et nos rapports avec eux sont toujours aussi contradictoires. Les animaux continuent d'être exploités et mis en scène pour le divertissement des humains dans les spectacles vivants et au cinéma.

Figure 1.2 Exécution publique d'un cochon. Illustration du XIV^e siècle.



Le film d'animation est sans doute le genre cinématographique dans lequel la représentation des animaux est la plus courante, comme en font foi les nombreuses œuvres de la compagnie Disney. Dans un bon nombre de cas, les personnages d'animaux sont pourvus de traits de caractère généralement considérés comme propres à l'espèce humaine, par exemple la joie, la tristesse ou l'empathie – pensons à Bambi, Dumbo ou aux personnages du film *Lion King*. Ce dernier exemple est peut-être le plus probant à cet égard puisqu'il s'agit d'une adaptation de la pièce *King Lear* de Shakespeare. L'auteure et philologue Janick Auberger remarque ceci à propos de l'humanisation des animaux dans les contes comme au cinéma :

Les animaux pensent, parlent comme des êtres humains, et tout leur comportement est un comportement humain. En fait, il semble bien que l'animal parle de l'homme et non de lui-même ; il n'est plus qu'un prête-nom, un prétexte à connaître l'humain. (Auberger, 2007)

Il importe aussi de rappeler qu'il fut un temps où de vrais animaux furent utilisés à des fins narratives, par exemple dans les documentaires animaliers. Entre 1948 et 1960, la compagnie de Walt Disney produit une série de reportages intitulée *True-Life Adventures*. La série, considérée comme éducative, présentait la vie des animaux sauvages dans leur environnement naturel. La production fut cependant critiquée dans les années suivantes pour son manque de rigueur sur les plans factuel et scientifique en ce qui concerne le comportement des animaux. L'entreprise fut aussi poursuivie en justice pour les cruautés qui furent infligées aux animaux pendant les tournages, le plus souvent pour les besoins de la mise en scène. Un des épisodes les plus controversés est celui intitulé *White Wilderness* (1958), dans lequel la production a sacrifié des dizaines de lemmings pour véhiculer l'idée que cette espèce se jetait en bas de falaises pendant leur période de migration. La réalité est que les lemmings ne migrent pas, qu'ils ne sont pas présents dans la région arctique, et qu'ils ne se suicident pas collectivement comme le documentaire le suggère. Ce mythe persiste à ce jour et nous démontre que toute représentation des animaux à l'écran ne se fait pas nécessairement dans le respect des espèces concernées. En somme, le principal problème avec le documentaire animalier est le fait de la mise en scène et de l'intervention humaine, que ce soit au moment du tournage ou du montage : « Difficile de trouver la distance respectueuse de la caméra, difficile aussi de choisir entre le commentaire didactique et niais » (Auberger, 2007).

Un autre type de représentation des animaux au cinéma est celui qu'on trouve dans les œuvres de fiction. Les bêtes y occupent une variété de rôles, et leur présence est souvent articulée en fonction des personnages humains. L'espèce la plus représentée et la plus utilisée est le cheval, un animal qu'on trouve autant dans les films d'époque que dans le genre western. Bien que l'avis indiquant à la fin des génériques

« qu’aucun animal n’a été maltraité durant le tournage » (*No animals were harmed*) soit apparu à Hollywood dès les années quarante grâce aux pressions de l’association American Humane, il semble que les animaux continuent de souffrir et de mourir lors de tournages de films. Vingt-sept animaux (dont plusieurs chevaux) auraient péri suite à de mauvais traitements subis durant le tournage en 2012 du film *The Hobbit : An Unexpected Journey* de Peter Jackson². Le cas de cruauté envers les animaux le plus éloquent dans l’histoire du cinéma demeure probablement celui du film *Ben-Hur* (1959), au cours duquel on estime qu’environ 150 chevaux seraient morts pendant le tournage de la célèbre scène de la course de chars. Il semble que la course elle-même impliquait seulement trente-six chevaux.

Lorsque l’animal n’est pas l’ami ni le fidèle compagnon de l’humain, il incarne parfois une menace comme c’est le cas des oiseaux dans *The Birds* (1963) d’Alfred Hitchcock, du requin de *Jaws* (1975) de Steven Spielberg ou encore du chien *Cujo* (1983) dans l’adaptation au cinéma du roman de Stephen King, dans lequel un Saint-Bernard attrape la rage et sème la terreur au village. Hormis ce type de cas, les animaux sont presque toujours anthropomorphisés. Un exemple bien ancré dans la culture populaire est celui de *King Kong*. Imaginée et réalisée par Merian C. Cooper, l’œuvre originale de 1933 illustre bien la figure de l’animal sacrifié au profit du spectacle. Après avoir été capturé et expédié par cargo en Amérique, le primate géant est exposé devant un public new-yorkais puis abattu par des avions de chasse alors qu’il grimpe au sommet de l’Empire State Building. Le personnage de Carl Denham (un réalisateur) prononce ensuite une des répliques célèbres du répertoire hollywoodien : « It was beauty killed the beast ». En d’autres termes, ce ne serait pas les tirs des mitrailleuses qui auraient tué Kong, mais plutôt sa « passion » pour la belle Ann Darrow. Nous pourrions toutefois interpréter cette réplique d’une toute autre manière et affirmer que c’est plutôt le caractère singulier de la bête qui aura mené à sa perte, sans quoi on aurait probablement laissé le primate vivre en paix sur son île. Le récit de *King Kong*, bien que fictif, fait écho à ceux de réels animaux de cirque qui ont aussi été victimes de leur popularité et qui furent enchaînés, exhibés et éventuellement abattus.

² Associated Press. (2012, 19 novembre). *Hobbit film blamed for 27 off-set animal deaths*. <https://www.cbc.ca/news/world/hobbit-film-blamed-for-27-off-set-animal-deaths-1.1180959> (article consulté le 12 novembre 2021).

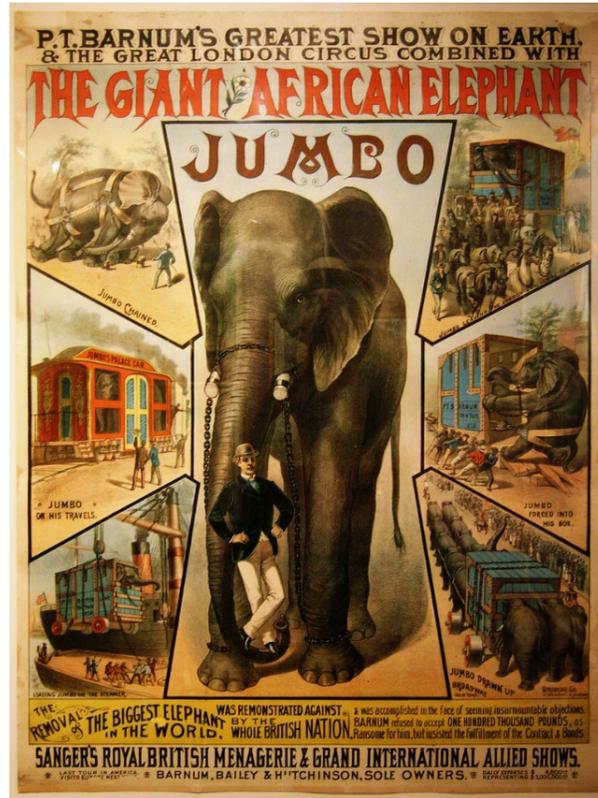
Figure 1.3 Photogramme extrait de King Kong (1933). Radio Pictures.



Le cas des éléphants s'avère particulièrement intéressant parce qu'il est lié de près à l'apparition des premiers grands spectacles itinérants à la fin du XIXe siècle. Propriété de P. T. Barnum, Jumbo est le premier éléphant africain à mettre les pieds en Amérique du Nord. Le pachyderme était considéré comme le plus grand et le plus célèbre de son espèce et aurait été vu par plus de 20 millions de spectateurs dans le monde. Une affiche promotionnelle de l'époque s'avère particulièrement révélatrice au regard des traitements que subissait l'animal. Au centre de l'affiche, Jumbo est enchaîné et ses défenses sont tronquées. Des vignettes à gauche et à droite illustrent sa vie : « Jumbo chained », « Jumbo on the steamer » et « Jumbo forced into his box » (figure 1.4). L'éléphant meurt finalement en Ontario en 1885 entre deux représentations dans des circonstances controversées. Une des hypothèses suggère que Jumbo ait été placé intentionnellement devant une locomotive en marche³.

³ *New research solves mysteries about Jumbo the elephant's life and mysterious death.* CBC.
<https://www.cbc.ca/natureofthings/features/new-research-solves-mysteries-about-jumbo-the-elephants-life-and-mysterious>

Figure 1.4 Affiche "Cirque de P.T. Barnum" (circa 1888)



Au tournant du XX^e siècle, la grande vedette se nomme « Big Mary » (elle aussi considérée comme le plus gros spécimen de son époque) et elle parcourt l'Amérique avec la troupe de cirque Sparks Brothers. Excédée par les mauvais traitements et par ses piètres conditions de vie, l'éléphante explose de rage et écrase son dresseur devant les yeux d'un public sous le choc. Alors que la foule exige la mise à mort de l'animal, le directeur du cirque cède à la pression et consent à exécuter le lendemain celle qu'on surnommait à partir de là « Murderous Mary ». Doté du sens du spectacle (et de celui des affaires), celui-ci organise une pendaison publique après avoir considéré des alternatives comme l'électrocution et l'écartèlement par locomotive. La solution pour soulever et faire suffoquer par pendaison un animal de cinq tonnes est une grue ferroviaire de cent tonnes située dans la ville voisine. Environ trois mille personnes paieront un billet d'admission pour assister au spectacle de l'exécution de la star déchue.

Figure 1.5 La pendaison de Big Mary (1916)



L'exemple le plus récent d'un animal vedette abattu (et aussi le cas qui rappelle le plus le sort de King Kong) est celui de Tyke, une éléphant de cirque qui tua son cornac et blessa son toiletteur pendant une représentation à Honolulu en 2005. Affolé par la foule en panique, le pachyderme s'enfuit de l'arène où se déroulait le spectacle avant d'être pourchassé dans les rues de la ville par une brigade de policiers armés. Tyke s'effondre criblée de 86 balles devant les regards des passants ainsi que sous l'objectif de nombreuses caméras présentes sur la scène. La triste histoire sera l'objet d'un documentaire réalisé en 2015 par Susan Lambert et Stefan Moore, duquel j'ai récupéré certaines séquences pour les inclure dans *LSDA*. Le film *Tyke* s'inscrit par ailleurs dans un genre documentaire en pleine expansion depuis le début des années deux mille, dans lequel les cinéastes cherchent à sensibiliser la population à propos de l'exploitation que subissent les animaux. J'ai recensé une bonne trentaine de ces documentaires, tous réalisés entre 2005 et 2021. Ces œuvres se distinguent des productions traditionnelles parce que les images sont souvent captées illégalement dans des lieux où l'accès est contrôlé ou interdit. Ces tournages nécessitent la plupart du temps la collaboration d'activistes et d'organisations qui militent contre l'exploitation animale. Réalisé par Shaun Monson au bout de cinq années d'enquêtes, d'infiltrations et de tournages avec des caméras dissimulées, *Earthlings* (2005) demeure à ce jour la principale référence pour ce genre particulier du cinéma documentaire. Chacun des cinq chapitres du film propose d'examiner un secteur d'exploitation des animaux : animaux domestiques, alimentation, vêtement, divertissement et recherche scientifique.

Salué entre autres par Peter Singer et par le scientifique et moine bouddhiste Matthieu Ricard, le film présente toutefois un contenu tellement violent et explicite par rapport aux traitements des animaux que sa diffusion dans les circuits traditionnels fut largement entravée. *Earthlings* a toutefois bénéficié d'une restauration à l'occasion du dixième anniversaire de sa sortie et il est aujourd'hui disponible gratuitement sur Internet. Le parcours du film témoigne néanmoins des grandes difficultés à rejoindre un public lorsqu'il est question d'enjeux comme celui de la maltraitance animale. Cette problématique fut d'ailleurs au cœur de ma réflexion tout au long de la réalisation de *LSDA*. Je souhaitais traiter de l'exploitation animale de la manière la plus franche possible mais en tenant compte des limites de la tolérance des spectateurs face à la cruauté des images. La solution utilisée fut finalement d'alterner entre la représentation et la suggestion de la violence.

1.3 L'animal spectateur

Par sa nature hypnotique, le cinéma constitue le langage le plus pénétrant que le genre humain ait jamais conçu, lui qui est capable d'inoculer à grande vitesse des concepts et des désirs en notre esprit, lui qui influence de manière décisive le territoire délicat des croyances et des idéologies, des habitus sociaux, des relations humaines. - Orlando Senna (Bellour, 2009)

Pour pallier à l'absence de parole des animaux, ma stratégie consiste à permettre au spectateur de se percevoir comme un animal afin qu'il développe de l'empathie et qu'il puisse s'identifier à leur souffrance, même si ce n'est que d'un point de vue extérieur. À l'écran comme dans la vie, l'animal peut agir sur nous comme une sorte de prisme de perception à travers lequel les choses nous apparaissent autrement : soudainement, nous percevons comme une bête.

Voir du point de vue des bêtes offre une expérience de l'altérité essentielle si on souhaite développer une perspective sur l'humanité qui soit la plus objective possible. Le premier moyen pour y arriver consiste à susciter la participation affective du spectateur, ce que le sociologue Edgar Morin appelle la projection-identification: « Le sujet, au lieu de se projeter dans le monde, absorbe le monde en lui » (Morin, 1958). Un des aspects du phénomène de projection-identification concerne les personnages à l'écran. Dans un cinéma de fiction plus traditionnel, c'est généralement sur les actrices et les acteurs que se pose notre regard et c'est donc à eux que nous nous identifions. Dans *LSDA*, les véritables stars sont les animaux et

c'est dans leur réalité que nous nous projetons affectivement. Edgar Morin décrit ce type de projection-identification comme une forme d'anthropomorphisme, c'est-à-dire que nous projetons sur des choses ou des êtres vivants des traits de caractère ou des tendances proprement humaines. Qu'ils soient représentés dans leur environnement naturel ou en captivité, les animaux occupent l'écran avec leur langage fait de regards, de postures, de mouvements, de réactions, de cris, de chants, etc. Ces signes sont magnifiés par le cinéma grâce à la taille de la projection, mais aussi par l'utilisation de gros plans et de ralentis.

Edgar Morin note aussi un lien entre l'absence de participation motrice ou active du spectateur et l'augmentation de sa participation psychique et affective. Autrement dit, les conditions d'immersion jouent un rôle essentiel dans le processus d'identification-projection. La salle de projection offre un espace propice à la relaxation et à la rêverie et contraint le spectateur à un état de passivité pur. Immobile, subjugué, il subit le spectacle des images qui défilent à l'écran.

Un constat semblable est fait par le critique et théoricien du cinéma Raymond Bellour. Dans son ouvrage intitulé *Le corps du cinéma* (2009), l'auteur cherche à comprendre la dynamique qui opère entre le cinéma et un spectateur dans une salle de projection. En puisant dans l'histoire et la théorie du cinéma, de la philosophie, de la sociologie, de la psychologie et de la psychanalyse, il propose de définir certaines caractéristiques propres à l'expérience filmique. Son approche du phénomène nous invite à concevoir le cinéma comme étant un corps qui se définit comme « le lieu virtuel de la conjonction » de deux corps, celui du film et celui du spectateur. Le corps du film décrit par Bellour est comparable à celui d'un organisme vivant qui serait constitué d'images, de mouvements de caméra, de plans découpés, de couleurs, de sons, etc. Reprenant l'idée de Morin sur l'identification-projection, Bellour insiste sur le fait qu'en tant que spectateur de cinéma on ne s'identifie pas seulement aux stars, mais à tout ce qu'on identifie: un chapiteau, une arme à feu, une rivière, etc.

Le deuxième corps est celui du spectateur, celui vers lequel l'image est projetée. Autrement dit, le film représente un corps d'émotions qui nécessite le corps et la psyché du spectateur pour pouvoir s'incarner en expérience cinématographique. Pour expliquer cette rencontre, ou ce transfert d'affects, Bellour compare le cinéma à l'hypnose et aux procédés d'induction qui entraînent cet état particulier. Bien que la comparaison entre l'hypnose et le cinéma demeure relativement analogique (le cinéma n'est pas exactement une séance d'hypnose), j'ai tenu à en discuter parce que les correspondances sont assez pertinentes dans le cadre d'une réflexion sur le potentiel de persuasion d'un film avec un discours engagé.

L'hypnose, comme le rappelle Bellour à travers le psychiatre français Léon Chertok, représente un état de conscience modifiée qui se distingue de ceux de veille, de sommeil et de rêve. Le sujet sous hypnose se trouve en quelque sorte dans un état de passivité relative. À l'instar de l'hypnothérapeute qui a recours à différents dispositifs pour focaliser l'attention de son patient (le fameux pendule, par exemple), le dispositif cinématographique cherche lui aussi à mobiliser le regard du spectateur grâce au déploiement de motifs et de rythmes spécifiques. Le soutien de l'attention à travers le regard encourage une relative immobilité du corps, laquelle permet d'atteindre un état de réceptivité émotionnelle plus grande chez le spectateur. Selon Bellour, c'est précisément ce phénomène qui ferait du cinéma le dispositif de prédilection pour donner corps à l'animalité du spectateur, d'où le sous-titre de son ouvrage : « Hypnoses, émotions, animalités ».

Nous avons vu dans ce chapitre que les animaux sont omniprésents dans notre culture et qu'ils sont la plupart du temps exploités et mal représentés. L'humain est aussi un animal et il partage avec le reste des espèces des modes de perceptions communs que nous avons associés au concept d'animalité. Le caractère hypnotique et immersif du cinéma permet d'éveiller cette animalité chez le spectateur et ainsi de faire en sorte qu'il soit plus réceptif au langage animal. Finalement, c'est cette expérience de l'altérité animale qui permet de donner au spectateur une autre perspective sur l'exploitation des animaux et ainsi de le rendre plus sensible à leur souffrance.

CHAPITRE 2

UN CINÉMA D'IMAGES TROUVÉES

Les pratiques cinématographiques basées sur le remploi d'images existent depuis les débuts du cinéma. Nous définirons dans ce chapitre ce qui caractérise ce type de pratique et nous verrons comment l'évolution des technologies a affecté la manière dont les cinéastes ont utilisé les archives à travers le temps. Nous aborderons ensuite ma pratique du film de remploi à partir de trois œuvres que j'ai réalisées avant *LSDA*.

2.1 Le film de remploi (*found footage film*)

L'expression *found footage* est utilisée dans le langage cinématographique de manière courante pour désigner un objet filmique, une séquence ou un plan trouvé. En français, le film de remploi désigne une pratique artistique qui consiste à « réaliser un film en s'appropriant des éléments trouvés, dérobés, prélevés, détournés, non tournés par le cinéaste, mais que ce dernier recycle » (Beauvais, 2003). La démarche de l'artiste du film de remploi consiste à revaloriser des plans de films préexistants en leur donnant un nouvel usage et une nouvelle utilité. Cette pratique basée sur l'échantillonnage est comparable à celle du collage en art visuel et à celle qui existe en musique avec la culture du remix et du *plunderphonic*. Il faut noter que ce qu'on appelle aussi le film artistique d'archives ou le cinéma de seconde main n'est pas considéré comme un genre cinématographique à proprement parler parce qu'il englobe une variété d'intentions et d'interventions trop large de la part des cinéastes. Le travail de l'artiste du film de remploi consiste d'abord en une vaste opération de recherche et de collecte d'images, lesquelles représentent en quelque sorte la matière première de l'œuvre. Depuis les premiers films du genre réalisés à partir de chutes ou de copies de films usagées, les révolutions successives des technologies de reproduction de l'image ont constamment transformé les façons de faire et de diffuser les films. Ajoutons que le contenu de ce type de film a largement évolué à travers les époques et en fonction des images accessibles.

En libérant les artistes de la contrainte de la pellicule, le magnétoscope a encouragé la production et la préservation de nouvelles archives, tout en favorisant l'accès à une plus grande diversité d'images. C'est notamment le cas de celles réalisées par les grands studios de cinéma. Le magnétoscope engendra aussi

la multiplication d'images d'archives issues des productions télévisuelles. Jean-Luc Godard tira profit de ces nouvelles possibilités pour réaliser *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998), un projet titanesque en huit parties réalisé avec les outils de la télévision. À la fois un collage essayiste et une ode au septième art, l'œuvre est constituée de plusieurs centaines de séquences extraites d'enregistrements sur bandes magnétiques. Quelques années plus tard, l'Internet et l'évolution des technologies numériques contribuèrent encore davantage à transformer les façons de faire des artistes du cinéma de seconde main. Les films sont désormais dématérialisés et les images peuvent être reproduites à l'infini sans perte de qualité – ce qui n'était pas le cas avec les supports précédents. Cette vaste démocratisation du film à travers la vidéo a aussi contribué à redéfinir la notion d'archives, puisque la préservation des archives et leur accessibilité débordent aujourd'hui largement du cadre institutionnel traditionnel. À titre d'exemple, la plateforme de vidéos en ligne YouTube accueillait en 2019 une moyenne de 720 000 heures de nouveau contenu vidéo chaque jour⁴. Du matériel autrefois accessible uniquement à partir des supports d'origine comme la pellicule ou la bande magnétique est désormais accessible en format numérique. Comme ce fut le cas lors de l'apparition du magnétoscope, la révolution numérique a engendré de nouveaux supports, lesquels ont contribué à l'apparition de nouveaux types d'images – par exemple celles captées par les téléphones portables, ou par des drones équipés d'une caméra. Les perspectives offertes par ces nouveaux médias permettent de documenter autrement la réalité et de traiter de nouveaux sujets. Finalement, les logiciels de montage informatique ont eux aussi transformé la façon de manipuler les images, ce qui stimula encore une fois l'émergence de nouvelles pratiques cinématographiques basées sur l'utilisation d'images préexistantes.

Chris Marker proposait dans *Sans Soleil* (1982) une réflexion sur l'image et la mémoire, et imaginait un espace virtuel qui contiendrait toutes les images du monde. Ces images, celles de notre mémoire collective, seraient accessibles à tous pour que chacun puisse les utiliser selon son gré. Ce qu'il appela la « zone », en hommage à Andreï Tarkovski, anticipait en quelque sorte les pratiques du cinéma d'archives à l'ère Internet. Cette utopie, comme l'explique Johanne Villeneuve, « se fonde alors sur les possibilités qu'ont les “ nouveaux médias ” de transformer le rapport au monde, de déjouer la fin d'un monde en permettant d'inventer des legs, de créer des mémoires aussi riches que multiples » (Villeneuve, 2003). Une des principales vertus d'un cinéma réalisé à partir d'images trouvées réside justement dans sa capacité à autonomiser les images pour les mettre au profit d'un nouveau discours. Un exemple d'œuvre plus récente

⁴ Mohsin, M. (2021, 25 janvier.) *10 YouTube stats every marketer should know in 2021*. Oberlo. <https://www.oberlo.com/blog/youtube-statistics> (page consultée septembre 2021).

est celui d'*Animal Macula*, un documentaire expérimental réalisé par Sylvain L'Espérance en 2021. Le réalisateur a puisé dans cent-vingt-cinq ans d'histoire du cinéma et a récupéré des centaines de plans d'animaux dans les films afin de dresser un grand portrait de leur représentation à l'écran. L'accumulation de ces séquences dans cette œuvre est une manière de montrer l'omniprésence des animaux dans les films et de leur rendre hommage.

La théoricienne et spécialiste du cinéma d'avant-garde Nicole Brenez a élaboré une cartographie de la pratique du film de remploi et a identifié cinq principaux usages. Le plus répandu et celui qui correspond à ma démarche est l'usage critique, lequel vise « à s'emparer des images de l'industrie cinématographique ou encore des images de sources familiales ou privées pour se livrer à leur détournement, voire à leur destruction dans un esprit souvent violent » (Brenez, 2002). À cet usage critique des images d'archives, Brenez propose quatre stratégies formelles auxquelles les artistes du film de remploi ont recours pour mettre de l'avant leur critique : le détournement, l'anamnèse, la variation/l'épuisement et le ready-made. J'ai retenu les trois premières pour leur pertinence à l'égard de mon projet et de mon approche du film d'archives de manière générale.

Théorisé et pratiqué par le mouvement de l'Internationale situationniste, le détournement est une stratégie qui implique l'appropriation d'un document sous une forme ou une autre, qu'on utilise tel quel ou qu'on transforme. Dans le film *La société du spectacle* (1973) de Guy Debord, le détournement d'images de la culture populaire est une manière de critiquer la société qui les a produites, notamment grâce au commentaire de la bande sonore. Une tactique comparable est employée par Bruce Conner, une figure de proue du cinéma expérimental américain et un des pionniers du film de *found footage*. Son premier film *A Movie* (1958) est constitué d'extraits de films éducatifs, de bobines d'actualités et d'autres films de série B. Ce court film de collage illustre aussi bien la tactique du détournement que celle de l'anamnèse, que Brenez résume ainsi : « Il s'agit de rassembler et d'accoler des images de même nature de façon à leur faire signifier non pas autre chose que ce qu'elles disent, mais exactement ce qu'elles montrent, mais que l'on ne veut pas voir » (Brenez, 2002). Dans *A Movie*, Conner juxtapose une variété d'images de guerre, d'accidents et d'autres catastrophes avec des scènes de divertissements populaires. Ce qui est montré et qu'on ne veut pas voir, pour reprendre les mots de Brenez, c'est la fascination de notre société pour le spectacle de la destruction.

Par l'appropriation d'images d'autrui, la pratique du film de remploi peut être considérée comme un geste politique en soi, particulièrement dans les cas de détournement et de la mise en avant d'un discours critique. Dans un ouvrage consacré aux différentes pratiques associées à ce type de film, William C. Wees insiste sur l'aspect engagé que comporte l'appropriation d'images préexistantes : « By reminding us that we are seeing images produced and disseminated by the media, found footage films open the door to a critical examination of the methods and motives underlying the media's use of images » (Wees, 1993). Dans le cas de *LSDA*, ma stratégie consiste à réutiliser des images initialement destinées à promouvoir l'exploitation des animaux pour en faire l'objet d'un discours critique sur cette même exploitation.

2.2 Cheminement pratique

Voici quelques étapes clés de mon cheminement pratique en trois films antérieurs à *LSDA*, aussi réalisés à partir d'images d'archives et de plans trouvés. Ces films témoignent de l'évolution de mon approche du film de remploi et illustrent à plusieurs égards les fondements de la démarche déployée dans le cadre de ce projet de recherche-crédation. Les trois œuvres citées utilisent les archives non pas dans l'intention de documenter, mais plutôt dans l'objectif de créer une expérience cinématographique où le regard du spectateur est constamment sollicité par le défilement des images.

Comparables à des miroirs de notre société, les archives exercent un pouvoir d'attraction parce qu'elles nous renvoient à notre propre actualité et à notre propre pérennité. *Regards objectifs*⁵ (2018) est un film de montage qui contient une centaine de plans où les sujets filmés regardent et saluent l'objectif de la caméra. Les scènes sont tirées de films de cérémonies, de fêtes, de vacances et de voyages, et furent tournées par mon grand-père Maurice Sokolyk entre 1942 et 1967. En positionnant le spectateur directement derrière l'objectif et en focalisant sur les visages et les regards caméra des sujets filmés, mon intention était d'établir la plus grande intimité possible vis-à-vis des personnages qui défilent. *Regards objectifs* est une œuvre qui s'est révélée particulièrement pertinente en regard de mon cheminement sur deux plans. Déjà sous-jacent dans ce film, le thème de la mort sera abordé davantage et de manière de plus en plus directe dans les projets qui mèneront à *LSDA*. Sur le plan formel, ce court-métrage inaugure aussi une approche de la mise en scène et d'un montage axée sur une participation active du regard du spectateur.

⁵ Carignan, F. (2018). *Regards objectifs*. Vimeo. <https://vimeo.com/267892279/b2e561be81>

*Intersections*⁶ (2019) est un film de collage qui est le résultat de l'échantillonnage d'une variété d'archives qui traitent de l'automobile et de sa conduite sous divers aspects. Alors que *Regards objectifs* plaçait le spectateur derrière l'objectif de la caméra, il se situe cette fois-ci derrière le volant d'une voiture pour effectuer un trajet équivalent à la durée du film. Le regard du spectateur est par conséquent orienté vers la route qui défile : intersections, changements de voie, dépassements, piétons, cyclistes, etc. Le montage est la somme d'une vaste collecte d'images issues de reportages, de documentaires, de films promotionnels des fabricants automobiles, de films sur la sécurité routière ou encore de films de formation sur la conduite automobile. D'autres images proviennent de caméras de surveillance, de caméras de bord ou de vidéos d'essais de chocs (*crash test footage*). Un autre genre cinématographique dans lequel j'ai puisé des images (et dans une certaine mesure l'esprit pour *Intersections*) est celui des films éducatifs américains des années 70, un type de production destinée aux étudiants dans lequel une variété de sujets était abordée. Je me suis particulièrement attardé à un sous-genre de ces films pédagogiques qui est dédié à la conduite automobile et qu'on appelle le *driver's educational scare film*, une expression qu'on pourrait traduire par « film dissuasif sur la conduite automobile ». L'objectif de ces films était d'inciter à la prudence au volant en présentant du matériel scabreux et perturbant, par exemple des scènes tournées lors de réels accidents de la route. *Intersections* est une sorte de *road movie* hypnotique qui entraîne le spectateur dans un parcours où une succession d'accélération, de freinages et d'évitements mènent à différentes pertes de contrôle et collisions, réelles ou imaginaires. L'ensemble du montage a été conçu de manière à maintenir l'attention et la vigilance du spectateur en perturbant constamment son trajet, un peu comme dans un jeu vidéo.

Figure 2.1 Photogramme extrait de *Regards objectifs* (2018)



⁶ Carignan, F. (2019). *Intersections*. Vimeo. <https://vimeo.com/334808491>

Figure 2.2 Photogramme extrait de *Regards objectifs* (2018)



Figure 2.3 Photogramme extrait de *Intersections* (2019)



Figure 2.4 Photogramme extrait de *Intersections* (2019)



*Jesus on the Main Line*⁷ (2020) propose une incursion dans l'univers de la droite chrétienne fondamentaliste aux États-Unis. Cette branche évangélique du christianisme possède plusieurs ramifications et elle est souvent associée aux mouvements créationnistes, pro-vie et anti-LGBT. Je souhaitais présenter le discours fondamentaliste de ces groupes en misant sur un montage et un traitement de l'image qui rendrait compte de la ferveur exaltée de leurs adeptes. Je tentais aussi sur le plan formel d'illustrer le phénomène de transe collective qui caractérise leurs rassemblements, particulièrement lors des séquences de bénédictions et de guérisons miraculeuses. Contrairement aux deux autres œuvres citées, la parole y est omniprésente et vise à rappeler la nature des discours tenus lors de ces événements. Dans ce court-métrage, le regard et l'attention du spectateur sont engagés de deux manières : à travers les regards caméra des pasteurs et à partir des regards des participants impliqués ou fascinés par le spectacle.

Après avoir consulté en ligne des centaines d'heures d'archives couvrant plus d'un demi-siècle, j'ai identifié et exploité les principaux motifs qui constituent les bases de ce type de spectacle. Au cœur de la mise en scène on trouve le personnage du pasteur. C'est à travers lui que la parole divine s'exprime, c'est par lui que les miracles s'accomplissent et c'est à lui que les offrandes sont faites. L'inclusion dans le film d'une soixantaine de pasteurs issus de différentes époques témoigne de la persistance et de la popularité croissante de ce mouvement né aux États-Unis au début du siècle précédent. L'extrait le plus récent utilisé dans le film montre le président Donald Trump à la Maison-Blanche entouré des pasteurs évangéliques les plus influents du moment. Jusqu'à l'arrivée de la télévision, la radio s'est avérée particulièrement efficace pour diffuser le discours religieux et rejoindre un public en dehors des lieux de culte traditionnels. La diffusion des programmes par satellite permet ensuite de joindre un public beaucoup plus large. C'est l'apparition et la multiplication des télévangélistes. La pratique du film de remploi a fait d'eux la cible d'innombrables remix humoristiques et satiriques dès que l'accès au magnétoscope s'est démocratisé.

⁷ Carignan, F. (2020). *Jesus on the Main Line*. Vimeo. <https://vimeo.com/411891158>

Figure 2.5 Photogramme extrait de *Jesus on the Main Line* (2020)



Figure 2.6 Photogramme extrait de *Jesus on the Main Line* (2020)



CHAPITRE 3

LE SPECTACLE DES ANIMAUX

Les films d'animaux nous révèlent le cinéma.
- André Bazin

Ce chapitre est consacré à la réalisation du court-métrage *Le spectacle des animaux*. Nous aborderons la nature des images sélectionnées et nous verrons les stratégies employées au plan cinématographique. Nous concluons avec une présentation des modalités entourant la diffusion de l'œuvre.

3.1 Documentation du spectacle

La première étape pour donner une voix aux animaux repose sur la sélection des images. Comme dans le cas des œuvres précédemment citées, je me suis intéressé aux productions cinématographiques considérées marginales telles que les films amateurs, et plus largement les différentes productions réalisées en dehors du cinéma traditionnel de fiction. Pour ne citer que quelques-uns de ces genres, pensons aux films vernaculaires, aux productions documentaires et aux films promotionnels. Ces archives ont l'avantage de nous offrir une perspective sur l'exploitation des animaux qu'on ne trouve généralement pas dans le cinéma de fiction traditionnel. Pour traiter de l'exploitation des animaux de la manière la plus franche possible, il m'importait d'utiliser des images où l'intervention des cinéastes était réduite au maximum, par opposition à celles issues du cinéma de fiction classique, où tout est mis en scène au profit du récit. Sur les plans rhétoriques et affectifs, ces images sont aussi percutantes parce qu'elles captent la réalité plutôt que de la simuler. La présentation de ces images est aussi une manière de rendre hommage aux animaux victimes de ces exploitations en leur offrant une tribune qui témoigne de leur existence et de leur triste sort. Toutes les archives utilisées proviennent d'Internet, principalement à partir de la plateforme YouTube. L'avantage de cette plateforme est qu'elle regroupe une grande part du contenu présent sur d'autres sites de vidéos en ligne populaires.

Les séquences utilisées pour réaliser *LSDA* pourraient être classées en deux grandes catégories qui illustrent autant de formes d'exploitation des animaux : les safaris de chasse et les spectacles animaliers comme ceux des zoos et des cirques. Cet ensemble représente une collecte d'environ 500 vidéos parues depuis le début des années 2000 et couvrent non seulement le sujet de l'exploitation tel que j'ai voulu l'aborder, mais elles incluent aussi tout un ensemble de plans secondaires nécessaires à l'élaboration du récit, par exemple ceux d'animaux évoluant dans leur environnement naturel.

3.1.1 Le safari de chasse

La première catégorie concerne les vidéos qui font la promotion du safari de chasse. Ce type de chasse n'a rien à voir avec celle de subsistance (ou alimentaire) et se présente plutôt comme une forme de loisir dispendieux. La plus estimée du genre est celle du *Big Five*⁸ qui comprend les cinq grands mammifères d'Afrique. Ces cinq espèces, bien que la plupart soient considérées comme étant menacées et en danger de disparition, sont traitées comme une marchandise au même titre que les ressources naturelles comme le bois ou les métaux précieux. La chasse de ces animaux trophées constitue un divertissement qui demeure l'apanage d'occidentaux aisés en quête de sensations fortes et de prestige. Cette activité représente néanmoins un moteur économique important pour plusieurs pays du continent africain comme la Tanzanie, le Kenya et le Botswana. Alors que les capitaux générés par ce tourisme cynégétique demeurent entre les mains de quelques individus et de certaines entreprises, c'est l'ensemble de l'écosystème qui paie le prix de l'érosion de la biodiversité. Une grande part des images appartenant à cette catégorie provient de vidéos de safaris de chasse réalisés par des amateurs ou des professionnels qui souhaitent documenter leurs expériences ou en faire la promotion.

Une des séquences typiques de ce genre de vidéos est celle du portrait ou de l'autoportrait des chasseurs avec le cadavre de l'animal chassé. Ces scènes de jubilation sont déconcertantes et sont présentes dans presque toutes les productions du genre. Certains des extraits récupérés pour *LSDA* ont été recadrés pour ne montrer que la main du chasseur caressant la peau ou le pelage de l'animal, un motif qui est assez récurrent lui-aussi. Certains de ces films de chasse sont en réalité des compilations qui vont directement à l'essentiel. Assez populaires sur Internet, ceux-ci consistent en une suite de séquences où des animaux sont traqués et abattus. Une approche semblable est adoptée par les entreprises qui œuvrent dans le

⁸ L'expression est attribuée à Ernest Hemmingway dans son roman *La coline verte* et elle est employée pour désigner la chasse de cinq grands mammifères : le lion d'Afrique, le léopard d'Afrique, l'éléphant d'Afrique, le buffle d'Afrique et le rhinocéros noir.

secteur du tourisme cynégétique. Ces vidéos sont produites par les agences qui organisent ces expéditions ou par les fabricants d'armes et d'équipements nécessaires à ce type de chasse. Un des avantages de ces productions est qu'elles sont réalisées avec des moyens techniques plus sophistiqués, par exemple par l'utilisation de drones ou d'hélicoptères pour la captation d'images. Un peu moins axé sur la tuerie, le contenu de ces vidéos est toutefois plus pernicieux parce qu'il cherche à promouvoir l'aventure et le prestige qui sont associés à cette chasse. On trouve dans la foulée de nombreux tutoriels pour apprendre à chasser le gros gibier comme l'ours, la panthère, le lion, la girafe et bien sûr l'éléphant.

Tel que précisé plus tôt, mon principal intérêt envers ces types de productions est dû à leur authenticité, par opposition au cinéma de fiction classique qui propose plutôt un calque de la réalité. Malgré que la chasse elle-même soit la plupart du temps le résultat d'une certaine mise en scène (par le fait d'appâter une proie, par exemple), les images de ces films n'en témoignent pas moins du comportement des humains dans le cadre de réelles activités de chasse. D'un point de vue affectif, les images sont aussi perturbantes parce qu'elles nous montrent l'instant où ces animaux passent de la vie à la mort. En dehors du cercle des initiés, l'exécution d'un lion ou d'un éléphant demeure une vue assez rare, et elle le deviendra de plus en plus avec la vague actuelle d'extinction de masse des animaux. Bien que ces séquences demeurent parmi les plus difficiles à voir, il me semble essentiel de ne pas les occulter dans le cadre d'une œuvre qui vise à prendre le parti des espèces exploitées.

Un peu dans l'esprit du théâtre de la cruauté d'Antonin Artaud, le recours à des scènes avec un contenu plus brutal est une manière de captiver et de troubler le spectateur : « Je propose donc un théâtre où des images physiques violentes broient et hypnotisent la sensibilité du spectateur pris dans le théâtre comme dans un tourbillon de forces supérieures » (Artaud, 1938/1964). Une des stratégies utilisées pour y arriver fut d'employer des images qui inciteraient le spectateur à prendre la position de l'animal traqué plutôt que celle du prédateur. On peut affirmer sans surprise que l'objectif des films de safaris de chasse consiste davantage à mettre en valeur les habiletés du chasseur et à glorifier ses exploits qu'à proposer une réflexion éthique ou écologique sur ses activités. Or, en sélectionnant et en recadrant certaines images (par exemple en insistant sur la posture ou le regard d'un animal fusillé), j'ai tenté de renverser la logique initiale qui consiste à se mettre dans la peau du chasseur.

Un point important qui concerne les images de cette catégorie est celui des armes à feu. Après avoir visionné de maintes heures de vidéo sur le sujet, le rapport entretenu avec ces armes par les chasseurs

m'est apparu de plus en plus comme une forme de fétichisme. Ce type de chasse n'a rien à voir avec la survie et elle repose avant tout sur un rapport de domination qui n'existerait pas sans le recours aux armes à feu. J'insiste sur cette dynamique à travers le film pour mettre en évidence l'iniquité du rapport de force qui prévaut entre l'humain et le reste des animaux dans un tel contexte. C'est en outre un moyen intéressant pour remettre en question le prétendu prestige associé à une chasse qui est plus souvent qu'autrement planifiée et arrangée par des entreprises qui souhaitent avant tout satisfaire leur clientèle.

Figure 3.1 Photogramme extrait de *LSDA* (2022)



Figure 3.2 Photogramme extrait de *LSDA* (2022)



Je tenais à présenter des scènes où des chasseurs incompetents sont à l'œuvre pour illustrer la cruauté de cette chasse. Celles-ci sont toutefois plus difficiles à trouver – on peut soupçonner qu'elles soient la plupart du temps coupées au montage pour des raisons évidentes. Ces images existent néanmoins et j'ai réutilisé

des extraits d'une série documentaire tournée en 2013 par la National Rifle Association (N.R.A.). La série destinée à revamper l'image des armes à feu aux États-Unis n'a jamais vu le jour, mais des images ont été obtenues en 2021 par le magazine *The New Yorker*⁹ et montrent Wayne Lapierre, le vice-président exécutif du puissant lobby, rater son tir à plusieurs reprises sur un éléphant agonisant. On trouve dans la même vidéo une séquence où son épouse tranche et exhibe la queue d'un éléphant, abattu maladroitement lui aussi au cours de la même expédition. Jugées embarrassantes par la NRA, ces images témoignent bien du contexte actuel où seule une poignée de privilégiés sans scrupules se permet encore de chasser des espèces menacées pour se divertir.

Une des expressions utilisées pour définir ce type de chasse sportive nous rappelle que les animaux sont souvent considérés comme des objets : la chasse au trophée. Pour l'anthropologue Maxime Michaud, ce type de pratique correspond en quelque sorte au « niveau zéro de la relation à l'animal » (Michaux, 2015). Un peu comme chez les Grecs de l'Antiquité pour lesquels le *tropaion*¹⁰ était la dépouille d'un ennemi vaincu (armures et armes), les chasseurs d'aujourd'hui souhaitent exhiber les fruits de leur « combat ». Les trophées de chasse les plus prestigieux sont habituellement des parties d'animaux comme les cornes, les défenses, les peaux et les fourrures. Certains collectionneurs préféreront avoir en leur possession l'animal entier; d'autres opteront pour le buste et la tête, et d'autres encore se contenteront d'un tabouret en pied d'éléphant et d'un cendrier en ivoire. On trouve en ligne une panoplie de vidéos qui font la promotion de la naturalisation des animaux morts (une pratique qu'on nommait autrefois taxidermie, et plus anciennement empaillage). De nombreux tutoriels sont dédiés aux différentes techniques de naturalisation en fonction des espèces. Dans le même genre, il existe une quantité encore plus importante de vidéos dont le contenu fait l'éloge de collections privées ou la promotion d'expositions et de concours de taxidermie. L'intérêt pour ce type d'exhibition ne représente pas un phénomène récent, si on considère la popularité des cabinets de curiosité et des théâtres scientifiques dédiés à l'anatomie animale apparus pendant la Renaissance. On peut toutefois affirmer que ce loisir de collectionneur représente dorénavant une véritable industrie qui contribue au péril de nombreuses espèces.

⁹ Spies, M. (2021, avril 21). *The secret footage of the N.R.A. chief's botched elephant hunt*. The New Yorker. <https://www.newyorker.com/news/news-desk/the-secret-footage-of-nra-chief-wayne-lapierres-botched-elephant-hunt>

¹⁰ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (récupéré le 1 février 2021). Trophée. <https://www.cnrtl.fr/etymologie/troph%C3%A9e>

L'apport des images d'animaux naturalisés dans *LSDA* est aussi un rappel de la fascination qu'entretient l'humain pour les autres animaux, un phénomène qui remonte au moins à la préhistoire, comme le montrent les œuvres peintes sur les parois de grottes comme celle de Chauvet ou de Lascaux. Ces images témoignent aussi de la relation très ambivalente que nous entretenons avec les animaux puisque l'objectif de la naturalisation est de faire en sorte que les animaux semblent le plus vivants possible. Or, la vue de ces animaux fixés sur bois ou sur socle, avec leurs yeux de verre, dans des postures et des mises en scène caricaturales, évoque davantage le salon mortuaire que l'écosystème de la savane. Ces animaux semblent en effet suspendus dans une sorte d'entre-deux où la vie et la mort sont indissociables. Ce constat est d'autant plus troublant quand on considère que certaines espèces ont été chassées au point où les seuls spécimens observables sont aujourd'hui dans les musées d'histoire naturelle. Le Muséum national d'histoire naturelle de Paris, réputé pour sa vaste collection d'animaux naturalisés, propose une aile entièrement consacrée aux espèces éteintes ou en voie de le devenir. Une exposition intitulée « Revivre¹¹ » est d'ailleurs présentée depuis 2021 au Jardin des plantes et offre de côtoyer en réalité augmentée onze de ces espèces.

Figure 3.3 Photogramme extrait de *LSDA* (2022)



¹¹ Site web Le jardin des plantes. <https://www.jardindesplantesdeparis.fr/fr>

Figure 3.4 Photogramme extrait de *LSDA* (2022)



3.1.2 Le cirque

La question de l'exploitation et de la spectacularisation des animaux serait incomplète sans la contribution des images d'animaux en captivité dans les zoos et dans les cirques itinérants. L'attrait pour ces spectacles ne date pas d'hier, comme le raconte l'historien du siècle dernier W. E .H. Lecky à propos des grands spectacles de l'époque romaine :

Quatre cent ours périrent en un jour sous le règne de Caligula [...]. Sous le règne de Néron, quatre cent tigres combattirent contre des taureaux et des éléphants. En une seule journée, lors de la consécration du Colisée par Titus, cinq mille animaux trouvèrent la mort. Sous Trajan, les jeux se prolongèrent pendant cent vingt-trois journées consécutives. Des lions, des tigres, des éléphants, des rhinocéros, des hippopotames, des girafes, des taureaux, des cerfs, et même des crocodiles et des serpents servirent à donner de la nouveauté au spectacle¹².

Les spectacles animaliers contemporains ont certes évolué depuis cette époque; le principe à la base de ceux-ci demeure néanmoins le même : des animaux sont arrachés à leur environnement naturel afin de divertir les humains. Dans *LSDA*, les images de cette catégorie ont été captées par des spectateurs, des promoteurs, des activistes, des reporters ou des documentaristes, et elles proposent souvent des perspectives différentes sur le même sujet. À titre d'exemple, les vidéos réalisées par des groupes activistes insistent sur les conditions de détention de ces espèces et les mauvais traitements qui leur sont

¹² Lecky, W.E.H. (1869) *History of European Morals from Augustus to Charlemagne*, Londres, Longmans, vol. 1, p. 280-282. (op. citée dans *La libération animale* de Peter Singer).

infligés. En contrepartie, le matériel diffusé par les promoteurs de cirques montre plutôt les prouesses des animaux en scène. C'était pour moi nécessaire de juxtaposer ces différentes images parce que ce va-et-vient entre les séquences où l'animal évolue sagement dans son environnement naturel et celles où il est réduit à une bête de foire permet de mettre en évidence la cruauté de cette exploitation. C'est dans ce même esprit que j'ai choisi d'inclure certaines scènes où les animaux réclament leur liberté de manière assez violente, la plupart du temps au péril de leur vie.

Figure 3.5 Photogramme extrait de *LSDA* (2022)



Figure 3.6 Photogramme extrait de *LSDA* (2022)



3.2 Le montage du spectacle

Le cinéma est comme un animal [...]. De l'animal à l'animation, de la figure à la force, d'une ontologie pauvre à une pure énergie, le cinéma serait la métaphore technologique qui configure mimétiquement, magnétiquement, l'autre monde de l'animal. Akira Mizuta Lippit (Bellour, 2009)

Comme dans le cas de mes œuvres précédentes, mon choix d'utiliser du matériel préexistant est d'abord et avant tout lié à un désir de faire voir, de montrer ou de remonter ce qui a pu échapper à notre regard. Pour *LSDA*, le défi supplémentaire était de créer une œuvre qui mettrait la voix des animaux à l'avant-plan. Une des stratégies utilisées consiste à prioriser un contenu qui véhicule un langage le plus proche possible de celui des animaux, au contraire de celui de la parole. Au même titre que chez l'humain, les autres espèces communiquent et s'expriment à travers une vaste gamme d'expressions corporelles et d'attitudes. Les postures et les regards peuvent traduire autant d'états d'amusement, d'excitation ou de détente. Il en va de même pour les sentiments d'hésitation, de crainte, de frustration, de détresse ou d'ennui. Le montage s'articule autour de l'accumulation, de la juxtaposition et de la répétition de motifs spécifiques selon les différentes sections du film. Pour les images de spectacle, les plus récurrentes sont celles des animaux qu'on fait sauter, tournoyer et défiler sur la scène du cirque. L'accumulation est une des stratégies employées pour mettre en évidence le caractère répétitif et aliénant de l'existence des animaux de cirque. Pour les séquences de safari, les motifs sont ceux des chasseurs qui traquent et abattent les animaux. Encore une fois, par l'utilisation de plans soigneusement choisis, le montage permet d'évacuer la dimension sportive et prestigieuse de cette chasse pour en révéler la part la plus sombre, celle de l'exécution d'un animal.

La démarche d'échantillonnage derrière la création de la bande sonore demeure essentiellement la même que celle employée pour les images : trouver, prélever, transformer et réutiliser du matériel préexistant. Le son qui accompagne les images dans *LSDA* est exogène, c'est-à-dire qu'il n'est pas celui d'origine, hormis quelques exceptions où des dialogues de chasseurs sont audibles, ou encore dans les cas de sons captés pendant la chasse (cris, détonations, etc.). Pour la majorité du court-métrage, le son est le résultat d'un travail d'échantillonnage réalisé à partir de séquences musicales, d'extraits de dialogues tirés de films ou de reportages ainsi qu'à travers l'utilisation de différents effets sonores afin de favoriser l'immersion du spectateur et son implication affective. Les ambiances sonores comme celles de la savane ont aussi été créées à partir de matériel préexistant trouvé sur Internet.

Un des procédés récurrents tout au long de l'œuvre consiste à superposer différentes pistes sonores. Celles-ci peuvent inclure des cris d'animaux, des chants d'oiseaux, des bruits d'insectes, le bruissement du vent, etc. Le procédé de superposition permet d'obtenir une trame sonore plus riche et plus texturée. Cela offre aussi la possibilité de créer une trame sonore ambiophonique et immersive, par exemple en modulant le son en fonction de l'espace. Pour l'ensemble, les objets sonores, qu'ils soient de nature musicale, organique ou mécanique, tous sont utilisés pour contribuer à la dramaturgie du récit et pour créer une ambiance qui fait écho au contenu visuel. Notons que la présence sporadique de la voix humaine à travers le film vise encore une fois à rappeler au spectateur le rôle qui lui revient dans cette exploitation des animaux, du moins en tant que membre de l'espèce humaine.

Tel que discuté dans le deuxième chapitre en regard de mon cheminement pratique, le point de vue donné au spectateur à partir d'angles de caméra spécifiques influence son expérience des images et du récit. On trouve dans *LSDA* trois perspectives (ou point de vue) principales qui visent tantôt à rapprocher le spectateur de l'animal, tantôt à l'éloigner. Pour instaurer une proximité avec l'animal, le premier procédé consiste à focaliser sur son regard. L'œil de l'animal, à la fois perçant, mystérieux et communicatif, possède une charge affective puissante qui a souvent été exploitée au cinéma. Pour ne citer que quelques exemples célèbres, pensons à l'œil du bœuf dans *Un chien andalou* de Buñuel et Dalí, à celui de la baleine *Moby Dick* de John Huston ou encore à celui de l'âne Balthazar dans le film éponyme de Robert Bresson. Dans ce type de plan, nous regardons l'animal qui nous regarde. La dynamique qui opère lors de cet échange de regards est peut-être celle qui évoque le mieux l'animalité. Bellour souligne d'ailleurs ceci à propos de l'animalité dans *Moby Dick* :

C'est ce pur devenir-animal qu'incarne Achab précipitant la quête du bateau [...]. Cela, jusqu'à l'impressionnant aller et retour de plans entre le corps d'Achab magnétisé par la proximité de l'animal et l'œil géant du monstre que le regard-caméra tente de fixer. (Bellour, 2009)

J'ai aussi eu recours à cette approche narrative dans le cas des plans qui mettent en scène des animaux naturalisés. Le résultat est plus difficile à décrire en termes d'affects, mais je dirais que l'impression suscitée par la vue de ces images est celle d'être dévisagé par le regard factice d'un animal mort.

Un second point de vue mis de l'avant est celui du chasseur, ou plus précisément celui d'une personne qui pointe son arme et qui tire en direction d'un animal. Certaines armes à feu munies de viseurs sont désormais équipées d'une caméra, ce qui permet la captation d'images de chasse sous une autre perspective. C'est ce type de point de vue qui caractérise les jeux vidéo de tir à la première personne,

d'après l'expression anglaise *First-person shooter* (FPS). En nous positionnant directement derrière la mire du viseur, ces plans engendrent une distance avec l'animal et nous contraignent à occuper la position du prédateur, une position qui nous ramène encore une fois à notre part de responsabilité en tant qu'humanité. Finalement, le regard étant la condition même du spectacle, le troisième point de vue utilisé est celui du spectateur. Dans les scènes de cirques, par exemple, notre regard est parfois obstrué par des grillages, des filets de protection ou les barreaux d'une cage. Ces éléments de décor contribuent à leur manière au récit en nous rappelant que les animaux sont avant tout contraints à ce mode de vie, c'est-à-dire que sans ces dispositifs de sécurité, aucune exploitation du genre ne serait envisageable.

La projection du court-métrage *LSDA* aurait idéalement lieu dans une salle de cinéma. La salle de projection classique a l'avantage d'être dotée d'une qualité sonore et visuelle qu'on ne retrouve pas dans un espace de galerie traditionnel. L'obscurité de la salle de cinéma représente un autre facteur important, non seulement en regard de la projection elle-même, mais aussi parce qu'elle procure de meilleures conditions de visionnement ainsi qu'une plus grande intimité aux spectateurs. Les galeries d'art équipées d'une salle de projection demeurent toutefois assez rares. En revanche, il est toujours possible de réunir ces critères de diffusion (qualité sonore et visuelle, obscurité et intimité) dans certains espaces d'exposition, et c'est ce que j'ai choisi de faire dans le cadre de la présentation de ce projet. Le moyen trouvé pour recréer ces conditions a été d'élaborer un espace fermé à l'intérieur même de la galerie. Ma principale préoccupation avec de telles dispositions est liée à la dimension de la projection. Considérant le sujet de l'œuvre, il me semble primordial que le rapport de taille entre la projection et les spectateurs soit en quelque sorte proportionnel au contenu des images. Concrètement, cela signifie que je souhaite que la taille de l'éléphant projeté corresponde au minimum à sa taille réelle, laquelle est d'au moins trois mètres de hauteur.

Une des options envisagées pour la diffusion de l'œuvre a été celle des plateformes de vidéos en ligne. Après tout, l'ensemble du matériel filmique que j'ai utilisé provient d'Internet. Cela aurait été une façon de poursuivre le cycle d'utilisation et de réutilisation des archives qui caractérise ma démarche artistique. En diffusant les images sur Internet, j'aurais pu faire en sorte qu'elles soient à nouveau réutilisées, et ainsi prolonger leur cycle de vie. Ce type de diffusion s'arrime aussi avec le caractère militant et engagé de l'œuvre : on peut supposer qu'une diffusion en ligne rendrait le film plus accessible à un public potentiellement plus vaste que celui d'une salle d'exposition. Malgré ces considérations, cette option entrerait en quelque sorte en conflit avec mon intention de base pour ce projet, laquelle consiste

justement à diffuser ces images en dehors des plateformes de vidéos en ligne. La constitution d'une nouvelle forme d'espace public virtuel n'a pas enrayé le réel espace public, et celui-ci comporte ses propres avantages en termes de diffusion. Dans l'esprit d'une pratique comme celle du film de emploi, il m'apparaît d'autant plus efficace de détourner à la fois le contenu et le support de diffusion pour lequel il était prévu, dans ce cas-ci l'Internet.

CONCLUSION

À partir de quelques cas célèbres d’hier et d’aujourd’hui, nous avons convenu qu’il existe une longue tradition d’exploitation des animaux par les humains, notamment à des fins de divertissement. En nous appuyant sur des théories de l’éthique animale comme l’antispécisme, nous avons suggéré que cette exploitation était le résultat d’une mécompréhension de l’existence animale, notamment en regard de leur capacité à souffrir. Pour expliquer cette indifférence, nous nous sommes entre autres penchés sur la représentation des animaux au cinéma et dans la culture populaire et nous avons pu constater que ceux-ci sont trop souvent anthropomorphisés ou diabolisés. Pour pallier au problème de représentation, j’ai choisi d’élaborer ce projet de création en recourant à des images préexistantes produites en dehors du cadre traditionnel des films de fiction. Mon intention en détournant du matériel filmique comme celui des films amateurs est de proposer une alternative aux représentations aliénantes des animaux qui prédominent.

Nous avons observé qu’avec l’évolution des technologies de l’image et l’essor de l’Internet, la production et la diffusion de films ne sont désormais plus l’apanage des grands studios : n’importe qui peut aujourd’hui capter et diffuser des images instantanément à l’échelle globale au moyen d’un téléphone portable. Les caméras sont non seulement omniprésentes, elles sont plus mobiles que jamais. En transformant les moyens de production, de reproduction et de stockage de l’image, la révolution numérique a ouvert la porte à de toutes nouvelles façons de représenter et de documenter le monde dans lequel nous vivons. Les pratiques cinématographiques basées sur le remploi d’images ont elles aussi su tirer profit de ces nouveaux moyens techniques.

Nous avons ensuite décortiqué deux stratégies employées dans *LSDA* qui visent à donner une voix aux animaux exploités et à permettre au spectateur de s’identifier à eux affectivement. La première stratégie discutée repose sur l’animalité, un concept que nous avons défini comme un mode de perception et de communication non verbale permettant de créer une dynamique de projection-identification avec les animaux à l’écran. Nous avons vu à cet effet qu’en dépit du silence des bêtes, leurs postures et leurs regards peuvent s’avérer particulièrement communicatifs. La seconde stratégie utilisée mise sur la dimension hypnotique du dispositif cinématographique. Grâce à sa capacité à plonger le spectateur dans

un état de réceptivité accrue, le film représente un moyen particulièrement efficace de soumettre le spectateur à une expérience de l'altérité. *LSDA* propose un discours engagé et cette réceptivité du spectateur y est aussi mobilisée à des fins militantes, autrement dit avec l'intention de provoquer une réflexion critique sur l'exploitation des animaux.

La notion de *found footage* évoquait jusqu'à tout récemment un cinéma d'avant-garde obscur appartenant aux années soixante et soixante-dix. Depuis une vingtaine d'années toutefois, l'intérêt des théoriciens du cinéma envers ce type de pratique artistique témoigne de l'engouement croissant des artistes contemporains pour le emploi. Parce qu'il force l'arrêt sur les images que nous produisons en tant que société, celles du passé et du présent, on peut soupçonner que le film de emploi demeurera un instrument de réflexion pertinent dans une ère où l'information et la désinformation sont de plus en plus inextricables.

RÉFÉRENCES

- Artaud, A. (1938/1964). *Le théâtre et son double*. Paris : Gallimard.
- Auberger, J. (2007). *Entre l'écrit et l'image, l'animal de fiction, un homme travesti?*. La littérature et l'animalité. *Contre-jour*, (13). <http://id.erudit.org/iderudit/2561ac>
- Beauvais, Y. (2003). *Films d'archives*. 1895. 41. <http://journals.openedition.org/1895/264>
- Bellour, R. (2009). *Le corps du cinéma: hypnoses, émotions, animalités*. Paris : P.O.L.
- Brenez, N. (2002). *Montage intertextuel et formes contemporaines du emploi dans le cinéma expérimental*. *Cinémas / Revue d'études cinématographiques*, 13 (1-2).
<http://doi.org/10.7202/007956ar>
- Chapouthier, G. (2004). *L'animalité*. *Revue philosophique de la France et de l'étranger*. Tome 129.
<https://www.cairn.info/revue-philosophique-2004-3-page-299.htm>
- De Fontenay, E. (1998). *Le silence des bêtes: la philosophie à l'épreuve de l'animalité*. Paris : Fayard.
- Evans, E.P. (1906) *The Criminal Prosecution and Capital Punishment of Animals*.
<https://www.gutenberg.org/files/43286/43286-h/43286-h.htm#INTRODUCTION>
- Michaud, M. (2015). *De l'animal au trophée : réification ou relation amoureuse?* *Anthropologie et Sociétés*. 39 (1-2). <https://doi.org/10.7202/1030844ar>
- Morin, E. (1958). *Le cinéma ou l'homme imaginaire*. Paris : Éditions de Minuit.
- Singer, P. (1975/2012). *La libération animale*. Paris : Petite Bibliothèque Payot.
- Villeneuve, J. (2003). *La fin d'un monde. À propos de Sans soleil, de Chris Marker*. *Cinémas*, 13 (3).
<http://doi.org/10.7202/008706ar>
- Wees, W.C. (1993). *Recycled Images. The Art and Politics of Found Footage Films*. Anthology Film Archives. New York City.

BIBLIOGRAPHIE

- Auberger, J. et Keating, P. (2009). *Histoire humaine des animaux de l'Antiquité à nos jours*. Ellipses.
- Blümlinger, C. (2013) *Cinéma de seconde main. Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias*. Klincksieck.
- Blümlinger, C. (2014). *L'attrait de plans retrouvés*. Cinémas, 24 (2-3) <https://doi.org/10.7202/1025149ar>
- Brenez, N. (2019). *Manifestations. Écrits politiques sur le cinéma et autres arts filmiques*. De l'incidence éditeur.
- Chion, M. (2021). *L'audio-vision*. Armand Colin.
- Curran Bernard, S. et Rabin, K. (2009). *Archival Storytelling*. Elsevier.
- De Fontenay, E. (2009). *L'homme et l'animal : anthropocentrisme, altérité et abaissement de l'animal*. "Pouvoirs". no. 131. <https://www.cairn.info/revue-pouvoirs-2009-4-page-19.htm>
- Foster, H. (2004). *An Archival Impulse*. October, vol. 10. The MIT Press. <http://jstor.org/stable/3397555>
- Deleuze, G. (1983). *Cinéma 1: L'image-mouvement*. Paris : Les éditions de Minuit.
- Ganem Müller, M. (2012). *Found Footage, mouvement cinématographique contemporain*. Mémoire de maîtrise. Université de Montréal. <http://hdl.handle.net/1866/9040>
- Givre, O., Franck, A. & Gardin, J. (2019). *Voir et montrer la mort animale*. *Frontières*, 30(2). <https://doi.org/10.7202/1062440ar>
- Habib, A. (2014). *De la pellicule au pixel. À propos des remédiations numériques de films expérimentaux sur Internet (et YouTube en particulier)*. *Miranda*, 10. <http://journals.openedition.org/miranda/6312>
- Habib, A. (2014). *Archives, modes de réemploi. Pour une archéologie du found footage*. *Cinémas*, 24 (2-3). <https://doi.org/10.7202/1025150ar>
- Horwatt, E. (2009). *The work of art in the age of (ctrl)-c :digital remixing and contemporary found footage practice on the internet*. Mémoire de maîtrise. York University. Bibliothèque et Archives Canada.
- Pourvali, B. (2003). *Chris Marker*. Paris : Cahiers du cinéma / SCÉRÉN-DNDP.
- Ramade, B. (2019). *De l'animal mort dans les arts visuels*. *Frontières*, 30(2). <https://doi.org/10.7202/1062441ar>
- Mandelbaum, J. (2007). *Jean-Luc Godard*. Paris : Cahiers du cinéma. Collection grands cinéastes.

Trespeuch-Berthelot, A. (2015). *L'Internationale situationniste. De l'histoire au mythe : 1948-2013*. Paris : P.U.F.

Viennet, D. (2009). *Animal, animalité, devenir-animal*. Le Portique. Document 13. p.23-24.
<http://journals.openedition.org/leportique/2454>