



LES DISPOSITIFS À ÉCRAN RÉTROÉCLAIRÉ ET SPECTATORIALITÉ DANS LE CINÉMA DE JANE SCHOENBRUN

A Self-Induced Hallucination (2018), *We're All Going to the World's Fair* (2021), *I Saw the TV Glow* (2024)



Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

UFR 04 – Ecole des Arts de la Sorbonne

Master 2 Recherche Cinéma, esthétique et création

Mémoire de recherche

Sous la direction de José Moure

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé ou soutenu durant la rédaction de ce mémoire. Merci à mes parents, mon frère et ma sœur dont je sais le soutien indéfectible qui m'ont aidé à surmonter mes doutes.

Merci à M. José Moure dont les retours et les conseils m'ont été d'une grande aide durant la réalisation de ce projet.

Merci à Théodore qui m'a fait découvrir et aimer le cinéma de Jane Schoenbrun, nos discussions ont été très enrichissantes lors de l'élaboration de mon sujet. Je remercie également mes camarades de classe Léon, Marguerite, Paola, Esteban, et tous les autres dont les discussions ont stimulé mes recherches.

Merci à Mme. Caroline San Martin pour sa disponibilité, ses conseils et ses articles qui ont pu enrichir ma recherche.

Enfin un grand merci à tous mes ami·e·s qui m'ont aidé à garder la tête hors de l'eau durant la rédaction de ce mémoire ces derniers mois.

Table des matières

<i>Remerciements</i>	2
INTRODUCTION :	4
I. L'ECRAN RETROECLAIRE, UNE SURFACE AVEC SES PARTICULARITES	10
1. ECRAN SURFACE	10
i. Une surface comme arrêt	11
ii. Un cinéma du surcadrage	15
2. ECRAN PROFONDEUR	20
i. Un prolongement de l'espace	20
ii. Une réflexion de l'espace	24
3. ECRAN LUMIERE	28
i. Le rétroéclairage comme source de lumière	29
ii. Les prémisses d'une interface	34
II. L'ECRAN RETROECLAIRE DEvenu INTERFACE	38
1. UNE INTERACTION PAR LA TECHNIQUE	39
i. De l'action non-spectatorielle...	39
ii. ... à l'influence de l'expérience spectatorielle par le spectateur lui-même	44
2. UNE INTERACTION PAR L'HUMAIN	49
i. Personnage acteur	50
ii. Personnage spectateur	54
iii. Acteur-spectateur	57
III. UN DISPOSITIF DEvenu PORTAIL METAREFLEXIF	62
1. ECRAN NOMADE	64
i. Un cadre dans un espace mouvant	64
ii. Le hors-champ : un hors-cadre en devenir	67
2. DES RAPPORTS BROUILLES AVEC LA REALITE	72
i. D'une origine du found footage	73
ii. A la lisière entre autofilmage et autofiction	78
3. UN CINEMA TRANS-ECRANIQUE	82
i. Automorphisme et identification	84
ii. Dédoublment	88
iii. Réunionification	92
CONCLUSION :	96
ANNEXE	102
FILMOGRAPHIE	105
BIBLIOGRAPHIE	106

INTRODUCTION :

La première rencontre avec le cinéma dont je me souviens fut au travers de la télévision avec le film *Cars* diffusé sur une quelconque chaîne de télévision. Etant né au début des années 2000, je m'inscris dans une génération qui a toujours connu la télévision dans le salon du foyer familial. Une génération qui est née après Internet et qui a pu s'y connecter dès son plus jeune âge. En grandissant, le cinéma et les films étaient pour moi deux choses complètement différentes, les seconds étaient l'œuvre de fiction que je pouvais regarder le samedi soir à la télévision alors que le premier était le lieu de l'exceptionnel dans lequel j'allais voir des films à de rares occasions, généralement lors de la sortie d'un blockbuster ou d'un film d'animation populaire. La fiction audiovisuelle n'a donc jamais été synonyme de cinéma pour moi comme cela a pu être le cas pour les générations précédentes. En découvrant *We're All Going to the World's Fair*¹ au début des années 2020, j'ai découvert un film qui traitait cette expérience de la fiction audiovisuelle ailleurs qu'au cinéma, en l'occurrence sur Internet. N'ayant pas connu de distribution classique en salle en France, j'ai découvert ce film chez moi, seul, sur mon ordinateur et j'ai senti que c'était la bonne manière de le découvrir, j'étais à hauteur des personnages.

Le·a réalisateur·ice² de ce film, Jane Schoenbrun, est née en 1987, à une époque où la télévision s'était déjà démocratisée et où les ordinateurs commençaient à l'être. Cette contemporanéité avec ces nouveaux dispositifs a dû influencer le·a réalisateur·ice puisqu'ils sont centraux dans chacun de ses trois longs métrages *A Self Induced Hallucination*³, *We're All Going to the World's Fair* et *I Saw the TV Glow*⁴. Pour délimiter une frontière entre ces dispositifs et la salle de cinéma nous allons parler de *dispositifs à écran rétroéclairé*. À l'inverse de la salle de cinéma où la lumière est projetée sur une toile, dans ces dispositifs (télévision, ordinateur et smartphone principalement) la lumière provient de l'intérieur et l'écran éclaire directement son spectateur, il émet cette lumière.

Le premier de ces dispositifs à s'être démocratisé au sein des foyers lors de la seconde moitié du XXème siècle est la télévision. Elle est à l'origine de ce qu'André Gaudreault et Philippe Marion appellerons la « mort n°5 » du cinéma dans *La Fin du cinéma ?*⁵, l'arrivée de la télévision n'étant selon eux, ni la première ni la dernière des morts annoncées du cinéma.

¹ Jane SCHOENBRUN, *We're All Going to the World's Fair*, Dweck Productions, Flies Collective, 2022, 86mn.

² Jane Schoenbrun s'identifie comme non-binaire et se genre à l'aide des pronoms anglais neutres they et them. J'utiliserai donc dans ce mémoire l'écriture inclusive pour m'approcher de cette neutralité.

³ Jane SCHOENBRUN, *A Self-Induced Hallucination*, The Eyeslicer, 2018, 72mn.

⁴ Jane SCHOENBRUN, *I Saw the TV Glow*, A24, 2024, 100mn.

⁵ André GAUDREULT et Philippe MARION, *La fin du cinéma ?*, Malakoff, France, Armand Colin, 2019.

L'ordinateur s'est lui démocratisé à la fin du XXème siècle et avec lui Internet, de son côté, il a d'abord mis en péril l'industrie physique du film, les DVD notamment (qui avaient eux-mêmes mis en péril le cinéma en salle). Ce dispositif et Internet ont permis l'apparition du partage de contenus audiovisuels en ligne. Nous pouvons tout d'abord penser aux sites d'hébergement de vidéos comme Dailymotion ou YouTube, ils ont été des plateformes permettant à des artistes de partager leur travail sans passer par les circuits traditionnels. L'un des exemples les plus marquants de cette accessibilité de la diffusion malgré le manque de moyens est la série *Marble Hornets*⁶, qui, avec un budget de 500\$ et une distribution sur le réseau alternatif qu'est YouTube, a pu amasser des millions de visionnages et les louanges de Roger Ebert notamment⁷. Commencée en 2009, elle a été diffusée sur YouTube jusqu'en 2013, elle est un des piliers majeurs du mythe originaire d'Internet du Slender Man⁸, une créature fantastique et horripilante qui eut un grand impact sur les utilisateurs d'Internet de l'époque. C'est cette créature qui est au centre du documentaire *A Self-Induced Hallucination*, le premier long-métrage de Jane Schoenbrun, et c'est son mythe qui a inspiré celui fictif du « World's Fair Challenge » auquel participe les personnages de Casey et JLG dans *We're All Going to the World's Fair*. La fin des années 2000 marque également l'avènement de la SVOD⁹ et avec lui une nouvelle manière de consommer, l'œuvre audiovisuelle, qu'elle soit sérieuse ou filmique, devient chez de nombreuses personnes un compagnon du quotidien, un bruit de fond. En parallèle, la taille de l'écran de visionnage se réduit, nous passons en quelques années de la télévision, à l'ordinateur puis à la tablette et au smartphone. Tel le bateau de Thésée, pouvons-nous considérer qu'une œuvre cinématographique est toujours la même lorsque, prévue pour la salle, elle se retrouve diffusée sur un écran drastiquement réduit, avec une qualité sonore et d'image grandement réduite, ou encore lorsque le montage et le rythme prévu par son auteur se retrouve mis à mal par la diffusion de publicités durant le film ?

Ainsi, au milieu des années 2020, la pluralité des dispositifs de diffusion et de projection d'images animées s'est ancrée dans les habitudes de consommation d'une grande partie de la

⁶ Joseph DELAGE, Troy WAGNER, *Marble Hornets*, THAC, 2009, 558mn.

⁷ « Roger Ebert sur X : « « Marble Hornets, » a YouTube serial. A forsaken indie film meets « Paranormal. » All episodes to date. <http://j.mp/1AO5t4> » / X », X (formerly Twitter), 7 novembre 2009, <https://x.com/ebertchicago/status/5495205792>.

⁸ Le Slender Man est une créature humanoïde longiligne, habillée d'un costume noir à la tête blanche et sans visage. Le reste de son apparence, de sa façon d'agir et de ses buts varie selon les occurrences. Elle est apparue sur Internet le 10 juin 2009 et était à l'origine un montage photo réalisé par Eric Knudsen. Elle fut principalement popularisée par la websérie *Marble Hornets* qui a débuté le 20 juin 2009 et qui a donné à la créature la majorité des caractéristiques qui seront conservées par les spectateurs et réemployées par les autres auteurs s'immergeant dans cet univers.

⁹ *Subscription Video on Demand*, soit la « vidéo à la demande par abonnement » : un service qui permet l'accès à un catalogue de vidéos (longs-métrages, séries, courts-métrages...) à la demande contre un abonnement. C'est un système popularisé par Netflix, leader incontesté du domaine jusqu'à la fin des années 2010.

population (D'après l'IFOP, en 2022, 31% des consommateurs de plateformes de SVOD le ferait en partie grâce à la multiplicité des supports disponibles, pour 43% des personnes interrogées dans l'étude, leur utilisation de ces plateformes aurait réduit voire remplacée leurs sorties en salle de cinéma)¹⁰. Ce n'est donc pas une surprise que des auteurs contemporains de ces enjeux comme Jane Schoenbrun s'en saisissent dans leurs œuvres. Comme évoqué plus haut, les écrans rétroéclairés sont omniprésents dans son cinéma. L'autre thème majeur de son cinéma est la transidentité, la transition de genre, la dysphorie de genre¹¹ et tout ce qui intervient lors de la prise de conscience d'un malaise vis-à-vis du genre assigné à la naissance. Cela fait écho au parcours personnel de le·a réalisateur·ice qui a ellui-même effectué une transition de genre et s'identifie aujourd'hui comme non-binaire. Selon ellui, ses différents films sont « à propos du fait de s'immiscer encore plus profondément à l'intérieur des écrans, comme une métaphore de la façon dont on n'a pas d'expérience de soi lorsqu'on traverse une dysphorie et qu'on prend conscience de sa transidentité. Mais [c'est] un projet qui est peut-être, à un certain niveau, à propos du fait de briser et de s'introduire à travers cet écran »¹², les écrans sont donc profondément liés à ce thème dans son cinéma, et cela, depuis le début. Le personnage de Casey dans *We're All Going to the World's Fair* peut être perçu comme un personnage engagé dans une quête personnelle vis-à-vis de son identité de genre, confronté jusqu'à un certain point à de la dysphorie : « Lorsque j'avais l'âge qu'a Casey dans le film, je la ressentais et je l'expérimentais [la dysphorie]. Et je pense qu'en travaillant sur ce film, je l'ai également ressenti [...] je n'essayais pas de l'intellectualiser. J'essayais juste de la représenter »¹³. Ce thème est particulièrement présent dans *I Saw the TV Glow* avec la relation particulière entretenue par le personnage d'Owen avec Isabel, protagoniste de la série fictive « The Pink Opaque », le film peut être vu comme une grande analogie autour de cette idée, la télévision devenant cette frontière séparant *ce qui est* de *ce qui pourrait être*. Son premier film *A Self-Induced Hallucination* ayant été réalisé avant sa transition, nous pouvons retrouver ces thèmes disséminés d'une manière différente, nous sommes, entre autres, mis face au parcours d'un

¹⁰ IFOP (2022). « Les films et les séries sur les plateformes de streaming ». <https://www.ifop.com/wp-content/uploads/2022/06/Film-series-et-plateforme-de-streaming-etude-Ifop.pdf>

¹¹ « La dysphorie de genre décrit le malaise persistant ressenti par les personnes transgenres vis-à-vis de leurs caractéristiques sexuelles et leur genre assigné, alimentant un désir intense et durable de changer ces derniers ». in « Dysphorie de genre », in *Wikipédia*, 2025. https://fr.wikipedia.org/wiki/Dysphorie_de_genre (consulté le 19/07/2025).

¹² «That's sort of all about digging even deeper into screens, as a metaphor for the ways in which we don't experience ourselves when we're going through dysphoria and coming to terms with transness. But [it's] a project that's sort of about maybe breaking through that screen to a certain degree» (Traduction de l'auteur). in Rachel SHATTO, « 'We're All Going To The World's Fair' Is A Hypnotic Trans Horror Film », <https://www.advocate.com/arts-entertainment/2022/4/22/were-all-going-worlds-fair-hypnotic-trans-horror-film>. (consulté le 19/07/2025)

¹³ «When I was the age that Casey is in the film, I was just feeling [dysphoria] and living it. And I think while working on the film, I very much felt it too [...] I wasn't trying to intellectualize it. I was just trying to represent it.» (Traduction de l'auteur). in *Ibid.*

jeune homme non nommé qui raconte sa difficulté à faire accepter son homosexualité à ses parents et qui se réfugie dans les écrans et Internet pour la vivre à sa façon.

Les trois films de notre corpus se retrouvent également lié par la place centrale laissée au spectateur et à sa *spectatorialité*. C'est un néologisme que nous utiliserons, formé de *spectatoriel* : « Qui appartient au spectateur, qui vient du spectateur »¹⁴ et du suffixe *-ité* : « Sert à former un nom indiquant une caractéristique, à partir d'un adjectif »¹⁵, ce qui permet de définir notre terme comme « la qualité de ce qui provient du spectateur, de l'être spectateur ». On retrouve dans chacun des trois films des personnages spectateurs qui questionnent notamment notre position à nous face à ces œuvres en tant que spectateurs.

On en arrive alors à se demander : **Comment, à partir des dispositifs à écran rétroéclairé, Jane Schoenbrun participe à la définition d'une nouvelle spectatorialité ?** Comment est-ce que, dans ses films, les écrans rétroéclairés, et notamment leurs interactions avec les personnages, permettent de mettre en évidence de nouvelles manières d'aborder la façon d'être spectateur, notamment d'agir en tant que spectateur, et quelles sont-elles ?

Pour cela nous étudierons donc les trois premiers longs-métrages qu'il a réalisés entre 2018 et 2024 et diffusés principalement au travers de divers plateformes sur Internet. A la rédaction de ce mémoire, ce sont les trois uniques long-métrages de le·a réalisateur·ice.

A Self-Induced Hallucination est sorti en 2018 sur Vimeo¹⁶, c'est un documentaire en found footage¹⁷, un montage de différentes vidéos YouTube publiée entre 2009 et 2018 à propos de la figure fantastique du Slender Man. Le film traite des œuvres réalisées autour de ce personnage, des participants à l'ARG¹⁸ lié à celui-ci mais également d'un fait divers et de ses conséquences sur la plateforme et sur cette communauté formée autour du Slender Man. Le fait divers en question et la tentative de meurtre sur une jeune fille de 12 ans par deux de ses amies du même âge qui se disaient missionnées par le Slender Man. Cette affaire avait beaucoup secoué les Etats-Unis à l'époque et lancé une énième croisade des conservateurs contre un Internet qui rendrait violent. Ce fait divers a ensuite été incorporé par certains de façon morbide

¹⁴ « SPECTATORIEL : Définition de SPECTATORIEL », <https://www.cnrtl.fr/definition/spectatoriel>.

¹⁵ « -ité », in *Wiktionnaire, le dictionnaire libre*, 2024.

¹⁶ Vimeo est une plateforme d'hébergement de vidéos similaire à YouTube ou Dailymotion.

¹⁷ Le found footage est un cinéma d'avant-garde qui consiste à créer une œuvre à partir exclusivement de métrages préexistants.

¹⁸ L'ARG (pour *Alternate Reality Game*) est « un jeu qui peut à la fois prendre place dans le monde physique et en ligne, utilisant une variété de médias comme les sites web ou les téléphones portables » in Daniel CHANDLER et Rod MUNDAY, « Alternate reality game », in *A Dictionary of Media and Communication*, 3e éd., Oxford University Press, 2020, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780198841838.001.0001/acref-9780198841838-c-77> (consulté le 19/07/2025) (Traduction de l'auteur)

à l'univers fictionnel du Slender Man, certains réalisant des œuvres liées à cette affaire comme s'il ne s'agissait que d'une œuvre d'un anonyme sur Internet autour du mythe. Ce documentaire est un « accompagnement important à [*We're All Going to the*] *WORLDS FAIR* (c'était même un moodboard¹⁹ vidéo pour [ce dernier] avant d'évoluer vers sa propre forme). »²⁰ comme l'a dit le·a réalisateur·ice sur ses réseaux sociaux, le projet de sa première œuvre de fiction s'inscrit dans une prise d'inspiration du public réel d'ARG sur Internet dans les années 2010, lorsque ce courant a atteint l'une de ses apogées.

We're All Going to the World's Fair est réalisé en 2022, il est sorti aux Etats-Unis au cinéma avant d'être disponible également en ligne sur Apple TV une semaine après sa sortie. C'est le premier long-métrage de fiction de Jane Schoenbrun, le récit s'articule autour d'un ARG fictif, le « World's Fair Challenge » que nous pourrions traduire par « Le Challenge de l'Exposition Universelle », qui consiste en un rituel où un pacte de sang est effectué avec un ordinateur avant de regarder des lumières stroboscopiques qui sont censé avoir un effet sur le spectateur et l'aider à atteindre cette *World's Fair*. La plupart des personnages participant à ce *challenge* documentent les effets de la « malédiction » liée au rituel, ils espèrent atteindre cette *World's Fair* mais ne présentent qu'une santé déclinante qu'ils documentent au travers de vidéos postées sur Internet. Le film s'ouvre sur la protagoniste, Casey, effectuant le *challenge*, nous la suivons ensuite documenter ses premiers symptômes au travers de vidéos avant de rencontrer JLB, un autre joueur de l'ARG, qui se place en inspecteur qui va analyser les vidéos de Casey pour comprendre les tenants et les aboutissants de la *World's Fair*. Seulement, JLB est bien plus âgé que Casey qui est, elle, une jeune adolescente, créant une relation asymétrique dû à leur âge. Le film alterne des séquences à l'intérieur de la métadiégèse de l'ARG créé par Casey, des séquences à l'extérieur de cette métadiégèse mais dont nous sommes seulement séparés par un overlay²¹ numérique (les métadonnées de la vidéo dans la diégèse principale) et des séquences hors de cette métadiégèse, là où Casey n'est qu'une amatrice de l'ARG y participant et JLB un homme avec un visage et non plus seulement une voix et une image de profil horripilante. Cette relation particulière se terminera comme le film après une tentative de JLB de sortir de la

¹⁹ Un moodboard, que l'on traduirait littéralement par *tableau d'ambiance/humeur*, est un anglicisme qui désigne un objet dédié

²⁰ « Jane Schoenbrun sur X: "This film is a big companion piece to *WORLDS FAIR* (it even started as a mood reel for WF before evolving into its own thing). There are shots in it we recreated in *WORLDS FAIR*. There are people whose footage I used in it who acted in WF. The thematic and aesthetic ties are deep." / X », X (formerly Twitter), 7 février 2023, <https://x.com/sapphicspielbrg/status/1622821929718521856>. consulté le 19/07/2025) (Traduction de l'auteur)

²¹ Anglicisme que l'on nous pouvons traduire par « Surcouche dans un signal vidéo permettant d'obtenir des informations sur celle-ci, comme par exemple les réglages de luminosité et contraste ou encore, dans le cas d'un téléviseur, le numéro de chaîne. », en informatique c'est « Par analogie avec la vidéo, informations affichées en premier plan à l'écran ». in « Overlay », in *Wiktionnaire, le dictionnaire libre*, 2024. [En ligne] Disponible sur : <https://fr.wiktionary.org/wiki/overlay> (consulté le 19/07/2025).

métadiégèse pour discuter avec l'être humain derrière le personnage de Casey par peur d'une certaine déréalisation de cette adolescente.

I Saw the TV Glow est réalisé en 2024, il a eu droit à une exploitation en salle aux Etats-Unis avant sa mise en ligne sur HBO Max puis sur Amazon Prime mais n'a eu droit qu'à une sortie sur cette dernière plateforme en France. Le film traite de la relation d'Owen avec la série télévisée fictive « The Pink Opaque », grandement inspiré de celle bien réelle de *Buffy contre les vampires*, comme répété par Jane Schoenbrun dans différents interviews : « C'était une obsession et un vrai réconfort pour moi durant mon adolescence [...] *Buffy [contre les vampires]* sera toujours une influence dans tout ce que je crée »²². C'est le personnage de Maddy qui va l'initier pleinement à la série et leur relation est un autre des piliers du récit. C'est un film fantastique par les liens entretenus par Owen avec la série, les frontières entre la diégèse principale et celle de la série (qui nous apparaît d'abord comme une simple métadiégèse) seront bien vite brouillées par le récit. Les deux diégèses finiront par devenir parallèles aux yeux du spectateur, aucune ne pouvant s'imposer comme métadiégèse de l'autre. Le film est axé autour d'une analogie, celle de la transition de genre, la parcours du protagoniste, même si fantastique, est similaire à celui d'une personne acceptant sa non-conformité vis-à-vis de son genre assigné à la naissance.

Dans un premier temps nous étudierons les propriétés principales des dispositifs à écran rétroéclairé, si de nombreuses similarités sont à trouver avec la lumière projetée sur une toile en salle de cinéma, nous mettrons en évidence les singularités de ces dispositifs. Ces propriétés, plus ou moins proches de l'écran non-rétroéclairé, nous amènerons à considérer ce qui distingue drastiquement ces nouveaux écrans de leurs ancêtres : l'interactivité. En effet, ces dispositifs permettent les interactions hommes machines, permettant parfois d'interagir avec d'autres êtres humains. Cette propriété est répétée à un niveau narratif chez Jane Schoenbrun au travers de la relation entre les personnages, ceux qui les interprètent et leurs spectateurs. Enfin, cette interactivité ouvre à une nouvelle façon de concevoir l'écran lorsqu'il est rétroéclairé, nous verrons de quelle manière Jane Schoenbrun incorpore son parcours de transition dans ses récits et sa représentation de l'écran.

²² "It was an obsession and a real balm for me in my adolescent years [...] *Buffy [The Vampire Slayer]* will always be an influence on everything I create". in Jeremy KAY, « How 'Buffy The Vampire Slayer' helped inspire Sundance hit 'I Saw The TV Glow' », *Screen*, <https://www.screendaily.com/features/how-buffy-the-vampire-slayer-helped-inspire-sundance-hit-i-saw-the-tv-glow/5190709.article>.

I. L'ECRAN RETROECLAIRE, UNE SURFACE AVEC SES PARTICULARITES

Tout d'abord, nous allons étudier en quoi les écrans de ces nouveaux dispositifs se distinguent de leur ancêtre cinéma au-delà de la source de la lumière permettant la formation d'une image en mouvement (lumière projetée contre lumière diffusée). Nous mettrons en avant trois grandes propriétés qui, si elles n'excluent pas le cinéma et son écran, permettent de mettre en avant certaines singularités.

L'écran est d'abord une surface, une « face apparente, extérieure ou supérieure, partie visible d'un corps, d'une chose ; face limitant un solide »²³, c'est-à-dire que l'écran rétroéclairé est d'abord une surface solide, un objet physique tangible et tactile. L'écran de cinéma, bien qu'étant également une surface, ne permet pas un rapport aussi proche avec la tactilité comme le permettent les différents écrans rétroéclairés, une distance physique sépare le spectateur et l'écran. Par ailleurs, le contexte étant public, il n'est pas possible de créer un contact physique sans gêner d'autres spectateurs.

L'écran rétroéclairé est ensuite un écran profondeur, c'est l'illusion, créée par de nombreuses images depuis l'apparition de la perspective en peinture, qu'une surface, pourtant en deux dimensions, en possède une troisième. C'est une propriété commune à la majorité des images photographiques mais qui, dans le cadre de ces écrans rétroéclairés, souvent utilisés dans un cadre personnel et privé, peut, entre autres, créer un sentiment de proximité entre le spectateur et l'image en mouvement.

L'écran rétroéclairé est enfin un écran lumière, il projette une lumière, il ne la réfléchit pas, le dispositif est uni, la source est intérieure. Cette caractéristique lui permet, en outre, de permettre au spectateur d'observer des images en mouvements en dehors du cadre intimiste de la salle obscure du cinéma. Être une source de lumière permet, en outre, de lier spectateurs et images dans un plan unique, l'impact de l'image est visible sur le visage de son spectateur et donne une certaine liberté à Jane Schoenbrun d'un point de vue plastique.

1. ECRAN SURFACE

L'écran surface est la caractéristique première de tout écran rétroéclairé puisqu'avant de diffuser de la lumière, des images et de simuler potentiellement une profondeur, il possède un

²³ CNRTL, « SURFACE : Définition de SURFACE », [en ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/surface> (consulté le 21/07/2025).

état initial, l'état d'arrêt, l'écran éteint. Or un écran éteint est déjà une surface, c'est un élément physique, c'est ce qui permet à David Cronenberg de faire exploser la télévision à la fin de *Videodrome*²⁴, même si l'hémoglobine, elle, n'est pas issue de la nature de ce dispositif.

Pour les écrans rétroéclairés, et notamment dans leur utilisation chez Jane Schoenbrun, cela nous permet d'abord de les voir comme une surface d'arrêt, un élément physique, tangible et matériel. Ensuite nous verrons l'implication de cet écran comme une forme géométrique dans l'image, le cinéma de Jane Schoenbrun est un cinéma du surcadrage.

i. Une surface comme arrêt

Étant une surface physique et tangible, l'écran rétroéclairé permet un contact entre le spectateur et l'image. Dans *We're All Going to the World's Fair*, c'est ce qui permet le « rituel », un pacte de sang avec l'écran, c'est le point de départ de l'intrigue métadiégétique, Casey peut créer sa série autour de la légende parce qu'elle était à proximité de son écran et qu'elle a pu être touchée par celui-ci. Pour autant, nous ne voyons pas Casey effectuer le geste ou même la trace de celui-ci, Casey applique son sang sur son écran mais elle est filmée depuis sa webcam qui ne peut pas capturer cette image. La caméra est comprise dans le dispositif sur lequel elle applique son sang, elle l'applique entre elle et sa métadiégèse (le mythe du *World's Fair* Challenge) mais également entre elle et les spectateurs, que ce soit intradiégétique de la websérie comme JLB ou bien ceux du film de Jane Schoenbrun.



Figure 1 : Du sang sur l'écran d'un participant au "challenge" éponyme dans *We're All Going to the World's Fair*

Dans *Homo Spectator*²⁵, Marie-José Mondzain nous dit que l'homme de la préhistoire devient un sujet imageant lorsqu'il se recule pour observer la trace de sa main sur la paroi, il se considère alors comme un sujet seulement capable de créer des traces de son passage. Grâce à cette trace il peut prendre conscience de lui-même, cette trace de main est en fin de compte un

²⁴ David CRONENBERG, *Videodrome*, Guardian Trust Company, Filmplan International, Canadian Film Development Corporation, 1983, 88mn.

²⁵ Marie-José MONDZAIN, *Homo spectator*, Paris, France, Bayard, 2007, 296pp.

« autoportrait non spéculaire »²⁶. Casey, et les autres personnages numériques des méta-diégèses du film (nous englobons dans ces méta-diégèses, toutes les webséries évoquées dans le récit, celle dans laquelle Casey se met en scène et interagit avec JLB par Skype mais également celles que regarde Casey sur son ordinateur ou encore celle de la *Figure 1*²⁷), créent une distanciation par leur pacte. Ils créent une trace, séparée d’eux comme sujet et peuvent par cela, et la suite du rituel, séparé leur être premier avec ce personnage qu’ils incarnent dans leur autofiction.

Cette trace première n’est pas la seule que l’on retrouvera dans le film. Les dispositifs à écran rétroéclairé, et ici l’ordinateur, permettent à Jane Schoenbrun de mettre en avant différents types de reproduction d’une présence humaine. A l’instar du trinôme miroir – tableau – carte mis en avant par Victor Stoichita dans *L’Instauration du tableau*²⁸, nous pouvons retrouver une gradation allant de l’image au signe dans *We’re All Going to the World’s Fair*. La relation entretenue par JLB avec Casey va de la discussion via *Skype* à la conversation textuelle en passant par l’échange au moyen de vidéos interposées. On retrouve bien un trinôme : discussion vidéo en direct – échange de vidéos enregistrées – discussion textuelle. Dans la différenciation de son trinôme, Stoichita précise que « pour que le miroir soit représentation, [...] il faut que la chose représentée soit devant lui, alors que la chose représentée sur un tableau et sur une carte est toujours « ailleurs » »²⁹. On retrouve un aspect semblable dans notre trinôme numérique : lors d’une discussion vidéo nous avons l’image d’une personne avec l’assurance de sa présence là où elle prétend être à l’instant même où nous sommes spectateur de son image, nous avons à la fois une confirmation visuelle et temporelle de cette interaction. Lors de vidéos enregistrées, nous avons la présence visuelle de la personne en face, dans le cas de JLB celle-ci est sonore puisqu’il ne dévoile jamais son visage à Casey (sa voix reste tout de même un signe de sa présence), mais, étant un enregistrement, l’interlocuteur est en quelque sorte dans le passé. Comme l’a mis en avant Bazin, « le cinéma apparaît comme l’achèvement dans le temps de l’objectivité photographique [...] l’image des choses est aussi celle de leur durée », on accorde « un transfert de réalité de la chose sur sa reproduction »³⁰, mais cette réalité s’arrête à la limite que représente l’espace temporelle. Si la durée de la chose est rendue par l’image, elle n’est qu’une image de celle-ci, une empreinte du passé. Pour reprendre les mots de Stocihita, lorsque

²⁶ *Ibid*, p37.

²⁷ L’extrait dont est issue l’image, provient de la websérie *Dark Signal : A World’s Fair Web Series* d’Evan Santiago. Websérie réelle mais également métadiégèse dans le métrage de Jane Schoenbrun donc.

²⁸ Victor STOICHITA, *L’instauration du tableau*, Paris, France, Meridiens Klincksieck, 1993, 394pp.

²⁹ *Ibid*, p249.

³⁰ André BAZIN, « Ontologie de l’image photographique », in *Qu’est-ce que le cinéma ?*, Paris, France, Les Editions du Cerf, coll.« le 7ème art », 1958, p. 9-17.

Casey regarde les vidéos de JLB ou inversement, « la chose représentée [...] est toujours « ailleurs » »³¹, l'interlocuteur n'est plus derrière son propre écran. Enfin, la discussion textuelle agit comme signe, les informations textuelles agissent pour le destinataire comme si l'émetteur s'adressait à lui, pour autant il n'a aucune confirmation visuelle, il est séparé de la personne par la vue. L'écran rétroéclairé devient alors un écran au sens d'une « surface faisant arrêt »³², il « [empêche] la manifestation ou la propagation d'un phénomène »³³ en l'occurrence la preuve d'une existence. Comme pour une carte, si la discussion textuelle vaut pour la présence de l'interlocuteur, elle est « « signe » plus qu'« image » »³⁴. Elle est d'ailleurs même moins image que la carte, le signe de l'interlocuteur reposant en partie sur la confiance donnée à celui-ci pour être derrière les mots qu'il envoie, notre affirmation que la chose signifiée *est* la chose n'est pas autant une certitude que pour les autres images. Si « on dira sans préparation et sans façon d'un portrait de César que c'est César et d'une carte de l'Italie que c'est l'Italie. »³⁵, pour la discussion textuelle, le spectateur et le signe ne suffisent pas, il est nécessaire d'avoir confiance en la personne signifiée. Cette interaction marque dans le récit la fin de la relation entre les deux protagonistes, la présence par signe est ensuite remplacée par une absence. JLG tente de la compenser en créant une simili présence, il prend la place de Casey en racontant leur histoire sans pour autant offrir une quelconque preuve visuelle et ne met que plus en avant la séparation physique née entre les deux.

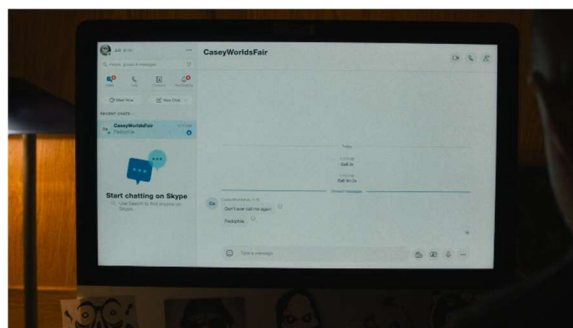


Figure 2: Casey met un terme à sa relation avec JLG par message textuel dans *We're All Going to the World's Fair*

Sur un écran rétroéclairé, le texte agit également comme une surface en étant le contraire d'une profondeur. Des mots sur une couleur unie donnent à l'écran rétroéclairé l'aspect d'un

³¹ V. STOICHITA, *L'instauration du tableau...*, op. cit., p. 249.

³² CNRTL, « ÉCRAN : Définition de ÉCRAN », 28 novembre 2024, <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9cran>.

³³ *Ibid.*

³⁴ V. STOICHITA, *L'instauration du tableau...*, op. cit., p. 249.

³⁵ Antoine ARNAULD, Pierre NICOLE, *La Logique ou l'Art de penser*, in *Ibid.*, p. 249.

parchemin lumineux et, comme la littérature, un art qui n'offre pas de profondeur visuelle, qui n'a pas de perspective, l'écran n'est plus alors qu'une surface sans profondeur.

Pour la télévision nous retrouvons un effet similaire au travers de la neige visuelle³⁶, ce n'est pas l'écran éteint qui, lui, offre une certaine profondeur mais bien l'absence de programme qui se traduit par cette neige ou bien par une mire³⁷. Nous prendrons ici plutôt l'exemple de la neige présente dans le film *I Saw the TV Glow*. Elle intervient au début du récit, Owen ne peut alors que regarder en cachette la série « The Pink Opaque » en raison de désaccords avec son père. Alors qu'il regarde l'épisode introductif qu'il connaît par cœur, jouant les dialogues des personnages en même temps qu'eux, annonçant déjà la frontière ténue existante entre la diégèse et sa métadiégèse dans la suite du récit, il entend son père à l'étage au-dessus de lui et retire la cassette qu'il regardait pour ne pas se faire repérer. Il se retrouve confronté à cette neige signifiant l'absence de programme. C'est un plan rapproché dans lequel nous voyons l'arrière de la tête d'Owen, surcadrée par la télévision et sa neige, seule lumière présente à l'image (*Figure 3*). Owen est face à un écran sans profondeur, une surface, nous ne voyons pas son visage, probablement baigné de la lumière de l'écran, avec ses cheveux et sa tête nous avons seulement droit à un fort contraste opposant le monde d'Owen à celui de la télévision et par extension celui de la série. L'écran de la télévision fait arrêt et apparaît comme une surface infranchissable, une barrière physique qui se tient face à Owen alors même que, jusque-là, chaque visionnage de la série par Owen était présenté en champ-contrechamp, rapprochant les deux espaces par le montage. Si un mouvement d'Owen vers cette métadiégèse est en tension dans le récit, le père, par ses signes, est placé en opposant de la quête de notre protagoniste.

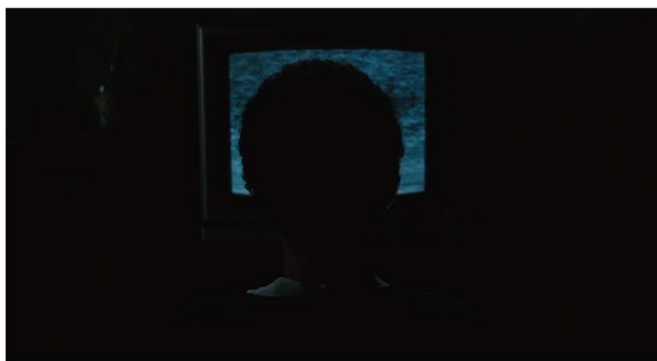


Figure 3 : Owen face à la neige dans *I Saw the TV Glow* [29:35]

Ainsi, comme pour l'écran d'ordinateur (ou de smartphone), la télévision peut agir comme surface faisant arrêt en rendant visible une absence, l'absence d'image pour cette

³⁶ « bruit blanc » sur un écran de télévision, dans le langage familier », « Neige (homonymie) », in *Wikipédia*, 2024.

³⁷ « Image diffusée spécialement par la station d'émission avant le début du programme, afin de permettre le réglage de l'appareil récepteur » in CNRTL, « MIRE : Définition de MIRE », <https://www.cnrtl.fr/definition/mire>.

dernière, l'absence d'un individu pour l'ordinateur ou le smartphone. On est face à la présence d'une absence et non pas l'absence d'une présence.

En étant une surface comme arrêt, l'écran rétroéclairé entre en circulation avec d'autres éléments à tendance méta-textuelles comme le tableau, le miroir et la carte en peinture, nous pouvons même le rapprocher de la fenêtre en trompe l'œil. Ces éléments vont de pair avec un autre élément à forte tendance méta-textuelle : le surcadrage.

ii. Un cinéma du surcadrage

Le cinéma de Jane Schoenbrun présente une tendance au surcadrage, la centralité du dispositif à écran rétroéclairé permet à ces écrans de surcadrer de nombreux éléments. Lorsque, dans la diégèse de *We're All Going to the World's Fair*, Casey se retrouve à filmer la métadiégèse qu'est sa websérie, nous avons accès à ce qu'elle filme à l'aide de l'écran de son ordinateur qui agit comme retour et qui est également le dispositif filmique puisque ce qui filme c'est la webcam de l'ordinateur retour. Casey se retrouve surcadré à l'intérieur de son ordinateur tout en ne l'étant pas face à celui-ci. De cette façon nous avons accès à deux Casey : l'actrice et le personnage (nous parlons ici de l'actrice intradiégétique et non pas d'Anna Cobb qui interprète Casey dans le film de Jane Schoenbrun). Cette mise en relation de la diégèse et de la métadiégèse met en évidence une différence que possède les écrans rétroéclairés vis-à-vis de celui de cinéma. Aujourd'hui, le projecteur de cinéma ne capture pas les images qu'il projette, il s'éloigne en cela de son ancêtre le cinématographe qui était à la fois un dispositif de captation et de diffusion. Les dispositifs à écran rétroéclairé³⁸ renouent avec cette tradition en étant des dispositifs versatiles. Ils ne projettent pas mais sont capables de diffuser des images capturées à l'aide d'une caméra et d'un enregistreur incluent dans le dispositif.

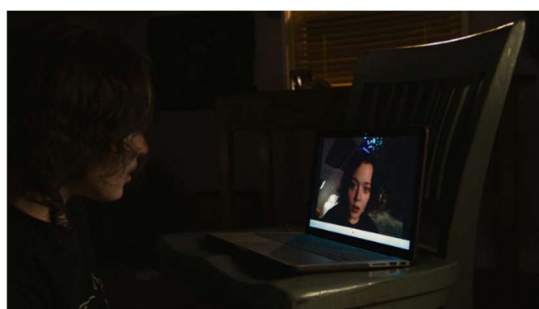


Figure 4 : Casey se filmant à l'aide de son ordinateur dans *We're All Going to the World's Fair* [19:57]

³⁸ la télévision à moindre échelle, même s'il existe la possibilité de brancher une caméra à une télévision et d'en diffuser les images en direct

Ce surcadrage, induit par la nature du dispositif, un cadre contenant une image, peut être simulé à l'aide d'un jeu sur le format d'image. En effet, dans *I Saw the TV Glow*, l'œuvre métadiégétique est « The Pink Opaque » s'inspire des séries télévisées de la fin des années 1990 et du début des années 2000, elle est donc issue d'une période où le dispositif télévisuel était principalement constitué de télévision cathodique, diffusant au format 4:3. Le parti pris de Jane Schoenbrun dans ce film est, à l'instar des vidéos YouTube de *A Self Induced Hallucination*, ou de certaines dans *We're All Going to the World's Fair*, de diffuser les images issues de la télévision comme étant une source primaire. Les images de « The Pink Opaque », ne sont pas surcadrées, c'est leur format en 4:3 qui diffère de celui de la diégèse principale en 16:9. En alliant ce principe à l'absence de plan comprenant les deux espaces diégétiques ensemble, un de nos seuls indicateurs pour déterminer si l'image que nous voyons en tant que spectateur est issu de la diégèse ou de la métadiégèse est son format. Un autre indicateur est la qualité de l'image, Owen voit principalement la série au travers de copies faites par Maddy sur des cassettes VHS, dégradant l'image dans le style caractéristique des VHS, un vieillissement provoquant des bandes saturées de couleur vives sur l'écran mais également une saturation des voix et des sons. Mais ces deux indicateurs ne sont jamais décorrélés, nous ne retrouverons pas dans le film de passages en 16:9 dégradés ou de passages en 4:3 sans scories. En mettant en place ces règles tacites sur le régime des images, Jane Schoenbrun se permet de les disrupter lors du twist narratif du récit.

Ce twist intervient lors du visionnage du tout dernier épisode de *The Pink Opaque* par Owen, celui-ci est sur une cassette VHS que lui a envoyé Maddy après sa disparition. C'est une séquence qui nous est présentée en flashback. Elle est d'abord similaire à d'autres séquences de visionnage de la série, nous avons un champ-contrechamp entre la série et Owen, la diégèse et la métadiégèse sont présentées comme indépendante l'une de l'autre, les plans sur la série ne sont pas surcadrés et sont en 4:3, les plans sur Owen ont comme seul amorce la lumière émise par l'écran rétroéclairé. Dans l'épisode de la série, le personnage d'Isabel (duquel Owen est approché en comparaison par Maddy plus tôt dans le film) est kidnappé par les sbires de l'antagoniste principal et se retrouve à sa merci. Nous avons alors un champ-contrechamp entre cet antagoniste, Mr Melancholy, et Isabel. Il va alors lui présenter le *Midnight Realm*, littéralement le *Royaume de Minuit*, une sorte d'enfer de la diégèse de la série dans lequel il veut envoyer les deux protagonistes. Cet enfer est présenté à Isabel comme une boule à neige dans laquelle nous retrouvons une modélisation 3D d'Owen enfant devant la série, un plan présent au début du film. Mr Melancholy secoue alors la boule et un raccord advient vers le plan correspondant à la modélisation 3D, en 16:9. Nous avons ensuite un autre raccord, un autre plan déjà vu précédemment dans le film qui se joue dans la boule et un nouveau raccord vers le

plan en question en 16:9. Un énième raccord nous place à nouveau face à Mr Melancholy expliquant à Isabel qu'elle oubliera qui elle est et qu'elle est en train de mourir. Pendant qu'il lui dit cela, le format de l'image évolue doucement, passant du 4:3 à un format à mi-chemin entre celui-ci et du 16:9, il y a ensuite un raccord-regard vers un gros plan sur Isabel au format 4:3, puis, nous avons un plan rapproché d'Owen avec un format mouvant, en opposition avec celui de Mr Melancholy, allant du 16:9 vers le 4:3, s'arrêtant comme pour ce dernier à mi-chemin. Nous retrouvons un raccord sur l'antagoniste maintenant au format 16:9, avec une image vide de toute imperfection liée à la qualité VHS, le raccord-regard suivant n'est pas sur Isabel mais bien sur Owen en plan rapproché, au format 4:3, avec une image dégradée similaire à la qualité VHS de la série. Owen a pris la place d'Isabel, un effet renforcé par la position des personnages vis-à-vis de l'axe des 180° dans la séquence, Isabel est du même côté qu'Owen, elle dans un champ-contrechamp avec Mr. Melancholy, lui dans un champ-contrechamp potentiel avec la télévision (*potentiel* puisque la série n'est pas présentée avec une quelconque amorce de la diégèse d'Owen). La diégèse et la métadiégèse se confondent alors, par un jeu autour d'un surcadrage fictif : le format de l'image. Le surcadrage par la géométrie de l'image est également présent dans cette séquence, Owen, lorsqu'il va raconter son souvenir, est surcadré par la fenêtre derrière lui, elle-même reflétée dans une télévision cathodique à la droite de l'image (*Figure 5*). Dans la série c'est le personnage d'Isabel qui est surcadré dans le dernier plan de cette métadiégèse, un plan zénithal la présente dans sa tombe dont les parois forment un cadre rectangulaire contrastant avec l'aspect carré de la série jusqu'alors, même si, à cet instant, comme vu plus haut, la série est présentée au format 16:9.

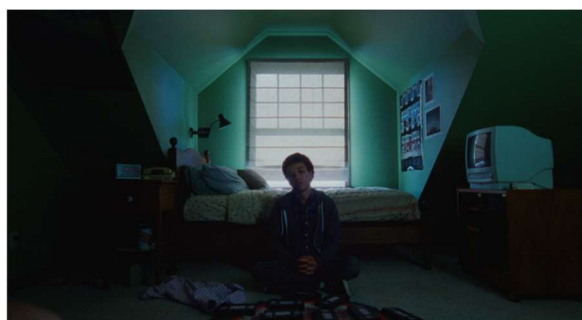


Figure 5 : Owen surcadré par sa fenêtre, elle-même reflétée dans une télévision cathodique dans *I Saw the TV Glow* [59:17]

Ce surcadrage est matérialisé de manière plus littérale dans la suite de la séquence lorsque le père d'Owen va retrouver ce dernier, la tête encadrée dans la télévision, luttant contre son père qui tente de l'en sortir. Son visage est à l'intérieur du cadre de sa télévision.

Ce jeu sur le cadre, qui saute d'abord aux yeux au travers des jeux sur le format, et notamment ces changements de formats ayant un impact sur la perception qu'un spectateur peut

avoir de l'espace diégétique auquel appartient tel ou tel séquence, est réutilisé ensuite lorsque Maddy, dans la diégèse d'où est vraisemblablement raconté le souvenir, c'est-à-dire sept ou huit ans après les événements de la séquence précédemment étudiée, emmène Owen pour le faire retourner dans son « univers », celui où il ne serait pas Owen mais Isabel. Pour cela elle le fait traverser un couloir de son ancien établissement scolaire (*Figure 6*). Il se retrouve ici surcadré par l'encadrement de ce qui semble être une porte coupe-feu, ce plan entre en écho avec un autre plan du film (*Figure 7*) lorsqu'Owen va rencontrer Maddy qui va l'introduire à l'univers de « The Pink Opaque ». Owen vient de laisser sa mère et se retrouve dans le même couloir où il se retrouvera des années plus tard mais cette fois-ci, il apparaît comme s'enfonçant dans l'établissement, dans un mouvement opposé à celui de nos protagonistes plus tard dans le récit. Nous retrouvons des valeurs de plans similaires, ce sont deux plans rapprochés, des mouvements de caméras similaires, un travelling avant pour le premier, un travelling arrière pour le second et, par la place qu'ils occupent dans le récit, le jeune Owen va entrer dans l'univers de « The Pink Opaque », il va découvrir cette série, l'Owen plus âgé va tenter de s'en échapper, nous pouvons considérer que ces deux plans se font écho. La série et Owen sont séparés par un écran, Owen aura tenté de traverser ce dernier de manière littérale après avoir vu le dernier épisode, ici cela est fait de manière métaphorique, l'écran jouait déjà un rôle de surcadrage, ici l'inverse se joue, le surcadrage joue le rôle d'un écran qu'Owen va traverser, d'abord pour s'immerger dans la série puis pour essayer d'en sortir. Ou bien l'inverse si nous considérons que l'espace diégétique d'Owen n'est que la métadiégèse de la série, le *Midnight Realm*.



Figure 6 : *I Saw the TV Glow* [06:18]



Figure 7 : *I Saw the TV Glow* [1:17:35]

Ce jeu avec les écrans et les surcadrages se retrouvait déjà dans *We're All Going to the World's Fair*, Casey étant tout d'abord, comme vu plus haut, surcadrée par son écran lorsqu'en fonction d'enregistreur et de diffuseur. Mais elle se retrouve également surcadrée par des fenêtres à plusieurs reprises, avant de ne plus être perçue qu'à travers la métadiégèse, la websérie qu'elle a mise en place, et donc seulement à travers un écran qui se trouve donc déjà être un cadre. Ce basculement du personnage de Casey de la diégèse vers la métadiégèse qu'elle a elle-même mise en place va de pair avec un basculement narratif. JLB, qui était d'abord un

interlocuteur anonyme, sans visage, personnage participant de la métadiégèse, devient également un personnage de la diégèse principale, il est filmé comme personnage frontalement sans l'intermédiaire de l'écran. La narration bascule donc petit à petit du point de vue de Casey vers le point de vue de JLB à mesure que la première n'est plus perçue qu'au travers de son personnage métadiégétique alors que le second sort quelque peu de cette métadiégèse. Le surcadrage est dès lors affecté à JLB, perçu sans l'intermédiaire d'un écran mais surcadré par des portes.

On peut voir cette différence au travers d'une grille de lecture que nous offre la peinture entre les XV^{ème} et XVII^{ème} : « si la fenêtre implique, structurellement, le regard de l'intérieur vers l'extérieur (en l'occurrence de la culture vers la nature), la porte peut, elle aussi, être l'objet d'un investissement visuel, mais en sens inverse »³⁹, « l'embrasement de la porte [...], vise, inébranlablement, l'espace domestique »⁴⁰. Le personnage de Casey nous apparaît alors comme un personnage plus lointain, il est à l'extérieur, dans la « nature ». Alors que JLB est dans l'espace domestique, il est plus proche du spectateur, il est lui-même un spectateur de Casey et ceci n'est pas réciproque, il l'observe comme nous, il en devient le voyeur. Le spectateur l'accompagne alors, d'autant qu'il ne peut pas accompagner Casey qui, même si elle nous est présentée en dehors de son personnage métadiégétique, restait toujours centrée autour de son récit, son quotidien se résumant à filmer ou à regarder du contenu lié à l'ARG. JLB est présenté dans son espace domestique, il redouble le spectateur, notamment lors de deux plans qui se succèdent dans lesquels il est surcadré par des portes. Le premier plan est fixe, il est frontal dans une salle de bain, une porte est entrouverte et nous voyons JLB, pantalon sur les chevilles, à moitié masqué par la porte, nous devinons qu'il est sur les WC, regarder une vidéo de Casey, le son nous l'indique. Le second plan est en caméra portée, il est fixe mais la caméra tremble, le plan est dans un couloir, au fond de celui-ci, dans l'embrasement d'une porte, JLB est sur son ordinateur, enregistrant un message pour Casey. Les deux plans transpirent un voyeurisme grâce à deux effets différents, dans le premier c'est par l'intrusion dans l'intimité, les toilettes, le second c'est par le point de vue, la caméra tremblante et l'éloignement de l'action nous donnent l'impression de signifier que le plan est subjectif, que quelqu'un épie JLB. Si nous nous référons à la porte en peinture, si nous sommes en train de dépeindre un espace domestique, nous sommes également en train de donner un point de vue autoréflexif, « la vue à travers une porte arrive à désigner, [...], la *Peinture* tout court »⁴¹. La façon dont les plans nous font percevoir le

³⁹ V. STOICHITA, *L'instauration du tableau...*, op. cit, p71.

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ *Ibid.*, p87.

personnage de JLB traite déjà du personnage de JLB, celui-ci a une attitude voyeuriste qui se répète chez le spectateur du film, notamment vis-à-vis des œuvres amateurs sur Internet.

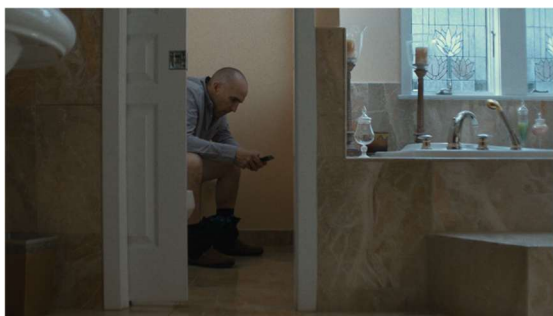


Figure 7 : JLB surcadré par la porte de ses WC alors qu'il regarde une vidéo sur son téléphone dans *We're All Going to the World's Fair* [55:03]

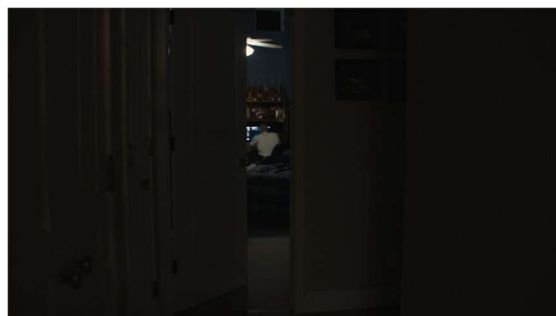


Figure 6 : JLB, surcadré par la porte de sa chambre, sur son ordinateur dans *We're All Going to the World's Fair* [55:06]

Ainsi, dans le cinéma de Jane Schoenbrun, si le surcadrage prend sa source dans la forme géométrique de la surface et répète le concept même de l'écran à l'image, lorsqu'il surcadre et donne un espace au spectateur tel les peintres flamands du XVI^{ème} siècle, il crée une profondeur entre les différents espaces, c'est une autre des caractéristiques majeures de cet écran rétroéclairé.

2. ECRAN PROFONDEUR

Comme dans une salle de cinéma, où la lumière projetée sur une toile tendue crée l'illusion d'une profondeur, la diffusion de l'image sur l'écran lui-même et son système de rétroéclairage n'entre pas en conflit avec ce principe. L'écran rétroéclairé permet, entre autres, de diffuser ces images en mouvement dans lesquels nous croirions pouvoir s'enfoncer.

Étant donné les caractéristiques techniques de cet écran, la profondeur qu'il permet d'identifier n'est pas toujours une profondeur fictive. Un écran rétroéclairé peut avoir un effet de miroir puisqu'il est une vitre qui peut refléter la lumière du jour. Contrairement à un écran allumé, un écran éteint « *ne tient pas lieu* de la chose signifiée [...] mais la *représente* en la reflétant »⁴².

i. Un prolongement de l'espace

Comme l'écran de la salle de cinéma, les écrans rétroéclairés permettent de voir et de regarder des espaces différents de celui où se situe l'écran, une salle de cinéma pour le premier,

⁴² *Ibid.*, p. 249.

à peu près n'importe où hors de l'eau (et encore !) pour les seconds. Mais cette profondeur n'agit pas de la même façon. Si au cinéma, l'image, grâce à son contexte, peut être considérée comme englobante, le spectateur est plongé dans le noir, la seule lumière est sur l'écran, ce dernier est particulièrement grand et le silence est de mise dans le contexte de la séance, pour les différents écrans rétroéclairés, l'écran s'inscrit dans un lieu, qui, même s'il peut être mouvant n'est jamais neutre. Comme dit plus haut, cet écran, par son rétroéclairage, permet à son spectateur de l'utiliser dans des contextes lumineux. Au niveau sonore, il n'y a pas non plus d'isolement, un casque est nécessaire pour l'approcher, sinon, le niveau doit être adapté au contexte environnant. Cet aspect-là des écrans rétroéclairés, fait que Casey dans *We're All Going to the World's Fair* est interrompue par son père alors qu'elle regarde une vidéo concernant l'ARG auquel elle participe, elle ne peut pas s'abandonner à l'œuvre et garde un pied dans sa réalité.

L'écran rétroéclairé, lorsque présent dans l'image, peut alors, grâce à la profondeur, imiter les propriétés de la fenêtre en peinture. Cette dernière est là pour présenter une nature, elle fut d'abord seulement un élément des compositions, une manière de combler un vide autour de ce qui faisait tableau. Mais, avec des peintres comme Jan Porcellis, elle devint un élément métatextuel à part entière jusqu'à ce qu'elle fonctionne comme « matrice du paysage »⁴³ : s'il y a une fenêtre il y a un paysage. L'écran rétroéclairé, en étant un cadre dans l'image prend une place similaire, il rejoue une profondeur et une intimité avec son spectateur. Dans *We're All Going to the World's Fair*, Casey regarde des vidéos de participants à l'ARG sur son lit. Alors qu'elle écoute le témoignage de l'un d'eux (*Figure 10*), nous avons un plan rapproché avec l'écran comme centre géométrique de l'image, Casey est à l'horizontal, à moitié découpée par le bord bas du cadre, autour de l'écran d'ordinateur, nous avons un décor sommaire de chambre, à gauche une lampe allumée sur un petit bureau, des cartons de déménagement entassés et un léger point de fuite sur le bord droit de l'image avec la rampe de l'escalier descendant. À l'intérieur de l'écran d'ordinateur, nous avons une image prise depuis un couloir sur un homme assis à même le sol dans sa salle de bain et en raison de ce point de vue, il se retrouve surcadré par l'embrasement de la porte de sa salle de bain. Au-dessus de lui, une fenêtre permet un éclairage de la pièce dans laquelle il se trouve qui se reflète jusque dans la chambre de Casey et sur le clavier de son ordinateur. Les tons de l'image dans la vidéo que regarde Casey sont dans le jaune, notamment grâce aux murs, répétant la couleur des deux autres sources lumineuses de l'environnement de Casey, la lampe à abat-jour jaune sur sa gauche et la lumière de l'escalier, qui se reflète sur des murs aux tons proches du jaune également. Cette proximité colorimétrique

⁴³ *Ibid*, p71.

des deux images permet une certaine profondeur de l'image, cette image imbriquée, cette vidéo est un second point de fuite de l'image, la porte agit en surcadrage, et cette dernière est suppléée par le cadre de l'écran de l'ordinateur. Casey est placée en spectatrice privilégiée, elle est une voyeuse mais à laquelle s'adresse l'auteur conscient de faire l'objet d'une observation. Comme expliqué plus haut, le succès de ce long-métrage s'est principalement construit au travers d'une distribution sur Internet, la plupart des spectateurs étaient donc des spectateurs individuels. *We're All Going to the World's Fair* a donc été vu de nombreuses fois sur un dispositif à écran rétroéclairé. Lorsque celui-ci est un ordinateur, la spectatorialité de Casey se trouve redoublée par celle du spectateur du film. En prenant en compte son environnement et le cadre inscrit dans celui-ci, un spectateur du film de Schoenbrun peut se retrouver face à trois niveaux de surcadrage successifs.



Figure 8 : Casey regardant une vidéo dans *We're All Going to the World's Fair* [12:28]

L'image à l'intérieur de ce cadre est parfois Casey elle-même lorsqu'elle s'enregistre pour sa websérie. En effet, comme vu plus haut, des dispositifs à écran rétroéclairé peuvent répéter les fonctions premières du cinématographe des frères Lumière : capter et projeter des images photographiques en mouvement. Et, alors que le dispositif du XIX^{ème} siècle captait PUIS projeter ces images, les dispositifs à écran rétroéclairé (à l'exception de la plupart des télévision) peuvent capter ET diffuser leurs images en même temps. La miniaturisation des caméras permet à l'appareil (webcam ou bien appareil vidéo d'un smartphone) de prendre en charge la captation de l'image, l'écran devient une sorte de moniteur en direct. Dans la séquence de *We're All Going to the World's Fair* où Casey tente de se filmer en train de dormir pour documenter sa « maladie » d'où est extraite la *Figure 4*, la composition du plan utilise l'écran d'ordinateur comme un prolongement de l'espace filmique, il est utilisé dans la découverte qu'il offre sur le hors champ alors que Casey fait des aller-retours entre son lit et la chaise où l'ordinateur est posé, elle reste en permanence présente dans le plan grâce au prolongement créé par l'écran d'ordinateur. Ce que montre cet écran est un plan préparé par Casey pour sa websérie, l'espace métadiégétique du récit. Mais ce filmage nous est montré au travers du dispositif filmique de Casey à l'intérieur de la diégèse. Le dispositif du film de Jane Schoenbrun

ne feint pas le dispositif intradiégétique de Casey, ce qui est filmé par cet ordinateur est donc un plan métadiégétique au sens où il est prévu pour être inclus dans l'œuvre fictionnelle, la websérie. Casey, lorsqu'elle est présente à l'image, performe son personnage, mais, en nous montrant la facticité de cette métadiégèse, notamment avec toute sa mise en place, ce plan nous apparaît comme pseudo-métadiégétique, il est tout à la fois l'espace de la websérie métadiégétique et le décor de la websérie du point de vue de la metteuse en scène qu'est également Casey. D'autant que toute cette séquence nous est présentée en plan-séquence, donc en temps réel, et en plan fixe donc le point de vue ne change pas. Cet écran joue alors un rôle similaire au cadre en peinture, « Le cadre [...] définit l'encadré comme monde signifiant, face au hors-cadre qui est le monde simplement vécu »⁴⁴. Dans le cas d'une représentation de cette dichotomie, le monde signifiant est la métadiégèse et le monde vécu est la diégèse. Lorsque Casey en se filmant est seulement présente dans l'écran de son ordinateur, elle est à la fois dans le hors-champ de la diégèse, *vers la gauche*, et dans l'espace de la métadiégèse, dans l'écran de l'ordinateur, « reflet » de cet hors-champ. Si, lorsqu'elle est dans le champ en amorce de sa propre image dans l'écran de son ordinateur, on perçoit Casey interpréter son personnage, lorsqu'elle est dans le hors champ, elle se retrouve dédoublée, elle est le personnage métadiégétique dans l'image imbriquée mais elle existe aussi dans ce hors-champ qui, n'étant pas visible directement est plus facilement liable à l'espace environnant non-métadiégétique, la chambre de Casey actrice et metteuse en scène. Cette monstration de frontière diégétique nous pousse à interroger la frontière qui nous sépare en tant que spectateur de Casey, interprétée par Anna Cobb, interprétant une autre Casey (le nom du personnage de Casey n'est jamais confirmé, il est seulement le prénom qu'elle donne pour se présenter à l'intérieur de la métadiégèse). On regarde Anna Cobb interpréter Casey dans un autre temps et un autre lieu, nous considérons qu'elle est Casey parce que le cadre fait de ce qu'il contient un *espace signifiant*, différent de notre monde vécu.

En étant à la frontière entre ces deux espaces diégétiques, l'écran rétroéclairé devient simili miroir, il est une reproduction de l'espace diégétique en temps réel et, en ce sens, se rapproche de la fonction du miroir. Mais il est également un espace métadiégétique dès l'instant où elle commence à s'enregistrer, l'image étant destinée à devenir un élément de sa websérie. La profondeur dans l'écran trouve donc une puissance nouvelle en s'approchant de la réflexion spéculaire qui l'éloigne de l'écran de cinéma, incapable de refléter une image.

⁴⁴ *Ibid*, p53.

ii. Une réflexion de l'espace

La profondeur née dans l'écran n'est pas toujours un ailleurs, elle est même, pourrions-nous avancer, plus souvent un ici, un écran rétroéclairé étant rien de moins qu'un quasi-miroir. Le noir de l'écran reflète alors la lumière en projection et les formes qui entourent cet écran peuvent y apparaître. Même si l'écran ne devient pas à proprement parlé un miroir, les choses qui apparaissent doivent, comme pour ce dernier, être devant lui.

Ce défaut de fidélité n'est pas un manque, c'est seulement une différence. Dans le film *Aftersun*⁴⁵ de Charlotte Wells sorti en 2022, cette caractéristique devient un élément narratif de l'incipit du film. Le film s'ouvre sur une vidéo en basse résolution, visiblement capturée avec une caméra des débuts du format DV, un homme est en train de danser et de discuter avec une enfant hors-champ qui tient la caméra. Nous la voyons lorsqu'elle retourne la caméra durant la séquence pour communiquer une information sur l'âge de son père. Après un temps, la vidéo en basse-résolution s'arrête et, lorsqu'elle se met à bouger, nous remarquons le reflet d'une femme sur l'image, Sophie. Nous étions face à une télévision, les images sont enregistrées et une femme les regarde. Le reflet peu fidèle a permis à ce que la silhouette de la spectatrice ne soit pas perçue, cela permet de créer un changement de niveau narratif. La vidéo en basse résolution sera dans la suite du film l'espace diégétique principale du long-métrage, mais par ce premier plan, il restera toujours pour nous comme la métadiégèse de la spectatrice du début, elle est notre narratrice, les séquences camescopes sont des captations de ses souvenirs et, par extension, le reste des séquences sont ses souvenirs. Cela sera montré de façon bien plus explicite dans la suite du récit mais tout est déjà dans la mise en scène de cette séquence introductive qui s'appuie sur l'effet miroir des écrans rétroéclairés bien que, dans ce cas, le dispositif de diffusion privilégié du film fût la salle de cinéma et son écran non-rétroéclairé.



Figure 9 : Sophie adulte dans le reflet de sa télévision au côté de l'image de son père dans *Aftersun*

⁴⁵ Charlotte WELLS, *Aftersun*, PASTEL, Unified Theory, AZ Celtic Films, 2022, 101mn.

Chez Jane Schoenbrun, la première mise en avant de l'importance du reflet dans le dispositif apparaît dès le documentaire *A Self-Induced Hallucination*. Un homme se filme en plan rapproché avec probablement la webcam de son ordinateur, puisqu'on peut voir le reflet du moniteur de ce dernier dans une télévision cathodique éteinte présente derrière lui. Il explique dans sa vidéo que le Slender man ne lui paraît pas être une créature particulièrement terrifiante, et avant de pouvoir argumenter sa position, il s'arrête perturbé par quelque chose qu'il pense avoir vu dans le retour de sa vidéo : le slender man. C'est une représentation assez parlante de la peur de cette créature. Elle est née sur Internet et s'est nourrie d'un travail collaboratif. Dès ses origines, ce fut une créature d'arrière-plan, qui n'était jamais au centre de l'image, elle générait une peur ou un malaise en étant le détail étrange débusqué au second ou au troisième coup d'œil. Lorsque le mythe fut transposé au médium audiovisuel, cette position dans l'arrière-plan a pu être littéral mais sa discrétion en fit également une créature laissant seulement des traces. Dans la websérie *Marble Hornets*, la créature cause une amnésie à toutes les personnes qui la croisent, la seule façon qu'ont les protagonistes de savoir que la créature existe est sa présence sur des vidéos qu'ils ont prises. Pour un spectateur lambda, c'est une créature qui n'apparaît pas en vrai mais seulement dans le monde signifiant, celui du média, celui des vidéos sur Internet. Lorsque cet utilisateur est atteint d'un soupçon d'angoisse, il l'est parce qu'il croit voir le reflet du Slender man et non pas le Slender man lui-même. Cette créature n'est signifiante qu'à l'intérieur de ce cadre. Le reflet de mauvaise qualité prend sens ici seulement parce qu'il est de mauvaise qualité, un miroir n'aurait pas permis ce doute, le fait qu'il soit un écran qui puisse diffuser des images, agit comme un vecteur de potentialité.



Figure 10 : Homme parlant du Slender man devant sa télévision dans *A Self-Induced Hallucination* [17:13]

Les écrans rétroéclairés éteints ont donc cette faculté de se transformer en miroir, ils sont des miroirs potentiels et des miroirs par destination lorsqu'ils reflètent l'espace qui les entoure. Dans *I Saw the TV Glow*, lorsqu'Owen et Maddy se retrouvent, 8 ans après la disparition de cette dernière, elle lui pose des questions sur ses souvenirs de *The Pink Opaque*. Cette séquence intervient juste avant celle du dernier épisode étudié plus haut où Owen se rendra compte que la frontière diégétique entre son univers et la série est bien plus fine qu'il ne

le croyait. Maddy instigue dans son esprit l'idée que la série n'était pas seulement une œuvre audiovisuelle. On a alors droit à un plan qui ressemble à un flashback puisque c'est un plan rapproché de Maddy avec son apparence de 8 ans plus tôt dans un décor qui semble être sa maison dans laquelle elle avait déjà invitée Owen (*Figure 13*). Derrière elle, à droite de l'image se trouve un miroir, la profondeur de champ de l'image étant réduite, le reflet dans le miroir est flou. Nous pouvons y distinguer Owen sortir d'une pièce pour se placer face à Maddy, habillé d'une robe. Dans deux plans arrivant peu après, Owen et Isabel, l'une des deux protagonistes de « The Pink Opaque », sont mis en relation par leur position dans le cadre, le même travelling latéral et leurs robes similaires, identiques à celle portée par Owen lorsque celui-ci est vu dans le miroir (*Figures 14 et 15*). En apparaissant flou, le miroir redouble la mauvaise réflexion des écrans rétroéclairés, Owen à l'intérieur se rapproche du personnage d'Isabel qui sera présenté comme son double d'une autre diégèse dans la séquence du dernier épisode. Cette image d'Owen, son reflet dans le miroir, est alors comme une image métadiégétique, comme si cet Owen se rapprochait de l'espace métadiégétique à l'intérieur de la télévision et qu'Isabel à l'inverse tentait d'en sortir. Les deux plans suivants (*Figures 14 et 15*), sont en 16:9 alors que, comme nous l'avons vu, le format de l'image est, dans ce film, un indicateur de l'espace diégétique dans lequel nous nous trouvons. Owen, Maddy et Isabel serait alors censé se trouver dans le même espace diégétique. Si le plan d'Owen dans le miroir brouille l'espace diégétique dans lequel il se trouve à ce moment-là, alors, les deux plans suivants peuvent être la frontière qui sépare les personnages et leurs espaces diégétiques respectifs qui se brouillent. Les deux espaces diégétiques du film sont alors métadiégèse l'un de l'autre et le miroir joue un rôle d'écran rétroéclairé dans le plan, comme l'écran rétroéclairé est capable de jouer un rôle de miroir.



Figure 11 : Maddy regardant Owen en robe devant le reflet de celui-ci dans le miroir dans / Saw the TV Glow [54:21]



Figure 12 : Isabel dans une robe rose similaire à celle d'Owen dans *I Saw the TV Glow* [55:42]



Figure 13 : Owen en robe à côté de Maddy dans *I Saw the TV Glow* [55:48]

La fonction de miroir des écrans est quelque chose qui fut pensé dès les tous débuts de la démocratisation du dispositif télévisuel aux États-Unis. C'était d'abord un miroir symbolique, l'idée était de donner à voir aux spectateurs un espace diégétique similaire à leur monde vécu, l'idée était que « des familles chez elles, dans leurs salons seraient intéressés à l'idée d'écouter et éventuellement de regarder des familles de la télévision dans *leurs* salons à *elles* »⁴⁶. L'ambition était de produire un certain mimétisme de la situation des spectateurs pour rapprocher la fiction de leur quotidien. Cela entraîna une évolution du ton et des populations présentes dans ces émissions au fur et à mesure de l'élargissement de la population spectatrice. Ce concept a été baptisé « Paley's "mirror effect" »⁴⁷ (l'« effet miroir » de Paley), par Dennis Truby, du nom du patron de la chaîne de télévision américaine CBS dans les années 1950 qui se servit notamment de cet effet pour faire de cette chaîne l'une des toutes premières chaînes du pays. La volonté d'imiter le quotidien des américains lambdas (du moins ceux ayant un téléviseur dans les années 1950), était couplée à un réalisme exagéré sur certains détails : les couples de comédiens des différentes séries comiques centrées sur des familles étaient de véritables couples à la ville et, pour des séries comme *The Adventure of Ozzie and Harriett*, « les décors [...] étaient une réplique exacte de leur domicile privé »⁴⁸. Au vu des succès des séries de William Paley et de celles ayant suivies sa voie, nous pouvons supposer que ce réalisme et cet effet miroir permirent réellement aux téléspectateurs de l'époque de se reconnaître dans les personnages à l'écran. Ils pouvaient d'ailleurs d'autant mieux se reconnaître que, lorsqu'ils éteignaient la télévision, ce n'était pas une copie de leur vie mais

⁴⁶ «that families at home in their living rooms would be drawn to listening to and eventually watching TV families in *their* living rooms» in Dennis TREDY, « The "First Great Purge" of American Television Programming: Understanding How and Why Popular Television Changed So Dramatically from the 1950s to the 1960s », *TV/Series*, Hors séries 2, 2022. (Traduction de l'auteur)

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ « the stage sets [...] were exact replicas of their private homes » in *Ibid.* (Traduction de l'auteur)

bien leur famille dans leur salon qui se reflétait sur l'écran noir de ce premier dispositif à écran rétroéclairé.

Dans *I Saw the TV Glow*, l'un des éléments importants à souligner est que, malgré la position centrale du dispositif télévisuel dans le film, celui-ci est principalement montré sous forme d'un dispositif, c'est-à-dire, présenté de biais comme un objet, pas comme un écran capable de diffuser des images. L'écran rétroéclairé des télévisions se démarque alors par son absence directe. Directe parce que son absence à l'image ne l'empêche pas de conserver une omniprésence, même si principalement indirecte. Lorsqu'Owen se retrouve face à la neige télévisuelle dans le plan que nous avons étudié plus haut (*Figure 3*), il est face à un écran ne diffusant pas d'image, l'écran reste allumé mais ne fonctionne pas au sens où il ne remplit pas sa fonction première. Il est dans un stade proche de l'extinction, pour autant cette extinction signifierait potentiel reflet. En se retrouvant face à cette neige, Owen ne voit pas de reflet, il est séparé de la métadiégèse se jouant dans sa télévision par cette barrière qu'est la neige visuelle. Cette confrontation à la télévision, rare moment où nous voyons Owen cohabiter directement avec un écran, nous montre par absence la proximité des images en mouvement sur l'écran allumé et celles en reflet de l'écran éteint. Les deux sont propices à une certaine immersion alors que cet entre-deux occupe la position de la profonde barrière pouvant séparer un spectateur d'une image.

Lorsque nous parlons de présence indirecte de l'écran à l'image dans *I Saw the TV Glow* c'est qu'une autre des caractéristiques majeures des dispositifs à écran rétroéclairé permet l'omniprésence de ceux-ci malgré leur absence directe : c'est la lumière qu'il émettent. En effet, par définition, un dispositif à écran rétroéclairé émet une lumière, elle provient de l'intérieur et se dirige vers l'extérieur. Cette lumière atteint donc souvent son spectateur qui se retrouve alors baigné de lumière, mettant en évidence la présence d'un écran face à lui, c'est un signe, une trace de l'existence de celui-ci.

3. ECRAN LUMIERE

Les dispositifs à écran rétroéclairé retirent différentes propriétés de leur rétroéclairage. En premier lieu, ils éclairent des espaces, des personnages et rendent visible sur ces derniers leur activité spectatorielle, la lumière d'un écran sur un visage souligne la présence d'un écran face à celui-ci, qu'il soit dans le champ ou non. Cette lumière offre une autre propriété au dispositif qui ne concerne pas une quelconque qualité plastique, elle lui permet d'être utilisé et regardé dans des contextes lumineux importants, en plein jour, en extérieur... Au contraire de

l'écran de cinéma qui conditionne le visionnage d'images animées à une salle dédiée, déterminant pendant longtemps ce visionnage à avoir une dimension publique, les salles de cinéma ne pouvant être reproduites chez le quidam. Aujourd'hui, les « salles de cinéma » personnelles se multiplient, il suffit d'un vidéoprojecteur et d'un drap blanc comme ceux de Casey dans *We're All Going to the World's Fair* (Figure 16). Mais cette individualisation du visionnage de l'image animée a d'abord été introduite par la démocratisation de la télévision, qui avait provoqué cette « mort n°5 »⁴⁹ du cinéma, elle fut ensuite prolongée par les autres dispositifs à écran rétroéclairé et c'est aujourd'hui avec les plateformes de streaming et leurs premières exclusivités que nous retrouvons un équivalent au système du cinéma dans nos foyers.

Nous allons d'abord nous concentrer sur les effets plastiques de cette propriété au sein des œuvres de Jane Schoenbrun puis nous étudierons les impacts de cette propriété sur le dispositif et la façon dont cela peut être utilisé.

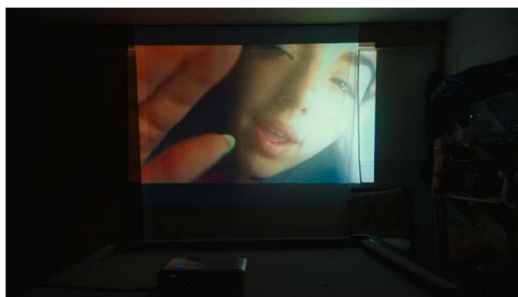


Figure 14 : Le vidéoprojecteur individuel utilisé par Casey dans *We're All Going to the World's Fair* [27:26]

i. Le rétroéclairage comme source de lumière

Nous allons donc étudier les propriétés plastiques de cette caractéristique de l'écran rétroéclairé, commune à tous les écrans rétroéclairés, qui est une différence majeure avec son parent, l'écran en salle de cinéma.

Par définition, les dispositifs à écran rétroéclairé sont source de lumière, ils l'émettent et éclairent leurs alentours. Dans *A Self-Induced Hallucination*, en prenant des extraits de vidéos publiées sur Internet, Jane Schoenbrun met en avant les habitudes d'utilisation de ces dispositifs par les spectateurs. L'une des dernières vidéos de son documentaire porte sur un homme parodiant le générique du dessin animé *Spiderman*, remplaçant le nom du protagoniste par « Slender man ». Notre intérêt se portera sur la manière dont l'homme a décidé d'éclairer sa vidéo : il a une source de lumière unique face à lui en contre plongée, proche de la position de

⁴⁹ A. GAUDREULT et P. MARION, *La fin du cinéma ?...*, op. cit.

la caméra. On peut supposer au vu de la médiocre qualité vidéo que celle-ci a été captée à l'aide d'une webcam. Cette mauvaise qualité couplée à la source de lumière unique proche de la caméra, donne l'impression que le plan est capturé depuis son ordinateur dont l'écran éclairerait son visage. La lumière est visiblement renforcée par une lampe, mais la mise en scène de sa vidéo, transmet cette impression de proximité comme s'il avait seulement enregistré sur le qui-vive avec ce qu'il avait sous la main : son ordinateur. Ainsi, la lumière de ce dernier apparaît comme un élément simple de mise en scène accessible à n'importe qui.

La lumière de ces écrans n'est ni continue, ni unie. Contrairement à une ampoule, cette lumière provient d'images animées et les couleurs, les contrastes, le taux de luminosité varient d'une image à l'autre et même d'un plan à l'autre, lui donnant un aspect presque intermittent. En effet, nous le retrouvons dans *I Saw the TV Glow* où les dispositifs, les télévisions cathodiques, par leur ancienneté produisent cet effet de manière prononcée. Cette variation et cette infinité de lumière potentiellement produite, permet de colorer les images. En effet, Jane Schoenbrun s'en sert pour avoir des sources de lumières colorées intradiégétique qui ne brisent pas la suspension volontaire d'incrédulité du spectateur.



Figure 15 : Owen, Maddy et une amie de cette dernière regardant "The Pink Opaque" dans *I Saw the TV Glow* [16:15]

Dans le film, la série métadiégétique « The Pink Opaque », émet une lumière rose/violette, presque indépendamment des images qu'elle diffuse (parfois présentées par champ-contrechamp). Cette couleur émanant de la série est répétée tout au long du film. Par exemple, lorsqu'Owen découvre la série pour la première fois dans une des premières séquences du film, il est face à la télévision de son salon, la lumière émanant de celle-ci est bleue, il change plusieurs fois de chaîne à l'aide de sa télécommande mais l'écran, ainsi que la lumière qu'il émet, restent bleus. Son dernier changement de chaîne le met face à un écran rose/violet qui l'éclaire de cette couleur, réchauffant l'image. Owen fait également un mouvement, il se redresse dans son canapé, une connexion entre lui et la série est présente dès leur première interaction. Durant la première partie du récit, jusqu'à la révélation de la porosité des frontières diégétiques, la série émet presque exclusivement de la lumière rose/violette. Elle émettra, dans

la séquence étudiée plus haut où Owen découvre que sa réalité n'est peut-être pas celle qu'il croit, une lumière bleue, similaire à celle de la première séquence, émise par les autres chaînes, avant qu'il ne découvre la série. En prenant en considération le propos du film sur la transition de genre et l'analogie du récit avec une transidentité réprimée, ces deux couleurs, bleue et rose, peuvent être vues comme les marqueurs des deux genres majoritairement considérés dans la vision bigenrée de la société : bleu pour le masculin, rose pour le féminin. L'émission de lumière par un écran devient alors un élément narratif et se place en trace de l'image animée, nous aurions ici le bleu comme trace d'une image qui maintient Owen dans sa réalité et le rose comme trace de la série qui tentera de lui faire traverser la frontière diégétique les séparant.

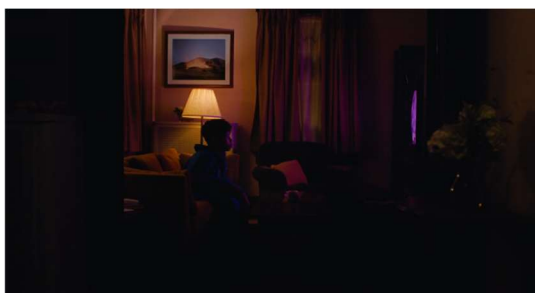


Figure 16 : Owen face à la télévision émettant une lumière bleue dans *I Saw the TV Glow* [1:28]

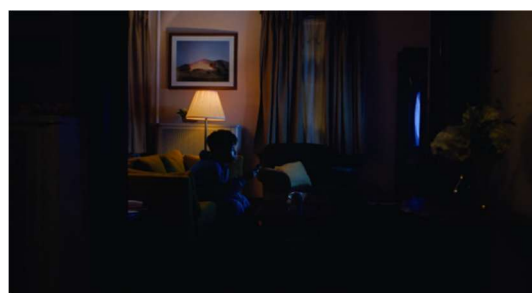


Figure 17 : Owen face à la télévision émettant la lumière rose de "The Pink Opaque" dans *I Saw the TV Glow* [1:38]

Comme pour le miroir étudié précédemment, la lumière joue son rôle dans le doute entourant les espaces diégétiques où se trouvent les personnages. Il le joue de manière narrative, en rejouant les thèmes du récit, mais également dans un certain mimétisme de la mise en scène. Comme vu plus haut, la lumière de la télévision est comme celle du feu, vacillante, non-continue, elle donne l'impression de danser sur le visage des personnages lorsque ceux-ci la regardent. Huit ans après la disparition de Maddy, nous retrouvons Owen dans son nouveau quotidien, il travaille dans un espace de jeux pour enfants. Lorsqu'il rentre chez lui après une journée de boulot, il est arrêté par un poteau électrique tombé sur la route. Au pied de celui-ci, proche des arcs électriques formés par le poteau abîmé, Owen trouve des pages arrachées qui proviennent d'un ouvrage sur la série « The Pink Opaque », nous pouvons en reconnaître les personnages. Mais ce qui nous intéresse ici est l'effet lumineux créé par les arcs électriques du poteau, en effet ils créent une lumière bleue discontinue, comme vacillante, sur le visage d'Owen, imitant l'effet provoqué par les dispositifs à écran rétroéclairé. Durant cette séquence, l'un des plans présente Owen sur la gauche de l'image en plan moyen, il tient dans ses mains, une page de l'ouvrage sur « The Pink Opaque », à l'extrémité droite de l'image, une lumière bleue, à la source hors champ, émane d'une brume, Owen la regarde (*Figure 20*). Ce plan se rapproche d'autres plans du film où Owen est assis sur son canapé à la gauche de l'image alors qu'à la droite de celle-ci, l'écran d'une télévision émet une lumière (*Figure 18*).



Figure 18 : Owen sur le bord d'une route face à la lumière d'un poteau électrique tombé dans *I Saw the TV Glow* [46 :14]

Plus tard dans le film, Maddy va réapparaître à Owen, après ses 8 ans de disparition, dans un supermarché. Alors qu'Owen choisit des légumes, il remarque derrière lui une femme aux cheveux courts qui le fixe les bras ballants, c'est Maddy. Cette dernière se trouve sous les néons du magasin, l'un de ceux-là semble en fin de vie et clignote, créant une lumière non continue, rappelant les effets lumineux des télévisions dans ce film. Encore une fois, l'environnement d'Owen à la suite de l'arrêt de la série « The Pink Opaque », possède des similarités avec l'écran de télévision. Ces séquences précèdent immédiatement dans le récit les révélations concernant la porosité des espaces diégétiques du film. En effet, ce sont lors de ces retrouvailles que Maddy va faire remonter ses souvenirs du dernier épisode de la série à Owen. Ces effets de lumière permettent alors de souligner de grandes similarités entre l'univers d'Owen et les écrans télévisuels, instillant le doute quant à la réalité pour lui de son monde chez le spectateur, l'interrogation est de savoir si cet univers où il est employé d'un espace de jeu pour enfant est la diégèse principale du récit ou bien une métadiégèse dans laquelle il serait. Les propriétés des dispositifs à écran rétroéclairé se présentent alors comme autant de nouvelles possibilités de mise en scène qui permettent, presque naturellement, d'amener à une autoréflexion sur le dispositif de diffusion, nous pouvons considérer qu'en raison de la manière dont a été distribué le film, il a pu en grande partie se voir diffusé sur des télévisions.

Comme nous l'avons vu plus haut, la lumière émise par les dispositifs à écran rétroéclairé se rapproche de celle du feu, vacillante et discontinue. Ce n'est donc pas une surprise de retrouver le feu à de nombreuses reprises dans le récit d'*I Saw the TV Glow*. Il n'est présent que dans deux séquences mais des bouts de celles-ci se retrouvent disséminés tout au long du film. En premier lieu, le feu apparaît dès la première séquence suivant l'incipit, Owen est adulte, il marche dans une forêt, allume un grand feu de camp et s'assoit à côté de celui-ci. On retrouvera différentes fois, aux moments charnières du récit, lors des différentes ellipses, Owen en plan rapproché, derrière les flammes de son feu. Dans ces séquences, Owen s'adresse directement à la caméra, narrant ce qu'il se passe dans la diégèse principale, la première fois il raconte qu'« il pleuvait l'autre soir et [qu'il] n'arrivais pas à dormir, [il a] donc recommencé

[sa] série télévisée préférée. The Pink Opaque. »⁵⁰. Lors de la dernière ellipse, avant qu'il soit vu en tant qu'adulte vieillissant, après avoir repoussé une dernière fois Maddy et sa proposition d'entrer dans la métadiégèse, il éteint le feu et, en marchant dans la forêt, il clôt cette narration par flashbacks en répétant : « Enfin, comme je disais, il pleuvait l'autre soir et je n'arrivais pas à dormir donc j'ai recommencé The Pink Opaque »⁵¹. Par cette répétition de la première séquence, nous pouvons en déduire que cet Owen est le narrateur principal du récit et que ces plans de lui derrière son feu sont des flashforwards. Comme pour les plans étudiés plus haut avec le poteau électrique ou le néon, ce feu est une lumière vacillante proche de la lumière de la télévision. Ce mimétisme est accentué par le deuxième plan (aux deux occurrences) offrant une place centrale au feu : un travelling avant sur une télévision cathodique sans écran dans laquelle un feu a pris. La deuxième occurrence ne présente pas la télévision par un travelling avant mais par un plan rapproché fixe. Pour autant, nous retrouvons cette comparaison plastique entre la lumière d'un écran et celle d'un feu de camp. Lors de la première occurrence du plan sur cette télévision, celui-ci est directement suivi par un plan d'Owen observant les flammes, liant ces deux plans entre eux. Le mimétisme peut se prolonger au travers du rôle des deux dispositifs, l'écran rétroéclairé de la télévision peut présenter des images en mouvement racontant des histoires, le feu de camp, lui, est le lieu du récit dans l'imaginaire collectif, c'est d'ailleurs la place qu'occupe Owen pour raconter ses souvenirs. Ainsi, le feu et notamment le feu de camp jouent un rôle de simili-écran, il l'imité que ce soit plastiquement ou dans sa fonction.

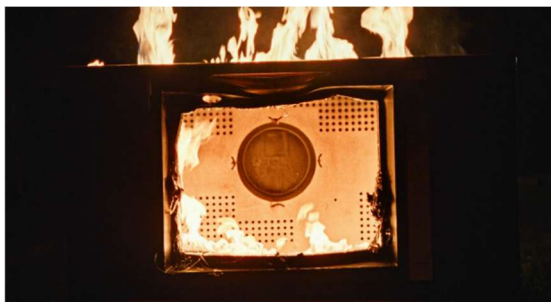


Figure 19 : la télévision aux prises avec les flammes dans *I Saw the TV Glow* [41:34]



Figure 20 : Owen devant son feu de camp dans *I Saw the TV Glow* [41:53]

Dans son étude de la narration dans son ouvrage *Figures III*, Genette avance que « tout évènement raconté par un récit est à un niveau diégétique immédiatement supérieur à celui où se situe l'acte narratif producteur de ce récit »⁵², les séquences où Owen raconte ses souvenirs

⁵⁰ "It was raining last night and I couldn't sleep, so I started my favourite TV show again. The Pink Opaque" in Jane SCHOENBRUN, *I Saw the TV Glow...*, op. cit. [3:27 – 3:36]. (Traduction de l'auteur).

⁵¹ "Anyway, like I was saying, it was raining the other night and I couldn't sleep so I started The Pink Opaque again" in *Ibid.* [1:23:33 – 1:23:40]. (Traduction de l'auteur).

⁵² Gérard GENETTE, *Figures. III*, Paris, France, Éditions Points, 2019, p. 238. (souligné dans le texte).

près du feu sont donc à un niveau narratif différent du reste du récit. On se retrouve avec trois niveaux narratifs, celui où Owen narre, celui où Owen est personnage et enfin celui de la série « The Pink Opaque ». Sémantiquement, la série et Owen sont aussi éloignés que ce dernier avec son double du futur racontant les événements. Le feu, en prenant sa place de simili-écran, place cette lumière comme frontière diégétique, un écran, un niveau diégétique, sépare les deux Owen. En utilisant ces propriétés de l'écran, Jane Schoenbrun nous permet de repenser l'aspect fantastique de son film. Si Owen et la série sont liés de manière fantastique, au sens où le doute existera toujours puisque seul le point de vue d'Owen nous a été donné sur la situation, est-ce que les deux Owen sont liés de manière plus importante ? Rien ne prouve que le Owen-narrateur raconte une réalité objective, elle peut très bien être au mieux subjective ou au pire mensongère. La mise en scène prouve d'ailleurs, à minima, un certain éloignement entre ces diégèses.

Le cinéma de Jane Schoenbrun est donc empreint de la luminosité des écrans qui le composent. Si au premier abord, nous pouvons accepter qu'un écran soit la frontière entre une diégèse et sa métadiégèse, entre le réel et une fiction, Schoenbrun applique cette propriété à de nombreux éléments lumineux de son cinéma. Si ce n'est pas forcément les écrans qui se multiplient, leurs propriétés tendent à s'appliquer à toute la plasticité du cinéma de son réalisateur-ice.

ii. Les prémisses d'une interface

Cette lumière à l'intérêt narratif prononcé a une autre particularité conférant, aux dispositifs à écran rétroéclairé, une propriété les différenciant de leur parent cinéma. En effet, si la toile peut éclairer par réflexion son spectateur, l'écran rétroéclairé, projette directement une lumière sur son spectateur, ce faisant, le lien entre la lumière image et l'œil qui la voit est direct. En outre, si l'écran est la source première, son image et sa lumière peuvent toujours être reflétées par un nouvel écran, il y aura une perte au niveau de la qualité de l'image certes, mais une nouvelle réflexion est possible.

Dans la séquence introductive de *We're All Going to the World's Fair*, Casey met en place son décor, qui est sa chambre, puis se filme réalisant le challenge du World's Fair, qui, comme évoqué plus haut, consiste à répéter trois fois face à son écran « Je veux aller à l'exposition universelle »⁵³, puis faire une sorte de pacte de sang avec son écran et enfin regarder une vidéo

⁵³ "I want to go to the World's Fair" in Jane SCHOENBRUN, *We're All Going to the World's Fair...*, op. cit. [4:28 – 4:42]. (Traduction de l'auteur)

liée à ce mythe. Cette vidéo ne nous est pas montrée en tant que spectateur du film de Jane Schoenbrun, nous pouvons tout de même supposer que c'est une vidéo stroboscopique aux couleurs criardes. Ce que nous voyons est le visage de Casey face à cet écran, comme pour le chanteur de *A Self-Induced Hallucination* étudié plus haut, la source primaire de lumière est l'écran qui est également le dispositif filmique. Il y a deux sources de lumières à l'arrière-plan, des lampes de chevet, qui éclairent le décor. Mais pour ce qui est de son visage, seule la lumière issue du rétroéclairage a un impact. Lorsqu'elle lance la vidéo du rituel, comme pour de nombreuses vidéos, celle-ci semble commencer par un écran noir puisque le visage de notre protagoniste est plongé dans l'obscurité. Au bout de quelques secondes, son visage redevient visible, éclairé par son écran, jouant les couleurs principales de la vidéo rituelle. Il passe du bleu au violet, passant par le vert, parfois le blanc. Tels les écrans de *I Saw the TV Glow*, la lumière de l'écran de Casey est vacillante, la luminosité varie, son visage s'assombrit parfois avant qu'une couleur différente de la précédente le rende à nouveau visible. Le rituel au centre du film s'avère être la projection de lumière colorée stroboscopique, c'est donc cette projection de couleur qui impacte les personnages de la métadiégèse, de l'ARG autour du mythe. La lumière n'est pas ici un moyen de présenter une frontière entre deux niveaux diégétiques. La lumière ne provient pas d'une métadiégèse mais crée un personnage métadiégétique. Si dès le début de l'enregistrement Casey joue un rôle, dans la suite du film c'est bien le personnage tombant dans une certaine folie qu'elle interprètera, un personnage créé par cette interaction avec son écran. Ici, la lumière vient briser une frontière, elle vient atteindre son spectateur. Le personnage de Casey (le personnage métadiégétique) n'existe qu'à travers un écran, ne se filme que par celui-ci (à l'aide d'une webcam comme vu plus haut) et s'avère créé par cet écran. Il est profondément lié à l'écran et plus particulièrement à l'écran rétroéclairé qui a su l'atteindre par la projection de sa lumière. Casey devient un écran lorsqu'elle reflète et renvoie cette lumière au spectateur extradiégétique.

Cette vision d'une Casey-écran est prolongée lorsque, vers la fin du film, la maladie liée à son rituel semble prendre le contrôle de son personnage et qu'elle utilise une espèce de maquillage réfléchissant qui la fait briller dans le noir. Elle accentue alors ses capacités de réflexion, elle devient une source de lumière dans l'obscurité. Tel un écran rétroéclairé, elle génère sa propre lumière pour faire apparaître une image, en l'occurrence, son propre visage. Elle se place en double de l'écran face à elle, et redouble l'écran de visionnage du spectateur. En devenant un écran, Casey redouble également l'expérience de JLB qui prend l'image qu'il voit à travers son écran pour Casey, or comme elle le lui dira, elle jouait un rôle, ayant même menti sur son nom. Les dernières informations que nous aurons ensuite sur Casey proviendront d'un monologue de JLB, nous apprenant qu'ils se sont revus et réconciliés à la suite des

événements du film. Ce récit est fait par JLB à son ordinateur, au travers d'un enregistrement, aucune image de ces événements ne nous est présentée ni aucun élément pouvant confirmer ce récit. On peut supposer que cette rencontre n'a pas eu lieu, que JLB crée une histoire à partir de sa perception de sa relation avec Casey au travers de l'écran. La Casey-écran devenant pour lui la réelle Casey alors même qu'il ne connaissait pas réellement cette dernière.



Figure 21 : Casey avec son maquillage réfléchissant la lumière de son écran dans *We're All Going to the World's Fair* [1:01:22]

Dans *We're All Going to the World's Fair*, mais aussi dans la plupart des vidéos de *A Self-Induced Hallucination*, les personnages se filment à l'aide de leur webcam comme Casey ou bien le chanteur à la fin du documentaire. Cette façon de filmer directement avec le dispositif de diffusion, va souvent de pair avec une manière d'interagir avec la caméra qui s'est développé avec l'essor des vidéos amateurs, c'est le regard caméra. Les vidéos amateurs sont souvent des témoignages, des partages d'expériences de vie..., un spectateur lambda n'a aucune possibilité de les confirmer ou de les infirmer et doit donc les prendre comme des témoignages honnêtes. On peut prendre en exemple la femme qui s'inquiète de la passion débordante de son compagnon pour le personnage et le mythe du slender man, ainsi que le témoignage du jeune homme qui aborde sa création d'un « tulpa »⁵⁴, qui lui permet de gérer les conflits avec ses parents, tous deux dans *A Self-Induced Hallucination*. Ils s'adressent à la caméra et la luminosité de leur environnement va influencer sur la luminosité de l'écran des spectateurs de ces vidéos. A l'inverse, lorsque les personnages à l'intérieur des vidéos sont éclairés par la lumière de leur écran, cela peut donner l'impression que c'est la luminosité de l'environnement spectatorielle qui les éclaire. Cet effet couplé au regard caméra des personnages crée une grande proximité entre eux et leurs spectateurs, les personnages sont derrière leur ordinateur, les spectateurs également, l'écran se retrouve à jouer un rôle de portail. Pour paraphraser Victor Stoichita si le cadre « définit l'encadré comme monde signifiant, face au hors-cadre qui est le monde simplement vécu », alors le cadre appartient « aux deux et à aucun »⁵⁵. Notre écran

⁵⁴ « une entité spirituelle créée par la force de la volonté de son invocateur et forcée à se manifester dans le monde physique » in « Tulpa », in Wikipédia, 2025.

⁵⁵ V. STOICHITA, *L'instauration du tableau...*, op. cit., p. 53.

appartient à la fois à la diégèse à l'intérieur de l'écran et au monde vécu par le spectateur. Dans le cadre de discussions vidéo en direct comme celles de JLB et Casey, l'effet est présent de chaque côté de l'écran, ce qui est encadré pour l'un et hors-cadre pour l'autre et inversement, l'écran possède alors une certaine fonction de portail.

Ces effets fonctionnent d'autant plus dans le cadre de vidéos non-fictionnels comme dans les témoignages que nous avons cités. Lorsqu'Owen parle à la caméra dans *I Saw the TV Glow*, l'effet pourrait être similaire, mais la caméra reste principalement extradiégétique, nous ne la voyons pas et ne pouvons que supposer son existence dans la diégèse. Dans les vidéos non fictionnels, le dispositif est induit par la captation, les personnes filment avec ce qu'ils ont sous la main, c'est régulièrement une webcam ou un smartphone qui, si elles n'apparaissent pas dans un reflet dans l'image, produisent une image suffisamment caractéristique pour être reconnus. Dans *I Saw the TV Glow* l'effet se rapproche plus d'un phénomène bien plus répandu dans le cinéma pour la salle, c'est l'adresse au spectateur, ce sont également des codes du théâtre. La fiction n'est pas remise en question, seulement nous jouons avec l'existence du spectateur et la mise en avant du dispositif même si celui-ci ne donnera pas pour autant la sensation de proximité que nous pouvons retrouver dans les vidéos amateurs de *A Self-Induced Hallucination* ou bien dans l'imitation de cet amateurisme par Jane Schoenbrun dans *We're All Going to the World's Fair*.

Cette adresse au spectateur, si réalisée en salle de cinéma, ne pourra prétendre aux mêmes effets de proximité que les dispositifs à écran rétroéclairé. En effet, un gros plan au cinéma sur le visage d'un personnage s'adressant directement au spectateur, prendra des proportions démesurées compte tenu de la taille de l'écran en salle. De plus, nous ne retrouverons pas l'effet de similarité, si le décor et l'environnement du personnage à l'écran peut être de toute sorte, celui du spectateur sera nécessairement celui d'une salle plongée dans l'obscurité. Sa lumière étant uniquement celle reflétée par l'écran en face de lui. Pour les dispositifs à écran rétroéclairé, plus spécifiquement les ordinateurs et plus récemment les smartphones, une dernière propriété rentre en compte pour simuler cette proximité, c'est leur capacité à créer des discussions vidéo à distance. Cette capacité est d'abord présente dans *We're All Going to the World's Fair*, puisque les discussions entre Casey et JLB se font au travers de ces discussions vidéo malgré l'absence d'images de JLB, ce dernier préférant être remplacé par la seule image de son avatar. On retrouve également cette capacité dans *A Self-Induced Hallucination* lorsque les créateurs de *TribeTwelve*⁵⁶, et notamment Adam Rozner, sont en discussion vidéo avec

⁵⁶ Adam ROZNER, *TribeTwelve*, Autoproduit, 2010-2019, 770mn. [en ligne]
<https://www.youtube.com/user/TribeTwelve>

d'autres créateurs de vidéos autour du mythe du Slender man, regardant ensemble une émission consacrée à ce phénomène et centrée autour du fait divers mentionné en introduction, où deux jeunes filles poignardèrent leur amie. Pour le spectateur, l'immersion est immense, en effet, il est derrière son écran d'ordinateur, regardant d'autres personnes derrière leurs écrans d'ordinateurs conversant. L'overlay de l'application permettant la discussion restant visible, il agit comme un second cadre qui renforce cette impression de proximité. Cet effet fonctionne parce que le rétroéclairage et la lumière qu'il envoie permet l'utilisation de ces dispositifs en plein jour, mais également grâce à la capacité différenciante majeure de ces dispositifs vis-à-vis de l'écran de cinéma : l'interactivité.



Figure 22 : Adam Rozner (centre) en discussion vidéo avec d'autres créateurs, regardant ensemble une émission télévisuelle sur le slender man dans *A Self-Induced Hallucination* [52:26]

II. L'ECRAN RETROECLAIRE DEVENU INTERFACE

Le dispositif à écran rétroéclairé n'est pas seulement une interface par le biais de cette lumière émanant de l'objet pour atteindre son spectateur, il se rapproche également des interfaces homme-machine d'après la définition proposée par Lev Manovich : « Une interface homme-machine (IHM) comprend les périphériques d'entrée et de sortie qui font le lien entre les deux mais aussi de nombreuses actions que l'ordinateur propose à l'humain (renommer un fichier, changer la date et l'heure du système...) »⁵⁷.

Cela paraît trivial pour l'ordinateur, c'est d'ailleurs l'unique cas considéré par Manovich dans son ouvrage, cela peut également paraître évident pour le smartphone mais il n'a pas pu être considéré par Manovich puisqu'il n'a été popularisé qu'en 2007 avec le premier iPhone, alors que son ouvrage fut publié 6 ans plus tôt. Enfin, en ce qui concerne la télévision, cela peut

⁵⁷ Lev MANOVICH, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, France, Les presses du réel, coll.« Perceptions », 2010.

paraître moins évident mais, entre l'invention de la télécommande dès les années 50 et les téléviseurs connectés à partir des années 2000, de nombreuses interactions sont possibles.

Nous allons ici étudier en quoi les capacités techniques interactives modifient l'environnement de diffusion mais également la position du spectateur face à l'œuvre diffusée sur ces dispositifs et ensuite, comment Jane Schoenbrun s'appuie sur ses évolutions dans ses récits et sa mise en scène au travers de personnages interagissant ensemble au travers des écrans. Iel met ainsi en avant un propos métadiscursif s'intéressant à la spectatorialité aussi bien qu'à la fictionnalité.

1. UNE INTERACTION PAR LA TECHNIQUE

L'interactivité des dispositifs à écran rétroéclairé est intrinsèquement liée à leurs caractéristiques techniques comme la mise à disposition de périphériques permettant l'action sur le dispositif, entre autres la télécommande pour le téléviseur, le clavier et la souris pour l'ordinateur et l'écran tactile pour les smartphones.

Ces caractéristiques n'ont pas toutes le même impact sur la relation entretenue avec les images animées lors de leur diffusion sur ces écrans. Ces dispositifs, outre la télévision, n'ont pas comme seul objectif la diffusion d'images animées, c'est ce qui fait qu'ils disposent de propriétés que nous pourrions qualifier d'accessoire à l'activité spectatorielle, même si, comme nous allons le voir, elles sont loin d'être dénuées de lien avec cette activité.

Nous étudierons enfin les impacts directs des propriétés interactives de ces écrans sur la spectatorialité et comment celle-ci a évolué depuis la salle de cinéma.

i. De l'action non-spectatorielle...

En premier lieu, nous allons voir en quoi certaines propriétés interactives de ces dispositifs peuvent, même sans agir directement sur l'image animée, influencer ces dernières et notamment leur réception par le spectateur. Ces caractéristiques ne sont pas unilatéralement partagées par tous les dispositifs que nous englobons dans notre champ de recherche, pour autant, elles permettent à ces dispositifs de se différencier de l'écran de cinéma à l'interactivité particulièrement restreinte.

La propriété qui paraît la plus évidente, est apparue sur ces dispositifs en même temps que l'ordinateur, dont l'interactivité est une des caractéristiques premières, c'est l'écriture de texte. C'est une propriété liée à l'origine des ordinateurs, il fallait, et il faut toujours, transmettre

du texte à la machine pour interagir avec elle, pour écrire son code et lui permettre d'exister en quelque sorte. L'interaction textuelle est à l'origine de ce dispositif et à l'origine du cinéma de Jane Schoenbrun pour deux raisons. Tout d'abord, iel a commencé sa carrière autour du cinéma par l'écriture d'articles pour la revue cinématographique *Filmmaker*, ensuite, parce que la première image de son tout premier long-métrage est un document texte avec lequel le·a narrateur·ice interagit. Iel écrivent le titre du film comme titre du document, puis le nom de la société de production et enfin le concept du film, c'est-à-dire que « ce film est entièrement constitué de vidéos postées sur YouTube entre 2009 et 2018 »⁵⁸. Nous apprenons de cette manière que le film que nous nous apprêtons à voir est un film de found footage basé sur des vidéos issues de YouTube avant que cela ne soit présenté de manière plus plastique. Le·a narrateur·ice, change d'onglet après avoir écrit le texte et se retrouve sur YouTube, iel lance une vidéo, la met en grand écran et, dès l'instant où l'overlay du site disparaît, il n'y aura plus d'escapade extradiégétique, c'est-à-dire en dehors du montage de vidéos YouTube qui constitue le film.

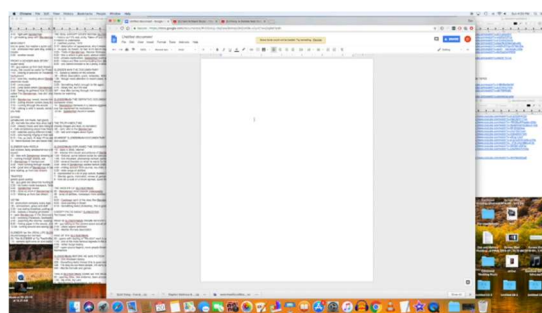


Figure 23 : Toute première image de *A Self-Induced Hallucination* [0:00]

L'autre propriété majeure de ces dispositifs est Internet. Ce système, qui est d'abord apparu sur des ordinateurs, s'est maintenant répandu à tous les dispositifs à écran rétroéclairé, il permet de nombreuses choses qui ne font que distinguer et éloigner ces dispositifs de la salle de cinéma et de son écran.

Tout d'abord, en association avec l'écriture de texte, une des propriétés majeures est la possibilité d'échanger des documents textuels de tailles variables, pouvant aller du simple message instantané aux ouvrages complets, entre deux lieux pourtant très éloignés géographiquement. Ce sont ces discussions textuelles qui vont permettre à Casey de prendre ses distances avec JLB à la fin de *A Self-Induced Hallucination*. Ces discussions textuelles sont également à l'origine des forums en lignes, des espaces de discussions collectifs. *Something*

⁵⁸ "This film is made up entirely of footage uploaded to YouTube between 2009-2018" in Jane SCHOENBRUN, *A Self-Induced Hallucination...*, op. cit. [00:28 – 00:40] (Traduction de l'auteur).

Awful est l'un de ces forums, il n'existe plus aujourd'hui mais fut le lieu de création du mythe fondateur de la carrière de Jane Schoenbrun : le Slender man. En effet, c'est durant un concours de photomontage horrifique organisé sur la plateforme, qu'un utilisateur du nom de Victor Surge (de son vrai nom Eric Knudsen), va poster deux images de groupes d'enfants à l'intérieur desquelles il avait intégré un grand personnage filiforme au visage uni et blanc à l'arrière-plan. Les faux cachets « officialisant » les photographies ainsi que les légendes associées aux photographies finiront de lancer le mythe. Étant donné l'aspect communautaire des forums, c'est sur ce site que la mythologie du personnage s'est créée à partir des nombreuses histoires ou photos que les différents utilisateurs mettaient en ligne, inspirés par les photos de Victor Surge. L'aspect communautaire de la création du mythe est imité par Jane Schoenbrun dans *We're All Going to the World's Fair*, Casey passe du temps à regarder les créations vidéo d'autres autour du mythe du « World's Fair Challenge », elle s'inspire de leurs expériences pour créer les siennes puisque le cœur de sa websérie est le partage de ses sensations. JLB, lui, a une relation différente à la communauté, il fait le lien entre différents univers fictifs, nous pouvons voir sur son bureau numérique, de nombreuses notes en liens avec différents créateurs vidéos, dont Casey, mettant en avant ses liens avec l'univers fictif du mythe mais aussi son rôle d'instigateur déjà mis en avant par son premier contact avec Casey au début du film qui a poussé cette dernière à entamer sa websérie.

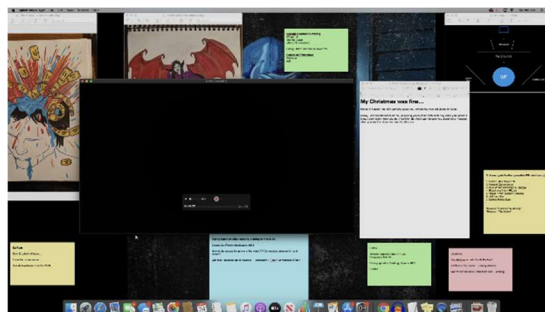


Figure 24 : Bureau informatique de JLB alors qu'il enregistre un message pour Casey dans *We're All Going to the World's Fair*

Cet aspect communautaire et notamment la popularisation des forums sont des aspects fondamentaux du développement des ARG sur Internet. Si *In Memoriam*⁵⁹ d'Éric Viennot a été l'une des œuvres pionnières dans ce domaine avant même l'avènement de ces forums, c'est bien grâce à ceux-ci que les ARG de la fin des années 2000 se sont popularisés, notamment *Marble Hornets*, la série sur le Slender man la plus influente de son époque. Elle était d'abord

⁵⁹ « un journaliste enquête sur la disparition de deux confrères et se voit proposer des énigmes par un mystérieux tueur se nommant lui-même le Phoenix. Faux sites Internet et messages envoyés sur portable sont mis à contribution pour faire avancer l'intrigue. L'utilisation de vidéos n'adoptant pas nécessairement un ordre chronologique, et à partir de laquelle la ligne narrative doit être reconstruite. » in Stéphane BEX, *Terreur du voir: l'expérience found footage*, Aix-en-Provence, France, Rouge Profond, 2016, vol. 1/, p. 462.

partagée sur le forum *Something Awful*, comme tous les éléments pionniers de ce mythe, avant de migrer vers d'autres horizons et notamment le réseau social Twitter où les créateurs de la série tenaient un compte incarnant leur protagoniste fictif qui pouvait, grâce à ce procédé, interagir avec le public, ils pouvaient ainsi prolonger l'univers diégétique de leur série hors de son lieu de diffusion original. C'est un système similaire qui se met en place dans *We're All Going to the World's Fair*, lorsque Casey et JLB discutent en visioconférences, ils sont tous les deux dans leur personnage, c'est là le lien qui les unit et c'est pour cela que la rupture de cet accord tacite par JLB souhaitant discuter avec Casey en dehors de leurs personnages va mettre fin à leur relation. Ce jeu de rôle constant fait que n'importe qui interagissant sur un forum dédié à un ARG participe à celui-ci. Si nous nous en tenons aux œuvres audiovisuelles, dans *Marble Hornets*, le protagoniste disait réaliser des actions qui lui avaient été conseillées par des internautes, ces derniers interagissaient alors avec l'œuvre dont ils étaient spectateurs. Ce passage du spectateur à l'action grâce à l'interactivité de ces dispositifs à écrans numériques, notamment par le biais d'Internet, s'est en partie matérialisé à un niveau extradiégétique dans la production de *We're All Going to the World's Fair*. En effet, alors que *A Self-Induced Hallucination* a une portée documentaire sur l'ARG autour du Slender man, *We're All Going to the World's Fair* est son pendant fictif autour d'un ARG fictif, mais certaines personnes dont les extraits vidéos sont utilisés dans le documentaire, se retrouvent présents comme personnage de l'ARG fictif dans le film de fiction⁶⁰. Des personnes réelles se retrouvent à devenir actrices, jouant des personnages inspirés d'elles-mêmes parce qu'elles ont d'abord interagi en créant autour de l'œuvre dont elles étaient spectatrices.

Lorsque ce ne sont pas les personnages qui interagissent avec les spectateurs ou les spectateurs qui interagissent avec les créateurs, il y a aujourd'hui, pour toute œuvre culturelle, au succès même modéré, des interactions entre spectateurs à grande échelle, voire à très grande échelle. Si à une époque le cinéma faisait sa publicité à sens unique, c'est-à-dire qu'il envoyait ses outils de promotion avec l'espoir qu'ils impacteraient le spectateur, il y avait tout de même une importance du bouche-à-oreille qui pouvait faire le succès d'un film. Les gens discutaient déjà des œuvres qu'ils voyaient mais les critiques et les chercheurs en cinéma étaient les seuls à pouvoir transmettre à grande échelle leurs interprétations des œuvres. Aujourd'hui, n'importe qui muni d'Internet peut transmettre son avis, ses interprétations, certains sites Internet ou applications y sont d'ailleurs dédiés. Les spectateurs peuvent élaborer un sens à l'œuvre qu'ils

⁶⁰ Jane Schoenbrun qui en a parlé sur son compte Twitter : « Il y a des personnes dont j'ai utilisé les images dans [*A Self-Induced Hallucination*] qui ont joué dans [*We're All Going to the World's Fair*] » in Jane SCHOENBRUN sur X: "[...] There are people whose footage I used in it who acted in WF. [...]" / X », X (formerly Twitter), 7 février 2023, <https://x.com/sapphicspielbrg/status/1622821929718521856>. (Traduction de l'auteur)

regardent, excluant presque les créateurs de cette dernière au nom de leur quête de sens. Ils produisent une nouvelle matière qui va servir à d'autres spectateurs à voir la série sous un nouvel angle ou bien à étayer leurs propres théories. Dans ses films, Jane Schoenbrun aborde la limite de cette activité. Tout d'abord dans *A Self-Induced Hallucination*, certains spectateurs s'offrent le droit de commenter le fait divers au centre du documentaire : les deux jeunes filles ayant poignardé une de leur amie sur « ordre » du Slender man. Certains allant jusqu'à remettre en cause l'affaire à la manière de théoricien du complot. Ces cas posent des questions éthiques mais aussi sur un potentiel manque de perception concernant les limites de la fiction et du monde réel chez certains spectateurs. Les deux jeunes filles ont cru que le Slender man était réel et ont agi dans leur monde à elles, par la suite certaines personnes ont été persuadées que cet acte bien réel était tout aussi faux que le mythe qui en fut l'origine, enfin, certains ont utilisés la réalité pour enrichir la fiction permettant l'apparition d'une boucle, la fictionnalisation de l'affaire pouvant avoir à son tour des implications dans le monde réel. Ce manque de séparation entre fiction et réalité se retrouve dans *We're All Going to the World's Fair* lorsque JLB, après avoir perdu contact avec Casey conte leur première rencontre dans le monde réel que nous avons évoqué plus haut. Ce monologue débute par un plan moyen dans lequel nous voyons la disposition de l'espace, JLB est face à l'écran de son ordinateur, sur la partie gauche de cet écran, un enregistreur tourne, sur la partie droite, le script qu'il est en train de lire est visible. La suite de la séquence est en plan rapproché sur le visage de JLB, frontalement, la caméra imitant la position de l'ordinateur, offrant cet effet Webcam. Le spectateur du film est alors confronté à un dilemme, faut-il accorder du crédit aux souvenirs de ce personnage même s'ils ne sont pas visibles, cela reste une œuvre de fiction, d'un autre côté la mise en scène, que ce soit celle de JLB ou de Jane Schoenbrun est similaire à celle utilisée lorsque JLB était dans son personnage, jouant avec Casey, mentant en quelque sorte. Alors que ce personnage s'inquiétait du discernement du personnage de Casey, il finit lui-même par se retrouver dans une situation similaire où le réel et la fiction s'entrechoquent.

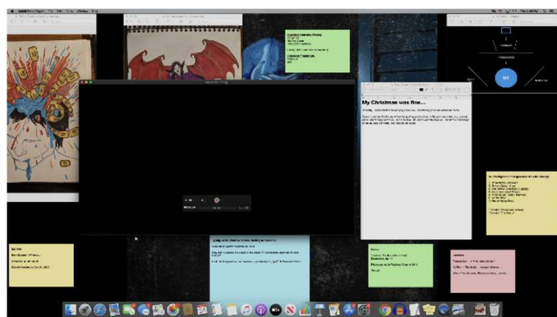


Figure 25 : Interface du bureau lors de l'enregistrement d'un texte relatif à la fiction dans *We're All Going to the World's Fair* [55:24]



Figure 26 : JLB face à son écran racontant sa "rencontre" avec Casey dans *We're All Going to the World's Fair* [1:18:03]

Ainsi, qu'il s'agisse de l'écriture textuelle, de l'échange communautaire sur Internet ou de l'invention collective de mythologies comme celle du Slender Man, les dispositifs numériques bouleversent profondément la relation entre spectateur, créateur et œuvre. Ils ne se contentent plus d'offrir une réception passive comparable à celle de la salle de cinéma, mais ouvrent un espace d'interaction où chacun peut agir, commenter, prolonger ou même transformer la fiction. Cette dynamique, au cœur des films de Jane Schoenbrun, révèle un passage de l'action non-spectatorielle à une participation active qui redéfinit les frontières entre fiction et réalité, entre diégèse et extradiégèse.

ii. ... à l'influence de l'expérience spectatorielle par le spectateur lui-même

Les interrogations concernant les conditions d'expérience de l'œuvre par les spectateurs existent dans tous les arts, les galeries se demandent comment il faut éclairer une œuvre, où et comment il faut placer une statue, dans quel ordre il faut présenter les œuvres, les traducteurs se demandent comment rendre compte des volontés de l'auteur original tout en gardant l'œuvre intelligible pour ceux ne parlant pas la langue, etc... Le cinéma n'est pas en reste, ce n'est pas un art vivant et en ce sens, il peut proposer des conditions standardisées de visionnage, identiques à chaque présentation de l'œuvre, il serait absurde de demander à des musiciens ou à un metteur en scène un mimétisme absolu de la volonté de l'auteur original. L'image animée, et le son qui lui est associé a ainsi évolué au fil de l'histoire, ce qui était d'abord principalement une activité foraine, a ensuite été installé dans les salles. Ces dernières ont pu permettre une certaine rigueur des conditions de visionnage, mais l'ambiance sonore, elle, a continué à être disparate selon les salles. Cela allait du pianiste jouant en direct face aux images, aux *benshis*⁶¹ japonais narrant l'histoire et surpassant en popularité les œuvres qu'ils étaient censés servir. A la suite de l'arrivée du parlant, la diffusion fut bientôt standardisée dans les salles au travers du monde et chaque spectateur était proche de l'expérience souhaitée par le réalisateur. Tout cela fut remis en cause par les écrans rétroéclairés et leurs périphériques permettant de nombreuses interactions entre l'œuvre et son spectateur.

L'interaction est au cœur de l'œuvre de Schoenbrun, elle est présente dès la première séquence de *A Self-Induced Hallucination*. Dans celle-ci, le·a narrateur·ice écrit les conditions de production du film sur un document texte et est accompagnée d'une musique.

⁶¹ « Les benshi étaient des personnes qui, à l'époque du cinéma muet au Japon, commentaient les films, lisaient les intertitres (pour un public largement analphabète) et énonçaient les dialogues des acteurs durant la diffusion. » in « Benshi », in Wikipédia, 2023.

Mais cette musique n'est pas extradiégétique, en effet, cette narrateur-ice lance une vidéo YouTube après avoir écrit le titre : *Dark Ambient Music – The Slender Man*. Lorsqu'elle va ensuite lancer la première vidéo YouTube du film, la musique ne sera pas mise sur pause et se superposera avec le court-métrage *Proxy: A Slender Man Story*, modifiant par la même occasion cette œuvre. Cette modification peut être considérée comme minime, la musique en question est proche de celle du court-métrage et elle ne reste pas longtemps. Mais cela reste un exemple d'impact direct du spectateur sur l'œuvre qu'il regarde, nous amenant à la seconde importante modification de l'œuvre visionnée possible de la part du spectateur : le zapping.

En effet, cette vidéo est en soit un premier exemple de zapping, même si adapté à la nouvelle génération des dispositifs à écran rétroéclairé. Le·a narrateur-ice navigue entre les onglets, passant du document textuel à la vidéo musicale d'ambiance horripilante, au court-métrage sur le slender man. Etant en found footage, réalisé à partir de vidéos préexistantes et à portée documentaire, le film continue par la suite cet effet de zapping, nous passons d'une vidéo à une autre, créant du lien par cet enchaînement et non pas seulement par les vidéos dans leur individualité. Encore une fois, un lien fort existe entre les effets de ce film et ceux de son pendant fictionnel, *We're All Going to the World's Fair*. Dans ce dernier, l'effet de zapping, de changement de vidéo, est imité par le plan de deux flèches courbes, blanches, l'une derrière l'autre formant un cercle et tournant sur un fond noir, un symbole partagé par de nombreuses œuvres numériques pour signifier le chargement. On retrouve l'effet de zapping, du passage d'une vidéo à une autre sans nécessité de lien entre les deux. Ce mécanisme est d'abord utilisé dans un but de rapprochement de Casey et JLB, alors que nous avons vu Casey regarder des vidéos autour de l'ARG au début du film, JLB se retrouve, plus tard dans le film, devant des vidéos similaires, parfois identiques, ils sont spectateurs des mêmes choses qui ont des impacts différents sur leurs agissements. Le passage du côté de la spectatorialité de JLB est un basculement de point de vue dans le film, alors que nous avons jusque-là accès au quotidien de Casey, nous ne la verrons pas la suite qu'au travers de sa websérie. A la suite de ce basculement effectué vers JLB, spectateur de l'ARG, nous avons une séquence de JLB spectateur de Casey, matérialisé par un enchaînement de vidéos publiées par Casey (le nom, la date de publication et d'autres informations sur ces vidéos étant rendus disponibles en haut à gauche de l'image, simulant les métadonnées publiques des vidéos YouTube). Les vidéos s'enchaînent dans un ordre chronologique et nous pouvons voir le comportement de Casey évoluer au fur et à mesure, respectant par la même le concept de sa websérie consistant à présenter les impacts du « World's Fair Challenge » sur son corps et son esprit. Mais cette évolution va finir par inquiéter JLB qui confrontera Casey, ce qui mènera à la fin de leur relation.

Cette sensation d'évolution et d'enfoncement au travers d'un enchaînement de vidéo n'est pas sans rappeler un concept mis en lumière assez récemment : les *pipelines* et leur occurrence la plus connue l'*alt-right pipeline*. Littéralement, une *pipeline* est un oléoduc⁶² ou un gazoduc⁶³ et l'*alt-right* est un concept politique qui s'est popularisé récemment qui désigne la « droite alternative américaine »⁶⁴, un courant qui « rejette le conservatisme classique et milite pour le suprémacisme blanc, contre le féminisme et le multiculturalisme »⁶⁵. Cette *pipeline* est la façon dont des personnes ont pu ou sont draguées par ces mouvements au travers des recommandations de vidéos. Le parcours typique d'une personne descendant cette *pipeline* est de commencer par des vidéos traitant du mal-être, du manque de confiance en soi, et de voir, au fur et à mesure, les vidéos recommandées proposer des solutions à ce mal-être de plus en plus radicale jusqu'à présenter des idées extrêmes comme solutions. Cette transition se fait de manière insidieuse, comme le dit Luke Munn, auteur d'articles sur le sujet, « ce processus se fait de manière fluide, par étapes, la progression est graduelle. Chaque personnage est plus véhément que le précédent, chaque vidéo est plus radicale que la précédente »⁶⁶ et l'enchaînement automatique des vidéos n'y est pas pour rien, « il n'y a pas de signes indiquant le passage d'une idéologie à une autre, pas de secousse spécifique lors de la transition vers la prochaine étape du processus. La prochaine vidéo est lue automatiquement. Le prochain commentaire est montré. Le prochain site est recommandé »⁶⁷. Cette mécanique existe de manière similaire dans les groupes de théoriciens du complot, qui, grâce à des théories de plus en plus extrêmes, enrôlent des personnes dans des groupes aux dérives sectaires.

Dans le cas de JLB, la dérive qu'il observe chez Casey concerne son bien-être, elle semble sombrer, dans une vidéo, elle se met à hurler en plein milieu d'une session de danse avant de la reprendre comme si de rien n'était. Dans une autre, elle détruit de manière violente sa peluche qu'elle présentait comme amie dans le premier épisode de sa websérie, au début du film. Elle semble d'ailleurs touchée dans la même vidéo par le sort réservée à sa peluche, comme si elle recouvrait ses esprits et qu'elle n'avait pas toujours conscience de ses actions.

⁶² « Conduite servant au transport à distance de certains hydrocarbures liquides (pétrole brut, essence, gas-oil, etc.) » in « OLÉODUC : Définition de OLÉODUC », in CNRTL, <https://www.cnrtl.fr/definition/ol%C3%A9oduc>.

⁶³ « Conduite destinée au transport du gaz du lieu du gisement au lieu d'exploitation » in « GAZODUC : Définition de GAZODUC », in CNRTL, <https://www.cnrtl.fr/definition/gazoduc>.

⁶⁴ « Alt-right », in *Wikipedia*, 2025, p.

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ « There is a smooth, step-wise quality to this process, an incremental progression. Each figure is more strident than the last, each video more radical than the one preceding it. » In Luke MUNN, « Alt-Right pipeline: Individual journeys to extremism online », *First Monday*, 2019, p5. (Traduction de l'auteur)

⁶⁷ « there is no sign indicating the switch from one ideology to another, no distinctive jolt when transitioning to the next waypoint in this process. The next video auto-plays. The next comment is shown. The next site is recommended » in *Ibid.*

En tant que spectateur, JLB est impuissant, il ne peut qu'avoir peur pour elle et, étant donné le basculement de point de vue, nous ne pouvons savoir ce qu'il en est réellement du côté de Casey, joue-t-elle son rôle de manière particulièrement convaincante ou est-elle en train de se faire vampiriser par son personnage ?

Avant que ce zapping ne soit un choix sur Internet, un spectateur peut choisir ce qu'il préfère parmi la multitude de contenu disponible, ce procédé était d'abord un refus avec la télévision. En effet, le nombre de chaîne de télévision est limité et, même s'il a grandement augmenté aujourd'hui, que ce soit en France ou aux Etats-Unis, plus nous remontons dans le temps, plus il était faible et plus le choix de la chaîne visionnée se faisait par défaut. Cette situation est la première situation proposée dans *I Saw the TV Glow*, Owen est devant sa télévision, une télécommande à la main, c'est un plan d'ensemble avec le protagoniste sur la gauche de l'image assis sur un canapé et une télévision à droite de l'image dont les images ne sont pas accessibles à nous, spectateurs du film de Jane Schoenbrun, tout ce que nous pouvons voir est la lumière émise par ladite télévision. Comme évoqué plus haut, elle est d'abord bleue, Owen change de chaîne mais la lumière reste bleue jusqu'à ce qu'une bande-annonce pour « The Pink Opaque » soit diffusée sur l'une des chaînes. Alors, la lumière devient rose, la voix émanant de la télévision se fait plus claire et le plan sur Owen laisse place à la série, qui, comme dans la plupart de ses incursions, est présentée en 4/3, sans amorce, esquissant que sa place en tant que métadiégèse de l'univers d'Owen n'est pas aussi certaine que nous pourrions le croire. C'est par le zapping qu'Owen découvre la série, c'est cette action qui donne vie à cette série et par extension au film dont l'intrigue repose sur son existence. Cette action du spectateur se limite au contenu, mais ses actions s'étendent jusqu'à l'image elle-même avec la capacité d'éteindre l'écran, une action impossible au cinéma notamment dû à l'aspect public et collectif de la projection.

Les deux films de fictions de Jane Schoenbrun possèdent des séquences similaires avec une extinction du métrage. Dans *We're All Going to the World's Fair*, Casey enchaîne les vidéos autour de son ARG jusqu'à ce que son père tambourine à la porte de sa chambre et lui demande de réduire le bruit parce qu'il est très tard. Casey coupe sa vidéo dès l'instant où elle entend son père, elle abaisse l'écran de son ordinateur portable ce qui a pour conséquence de le mettre en veille et ce faisant, de couper le son. Owen, lui, dans *I Saw the TV Glow*, réagit avant que ses parents puissent lui faire une remarque. Nous percevons le son reconnaissable d'une porte d'entrée suivi de talons, par synchrèse, nous relions ce son à ses parents rentrant au domicile familial. Il retire la cassette VHS qu'il regardait ce qui a pour effet de ne laisser qu'un bruit blanc s'échapper de la télévision, un son moindre par rapport à celui de la série. Dans les deux cas, nos personnages n'ont pu voir leurs métrages jusqu'à leur fin, leurs parents les ayant coupés

dans leur visionnage. Même si, dans ces exemples, l’extinction par le spectateur est influencée par son environnement, il présente ce pouvoir réservé au spectateur de dispositif à écran rétroéclairé. Son pouvoir est qu’il peut toujours éteindre, arrêter un visionnage modifiant alors, sa durée, le récit et ce qu’il peut en ressortir. Arrêter une œuvre avant la fin fait manquer au spectateur son dénouement ou au moins sa conclusion, dans son esprit l’œuvre s’en retrouve modifiée. A la différence de la salle de cinéma où l’action la plus proche est de quitter une salle avant la fin de la séance, devant un écran rétroéclairé l’œuvre est arrêtée. Ce n’est pas seulement que quelqu’un arrête de la regarder comme dans une salle de cinéma où l’œuvre continue d’exister pour les autres spectateurs. Etant donné son aspect collectif, il est presque impossible de mettre fin à un film dans une salle, les dispositifs à écran rétroéclairé, eux, le permettent. Ils permettent également de faire de cet arrêt une « image qui va reprendre son flux, au moins potentiellement »⁶⁸ avec la fonction pause.

Considérée par Jacques Aumont comme « l’invention la plus significative de la fin du 20^{ème} [siècle] »⁶⁹ dans son ouvrage *Que reste-t-il du cinéma ?*⁷⁰, la possibilité de mettre une image en arrêt temporaire est, si possible pour un projectionniste de salle de cinéma, chez les spectateurs, unique à ceux des dispositifs à écran rétroéclairé. Ce mécanisme a permis aux œuvres publiées sur ces dispositifs de prendre en compte ce pouvoir possédé par le spectateur dans leur mise en scène. Dans le cas de *Marble Hornets*, la série n’étant qu’une partie de l’ARG, le spectateur pouvait être poussé et récompensé à mettre un épisode en pause, l’antagoniste se camouflant parfois dans l’arrière-plan ou bien, des informations pouvant être distillées très furtivement, les indices existaient parfois uniquement dans cette ces images en pause. Dans *We’re All Going to the World’s Fair*, JLB crée parfois un propos sur des images de Casey avec lesquels il interagit, sur l’une des vidéos où celle-ci a filmé sa nuit, JLB va mettre pause en plein milieu de vidéo pour mettre en avant le comportement de Casey dans son sommeil. La mise sur pause permet d’isoler cette image, celle d’une Casey agrippée à son lit un sourire crispée sur son visage surexposé à la lumière de sa lampe de chevet. Sur Internet, cette activité intéressante du point de vue de la narration de certaines œuvres de fiction s’est faite récupérée par certains adeptes de théories du complot. Ils appliquent ce procédé fictionnel à des images documentaires, cherchant des indices dans des images qui ne cherchent pas à en cacher, en quête d’un sens différent de celui proposé par l’image en question. Dans *A Self-Induced Hallucination*, toute une partie est consacrée aux conspirationnistes questionnant les faits autour de la tentative de meurtre des deux jeunes filles sur leur amie évoquée plus haut. Si

⁶⁸ Jacques AUMONT, *Que reste-t-il du cinéma*, Paris, France, Librairie philosophique J. Vrin, 2013.

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ *Ibid.*

certaines s'attardent sur les couleurs des vêtements dans les photos, un autre fait pause sur l'image de la mère de la victime témoignant sur son vécu et déduisant de son visage sur l'image arrêtée que celle-ci joue la comédie, il cherche ce qui est caché dans l'image là où rien ne l'est.

Enfin, il existe d'autres actions possibles avec les dispositifs à écran rétroéclairé modifiant les conditions de visionnage, que ce soit pour s'approcher de la volonté de l'auteur ou non. Nous pouvons penser à la modification de la vitesse de lecture dont ne se sert pas Jane Schoenbrun dans ses films bien que ç'ait été un outil utilisé par certains auteurs d'ARG au fil du temps. Cette fonctionnalité avait d'ailleurs fait grand bruit lorsque la plateforme de SVOD Netflix l'avait implanté sur les appareils de ses clients contre l'avis de nombreux auteurs d'œuvres sur la plateforme⁷¹.

Toutes ces interactions par la technique étaient induites par les fonctionnalités des dispositifs que nous étudions, ce sont des interactions entre un humain et le dispositif, proche des interfaces homme-machine⁷² de Lev Manovich. Cependant, dans le cinéma de Jane Schoenbrun, l'interfacialité des dispositifs à écran rétroéclairé peut faire intervenir une interface humain-humain pour laquelle l'écran joue le rôle de plateforme d'échange.

2. UNE INTERACTION PAR L'HUMAIN

L'interaction entre les êtres humains est au cœur de la plupart des œuvres de fictions depuis *La Fée aux choux* d'Alice Guy où la fée interagissait déjà avec un nouveau-né. Ce qui nous intéresse ici est que ces interactions ont pour interface cet écran qui délimite deux espaces, ceux de chaque côté de l'écran. Pour décrire ce cadre qu'est l'écran interface, nous reviendrons à la propriété que Victor Stoichita lui avait conféré dans son ouvrage consacré au tableau en peinture évoqué plus haut : « le cadre sépare l'image de tout ce qui est non-image. Il définit l'encadré comme monde signifiant, face au hors cadre qui est le monde simplement vécu »⁷³. Ces deux espaces étant relatifs au côté de l'écran où nous nous plaçons puisque, même lorsque Jane Schoenbrun inclut dans un long-métrage une œuvre de fiction, avec la série « The Pink Opaque » dans *I Saw the TV Glow*, elle se révèle être pour ses protagonistes un monde vécu et un espace diégétique que nous pourrions qualifier de parallèle à celui des protagonistes du film. Malgré cette relativité, les espaces auxquels nous sommes confrontés dans ces films mettent en

⁷¹ Julien CADOT, « Après un test polémique, Netflix lance le contrôle de la vitesse de lecture pour tous les utilisateurs », *Numerama*, 2020.

⁷² L. MANOVICH, *Le langage des nouveaux médias...*, op. cit.

⁷³ V. STOICHITA, *L'instauration du tableau...*, op. cit., p. 53.

place des interactions entre des types bien particuliers de personnages, ils sont en partie une réflexivité de l'œuvre sur elle-même puisqu'ils imitent les relations qui lient le spectateur des films de Jane Schoenbrun à ceux-ci.

Ce sont en premier lieu les personnages-acteurs et les personnages-spectateurs, des types de personnages qu'il est commun de retrouver de part et d'autre d'un écran, le personnage-spectateur regardant le personnage interprété de gré ou non par le personnage-acteur. Ces deux figures ont été traitées par Caroline San Martin dans « Ruptures, reprises, déplacements : une mise en abyme à l'étude dans *Le Bureau des légendes* »⁷⁴, étudiées au travers de personnages qui ne sont acteurs et spectateurs qu'au travers d'une activité plus large (ce sont des agents secrets dans *Le Bureau des Légendes* par exemple), ils ne font qu'imiter ces fonctions par le biais de leurs activités. Dans le cinéma de Jane Schoenbrun, les protagonistes sont acteurs, spectateurs ou parfois les deux. A l'exception de *A Self-Induced Hallucination* en raison de sa portée documentaire, les personnages se mettant en scène existent également en dehors de leur interprétation (Casey et JLB dans *We're All Going to the World's Fair*, les personnages de « The Pink Opaque » dans une autre mesure).

Pour autant, Jane Schoenbrun va plus loin que cette opposition quelque peu classique d'un acteur jouant pour un spectateur. Compte tenu de l'aspect interactif des dispositifs à écran rétroéclairé, les spectateurs sont en capacité d'agir, comme nous venons de le voir, nous nous retrouvons alors confronté à ce que nous pourrions appeler des acteurs-spectateurs, des spectateurs qui agissent.

i. Personnage acteur

Tout d'abord, nous allons nous intéresser à cette figure de l'acteur, incarnée principalement par Casey et les personnages documentaires d'*A Self Induced Hallucination*. Pour Caroline San Martin, *Le Bureau des Légendes* présente des « images superposées »⁷⁵, son propos sur les acteurs fonctionne à l'aide de double sens, les agents secrets, jouent des rôles, ils incarnent d'autres personnes pour protéger leur identité et leur mission. Dans les films de Jane Schoenbrun, ce propos est bien plus terre à terre, son documentaire traite de l'ARG autour du mythe du Slender man, les personnes à l'écran se mettent en scène dans l'univers plus ou moins fictionnel qu'ils ont construit, les vidéos allant du témoignage et de l'extrait de journal télévisé

⁷⁴ Caroline SAN MARTIN, « Ruptures, reprises, déplacements : une mise en abyme à l'étude dans *Le Bureau des légendes* », LAUGIER Sandra, DE SAINT MAURICE Thibaud, *Le Bureau des Légendes*, Paris, Vrin (à paraître)

⁷⁵ *Ibid.*

au clip ou à l'épisode de websérie. Dans *We're All Going to the World's Fair*, le film inspiré par ce documentaire, nous retrouvons des personnages se mettant en scène dans leurs propres univers diégétiques, tournant tous autour du mythe du « World's Fair Challenge » central au film. Le récit se concentre sur Casey, l'un de ces personnages, et JLB, à la frontière de l'action et de la spectatorialité. De son côté, *I Saw the TV Glow* traite, dans son intrigue principale, la relation entretenue par des spectateurs avec une série de fiction, « The Pink Opaque » séparée d'eux par l'écran de leur télévision.

Dans *A Self-Induced Hallucination*, le jeu d'acteur est un thème central des questionnements autour du fait divers des deux jeunes filles poignardant leur amie. La première occurrence de l'événement est un journal télévisé diffusé sur un écran rétroéclairé (télévision ou ordinateur) filmé à la main, probablement au smartphone. Cette séquence est située à la suite d'extraits de fictions autour du Slender man or, elle est filmée de manière similaire, la caméra est portée et bouge beaucoup, donnant cet aspect amateur très répandu aux débuts d'Internet. Le journal télévisé lui-même n'est qu'une présentatrice devant un décor, qui semble virtuel, affichant une image célèbre du Slender man associée au texte « SLENDER MAN STABBING » (on peut le traduire par « AGRESSION AU COUTEAU DU SLENDER MAN »), « Slender man » et « stabbing » étant de couleur et de police différente, donnant un effet plus proche de l'affiche de film que de l'information. Ainsi, malgré le contenu plutôt sordide de l'information, la chose filmée, la manière de filmer, ainsi que son immiscion au milieu de la fiction lui donne l'aspect d'un énième événement participant à la mythologie du Slender man. La vidéo suivante, un homme face caméra parlant de cette affaire, la traite en choisissant attentivement ses mots. Concernant l'agression, il utilise le terme *supposedly* que nous pouvons traduire par *supposément* ou *soi-disant*, il marque un certain scepticisme vis-à-vis de l'affaire, c'est l'amorce des théories du complot autour de l'événement qui seront développées plus tard. Ce témoignage est suivi d'un nouvel extrait de journal télévisé, cette fois montré sans l'intermédiaire de l'écran filmé, d'une séquence informative animant le fait divers en 3D et de nouveau une séquence de journal télévisé sans intermédiaire. Ces trois séquences finissent d'entériner la réalité de l'événement qui vient de nous être partagé. Pour autant après ces séquences, les vidéos sont de nouveau centrées autour du mythe, de l'ARG, mais plus sur le fait divers. Celui-ci revient plus tard avec les images de caméra de surveillance de l'interrogatoire des deux suspectes expliquant les raisons de leur acte. On a donc une preuve de leur culpabilité en plus de celle de la réalité de l'événement. Le récit revient à des séquences publiées par différents internautes, nous retrouvons pêle-mêle des séquences de fiction, des enfants questionnant l'existence de la créature, un « chercheur en paranormal » autodésigné et d'autres personnes se mettant en scène dont des enfants. Le fait divers, lui, revient plus tard

sous la forme de questionnements sur l'éducation et sur la parentalité à l'heure d'Internet avec des mises en garde et des conseils pour éviter que le fait divers puisse se reproduire. Cela est tout de suite contrebalancé par des théoriciens du complot questionnant l'exactitude du fait divers, questionnant l'existence même de celui-ci avec de « preuves » questionnable comme une étude des couleurs des vêtements des suspects. Les deux jeunes filles sont présentées comme de potentielles actrices, comme si l'impression initiale laissée par l'irruption de l'évènement dans le film de Schoenbrun, celle de l'appartenance de cet évènement au mythe du Slender man puisse être une croyance réelle chez certains. On retrouve ensuite des réactions à la bande-annonce d'un documentaire sur le fait divers, le contexte de diffusion de l'évènement évolue, il passe de l'information de journal télévisé à l'œuvre filmique. C'est ce basculement qui permet à des internautes de se filmer en train de réagir face à ce film, alors qu'il ne l'aurait pas fait face à un journal télévisé. Le fait divers s'éloigne de la réalité brute et froide de l'information, les deux enfants ayant agressées leur amie deviennent des personnages du film tout comme les internautes le sont de celui de Jane Schoenbrun. La fin du parcours de cet évènement est la production du téléfilm *Terror in the Woods*, une fictionnalisation du fait divers avec des actrices interprétant les trois protagonistes du fait divers.

On retrouve deux de ces actrices lors d'interviews où elles parlent de leur approche de l'interprétation avec des interviewers. La première, interprétant l'agresseuse, celle des deux ayant activement poignardé l'autre jeune fille, lorsqu'elle se présente en tant que tel, un grand sourire s'affiche sur son visage. Les faits réels semblent avoir été mis à distance, ils sont pour elle de la fiction comme Napoléon le serait pour un enfant dans un spectacle scolaire. Le film de Jane Schoenbrun *cut* alors vers une vidéo amateur d'un écran d'ordinateur. Celui-ci diffuse la séquence d'agression du film *Terror in the Woods*, mais, étant un écran rétroéclairé dans une pièce sombre, il est l'unique source de lumière du plan et la qualité de l'enregistrement fait qu'il apparaît comme surexposé. Cela, couplé à l'éloignement de l'écran et au tremblement du plan, fait que l'image n'est pas très précise, nous nous rendons compte de ce qu'il se passe mais l'image est particulièrement dégradée. Les cris de la victime sont quelque peu étouffés par l'enregistrement mais restent assez clairs. Nous faisons de nouveau face à l'horreur des événements, la légèreté de l'actrice est contrebalancée par ce plan. Paradoxalement, filmé dans un écran, cette séquence imite certains des journaux télévisés que nous avons pu voir précédemment et offre une sensation de réalisme. C'est un vrai contraste avec la séquence précédente mais également avec la suivante, un interview de l'actrice interprétant la victime dans un talkshow. Elle y parle principalement de son approche de la séquence de la tentative de meurtre mais, en décrivant son expérience, elle mélange les prénoms des actrices avec ceux de leurs personnages. Nous atteignons un stade assez poussé de la fictionnalisation de

l'évènement, lorsque l'intervieweuse présente le film comme « *basé sur une histoire vraie* »⁷⁶, l'actrice la corrige, précisant qu'il est « *inspiré d'une histoire vraie* »⁷⁷. Ainsi, la fiction à la base de ce fait divers se retrouve sous une autre forme mais de nouveau fictionnelle après sa digestion par les dispositifs à écran rétroéclairé. Le Slender man, œuvre de fiction naît sur Internet, découverte sur des ordinateurs ou des smartphones, a influencé ces deux jeunes filles à commettre un crime dans le monde réel. Ce fait divers s'est vu d'abord raconté, puis questionné et enfin adapté pour en faire une nouvelle œuvre de fiction, nourrissant également l'œuvre du Slender man à l'origine de tout cela. En effet, nous retrouvons dans le documentaire des œuvres d'internautes représentant le slender man accompagnant les deux jeunes suspectes, réalisant par la même occasion ce qui avait motivé leur acte en premier lieu.

Dans *We're All Going to the World's Fair*, Casey semble être une synthèse des actrices enfants du documentaire et des personnes qu'elles interprètent. Elle est une enfant qui se met en scène, elle est actrice, mais sa distinction de la fiction et de la réalité est remise en cause : « tu sais que c'est juste un jeu auquel on joue n'est-ce pas ? »⁷⁸. Lorsque JLB lui demande cela elle semble prise au dépourvue, surprise, elle répond « Oh », mais vite elle se reprend, son visage jusqu'alors fermé se met à sourire même si le reste de celui-ci ne témoigne pas une quelconque joie, elle répond « Je veux dire, oui. » (Figure 29). Nous sommes ici dans la seconde partie du film qui, comme présentée plus haut, est du point de vue de JLB, nous n'avons plus accès au personnage de Casey autrement qu'à travers un écran. Les inquiétudes de JLB sont graves, comme Casey lui demande plus loin dans la discussion, il s'inquiète qu'elle puisse tuer quelqu'un ou mettre fin à ses jours dans le cadre de sa websérie. Nous ne savons pas si elle est ici plus proche des enfants actrices qui s'amuse en interprétant des actes sordides ou bien des deux jeunes filles, qui égarées entre fiction et réalité, ont agi dans le monde réel, poignardant quelqu'un en partie à cause de l'ARG autour du Slender man, source d'inspiration de celui du « World's Fair » de ce film. La fin du film ne permet pas d'élucider ce mystère, comme évoqué plus haut, c'est JLB qui assure la clôture du récit et rien ne nous permet de considérer si ce qu'il dit est une vérité ou non.

⁷⁶ "This is based on a true story" [57:15] in Jane SCHOENBRUN, *A Self-Induced Hallucination...*, op. cit. (Traduction de l'auteur)

⁷⁷ "inspired by a true story" [57:20] in *Ibid.* (Traduction de l'auteur)

⁷⁸ "you know it's... it's just a game we're playing, right, right?" [1:09:17] in Jane SCHOENBRUN, *We're All Going to the World's Fair...*, op. cit. (Traduction de l'auteur)



Figure 27 : Casey assurant à JLB qu'elle est au courant qu'ils jouent à un jeu dans *We're All Going to the World's Fair* [1:09:31]

L'instauration de ce doute est consécutive au basculement du point de vue du récit, lorsque, dans le point de vue de JLB, nous n'avons plus accès à la diégèse du côté de Casey mais seulement à sa métadiégèse, sa websérie. Ce basculement est, lui, le fruit de son investissement dans sa fonction d'actrice, il est amorcé lorsque JLB la contacte, lorsqu'elle sait qu'elle est vue et regardée, lorsqu'elle joue pour quelqu'un. Cela se caractérise dans le film par la découverte par Casey de la vidéo que JLB lui adresse, qu'elle découvre par hasard au gré d'un enchaînement automatique de vidéo, face à son vidéoprojecteur. En effet, cette séquence débute par un très long plan qui amènera Casey face au vidéoprojecteur mais, avant cela, elle est dans sa chambre, essayant de réaliser une vidéo d'elle dormant, dans le but de découvrir des conséquences du *challenge* sur son sommeil. Or, cette tentative se solde par un échec, elle se filme dans son lit pendant quelques minutes avant de se lever, de baisser son écran et donc de couper la captation, pour se diriger vers une dépendance de sa maison où se trouve le vidéoprojecteur. Cet abandon de sa réalisation est la première et unique fois où elle semble prête à interrompre sa websérie, à ne pas devenir actrice sur Internet. Mais c'est justement grâce à la vidéo de JLB et par la même, la découverte de spectateurs qu'elle va persévérer et s'immerger pour de longs mois dans sa fonction d'actrice. Pour traiter de cette potentielle déréalisation, Jane Schoenbrun met donc en scène une actrice et affirme pour cela qu'une actrice a besoin de spectateurs pour exister, comme les spectateurs de l'ARG du Slender man ont fait des deux suspects du fait divers de potentielles actrices, JLB fait de Casey une actrice. Jane Schoenbrun se retrouve donc à mettre également en scène des personnages-spectateurs, pendant des acteurs, présents dans ses deux œuvres de fictions et déjà questionnés dans son documentaire.

ii. Personnage spectateur

Dans *Homo Spectator*, Marie José Mondzain nous apprend que « faire une image c'est mettre au monde l'homme comme spectateur. Être un humain c'est produire la trace de son absence sur la paroi du monde et se constituer comme sujet qui ne se verra jamais comme un

objet parmi les autres mais qui, voyant l'autre, lui donne à voir ce qu'ils pourront partager : des signes, des traces, des gestes d'accueil et de retrait. Faire une image c'est donner à voir à un autre, fut-ce à soi en tant que sujet séparé de soi, la trace des retraits successifs, donc des mouvements ininterrompus. »⁷⁹. Le premier spectateur le serait ainsi de sa propre image, il est acteur et metteur en scène de celle-ci avant d'être spectateur. Le spectateur n'existe que s'il y a un acteur pour se mettre en scène face à lui fut-ce-t-il non humain. Pour autant, comme nous venons de le voir, un acteur n'a de raison d'exister que s'il joue devant des spectateurs, les seconds étant indispensables à l'existence des premiers. Même si c'est l'acteur qui crée le spectateur, l'acteur a besoin du spectateur pour exister.

Par nature le spectateur est passif, c'est son « absence de participation pratique [qui] détermine donc une participation affective intense »⁸⁰ nous dit Morin dans *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*. C'est la même chose pour le personnage-spectateur de San Martin qui voit la création d'un tel personnage dans *Fenêtre sur cour* lorsque le personnage de Lisa « s'accroupit pour rejoindre [la] posture assise [de Jeff], jouant à son tour celle d'une spectatrice installée dans une salle sombre de cinéma »⁸¹, en adéquation avec les propos de Morin, elle considère que dans cette action « ce qui lie les personnages du film et les spectateurs de l'autre côté de l'écran, c'est le fait qu'ils soient dépourvus d'action, en même temps »⁸² pour qu'un personnage devienne personnage-spectateur il faut que « le voir [prenne] le pas sur l'agir ». Cette passivité a donc ses bénéfices, pourtant, dans le cinéma de Jane Schoenbrun, la spectatorialité est d'abord présentée au travers de ses limites.

Dans *We're All Going to the World's Fair*, la peur provoquée chez JLB qui marquera par son énonciation la fin de la relation qu'il entretenait avec Casey est intimement liée à sa position de spectateur face à une actrice-metteuse en scène. Si lorsque nous sommes spectateur d'une image, l'importance est dans « le sens d'un geste et non la signification d'un objet »⁸³ alors JLB peut s'inquiéter du sens que met Casey dans ses actions, allant au-delà de la surface de l'image, de l'imaginaire horrifique dans lequel elle s'inscrit et qu'elle utilise comme bouclier contre ses insinuations (« eh bien, c'est un jeu d'horreur n'est-ce pas ? »⁸⁴). La connivence qu'entretient la fiction avec la réalité au travers des écrans rétroéclairés et de leur interactivité inter-utilisateur

⁷⁹ M.-J. MONDZAIN, *Homo spectator...*, op. cit., p. 45.

⁸⁰ Edgar MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, France, Les Editions de Minuit, coll.« Arguments », 1956, p. 101.

⁸¹ C. SAN MARTIN, « Ruptures, reprises, déplacements : une mise en abyme à l'étude dans *Le Bureau des légendes* », op. cit.

⁸² *Ibid.*

⁸³ M.-J. MONDZAIN, *Homo spectator...*, op. cit., p. 30.

⁸⁴ "Well, it's a horror game, right?" [1:10:02] in Jane Schoenbrun, *We're All Going to the World's Fair...*, op. cit. (Traduction de l'auteur)

(par cela nous entendons les ordinateurs et les smartphones et notamment leur accès aux réseaux sociaux), n'existe pas sans le risque pour le spectateur, comme pour nos personnages-acteurs, de mélanger les deux. Cette interactivité ne permet pas forcément d'aller au-delà de la spectatorialité passive que nous subissons déjà dans les salles de cinéma.

Dans *I Saw the TV Glow*, Owen naît dans le récit par sa spectatorialité, le premier plan du film est Owen devant un feu que nous avons déjà assimilé à un Owen narrateur. La séquence qui suit est l'occurrence d'Owen la plus antérieure qui nous est présentée, Owen est enfant, il regarde la télévision, découvrant par hasard la série « The Pink Opaque », c'est une séquence que nous avons étudiée plus haut mais ici nous allons la prendre sous l'angle du récit. Dans le récit sur Owen c'est donc la séquence où il est le plus jeune, la première image du premier plan de la séquence est donc l'instant précis où Owen naît dans le récit, même s'il est probablement né plus tôt que cela dans la diégèse, c'est devant cette télévision en position de spectateur qu'il naît dans le récit. Le film traitant d'une certaine spectatorialité, ce n'est pas étonnant qu'il naisse par sa fonction de spectateur. Le personnage rejoue ainsi la naissance de l'homo spectator de Marie-José Mondzain cité plus haut : l'homme naît en tant que spectateur lorsqu'il décolle sa main de la paroi, y laissant une trace à voir, lui permettant de « donner à voir à un autre, fut-ce à [lui] en tant que sujet séparé de [lui] »⁸⁵. Si Owen n'est pas le créateur de la série « The Pink Opaque » dans son espace diégétique, dans celui de la série, comme nous l'avons vu, parallèle à celui d'Owen, il existe au travers du personnage d'Isabel, son double sériel qui sera dans la diégèse de la série, coïncé dans le corps d'Owen et son univers parallèle. Ainsi, en regardant la série, Owen voit son double, il est comme l'homme préhistorique qui, retirant sa main de la paroi pour y laisser une trace, faisait une « identification de soi dans la dissemblance »⁸⁶, en regardant Isabel se mouvoir à l'écran il se retrouve dans une position de « spectateur dans une relation d'altérité »⁸⁷. Cette relation que nous pouvons retrouver dans les salles de cinéma est d'une forme différente dans un contexte de dispositifs à écran rétroéclairé, la réduction de l'aspect social de la spectatorialité permet à Owen de posséder une relation particulière aux images diffusées sur son écran, il est seul face à l'image, seul face à Isabel et, lorsque l'antagoniste de la série, Mr Melancholy, dévoile la connivence de son espace diégétique avec celui de la série, il se voit lui-même concrètement, il est dans l'image. Même s'il peut partager ensuite son expérience avec d'autres spectateurs, son expérience de l'image au temps présent est individuelle, c'est l'écran miroir que nous avons étudié plus haut.

⁸⁵ M.-J. MONDZAIN, *Homo spectator...*, op. cit., p. 45.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 32.

⁸⁷ *Ibid.*

Dans un mouvement circulaire, similaire à celui qui avait fait évoluer le mythe du Slender man d'un espace fictionnel vers la réalité d'un fait divers puis de nouveau vers la fiction avec la digestion de ce fait divers dans des espaces fictionnels, l'individualisation de l'expérience de spectateur se collectivise de nouveau sur Internet au travers notamment d'un genre de vidéo que nous nommerons ici tel que nous pouvons le retrouver sur YouTube, c'est le *react*⁸⁸. Nous en retrouvons des exemples dans *A Self-Induced Hallucination*, d'abord avec des réactions à la bande-annonce du documentaire sur le fait divers réalisé par la chaîne HBO puis avec une mosaïque de vidéos de ce type devant la bande-annonce du film *Slender Man*. Cette nouvelle forme de spectatorialité partagée l'est par la mise en scène de sa propre expérience de spectateurs, ce n'est plus une personne « [isolée] mais au cœur d'un environnement humain, d'une grande gélatine d'âme commune, d'une participation collective, qui amplifie d'autant sa participation individuelle »⁸⁹, ici la participation individuelle est amplifiée par le spectateur lui-même pour transmettre sa propre expérience aux autres spectateurs qui le sont tout autant ; si ce n'est plus, de la réaction que de l'objet culturel en lui-même. Nous atteignons ainsi une nouvelle limite du spectateur sur Internet qui devient acteur de sa fonction première de spectateur. Il est un acteur-spectateur.



Figure 28 : mosaïque de vidéos du genre *react* dans *A Self-Induced Hallucination* [54:16]

iii. Acteur-spectateur

Dès les prémisses du cinéma, la passivité du spectateur était questionnée, s'il était évident que face à l'écran il ne pouvait agir, avoir un impact aussi faible face à l'œuvre était quelque chose de nouveau. Pour Edgar Morin il « présente une situation spectatorielle particulièrement pure du fait qu'il établit la plus grande ségrégation physique possible entre le spectateur et le spectacle : au théâtre, par exemple, la présence du spectateur peut retentir sur le jeu de l'acteur, elle participe à l'unicité d'un événement soumis aux aléas » et si, lorsqu'il écrit son ouvrage, il

⁸⁸ De l'anglais *to react* que l'on nous pouvons traduire par réagir, c'est une tendance née sur les plateformes de vidéos en ligne tel que YouTube qui consiste pour un vidéaste à se filmer en train de réagir lors de la découverte d'un objet culturel (album de musique, clip vidéo, film ou trailer...)

⁸⁹ E. MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire...*, op. Cit., p. 102.

pouvait dire que les actions des spectateurs étaient « canalisées en symboles d'accompagnements (applaudissements) ou de refus (sifflets) »⁹⁰, nous pourrions considérer qu'aujourd'hui son champ d'action s'est encore réduit puisqu'en dehors de quelques séances particulières comme les festivals ou les avant-premières, le silence en salle de cinéma se fait de plus en plus absolu. Pour autant, dès les débuts du cinématographe, il y eut un intérêt pour l'activité du spectateur même la plus infime, Edgar Morin cite H. de Parville le 28 décembre 1895 qui, face au spectacle des images en mouvements, témoignait : « on se demande si l'on est simple spectateur ou acteur de ces scènes étonnantes de réalisme. »⁹¹. Cette passivité qui contraind le spectateur se borne à la salle de cinéma, à l'heure des dispositifs à écran rétroéclairé, elle a été supplantée par la mise à disposition d'outils permettant au spectateur d'agir sur l'image. Au fur et à mesure de la démocratisation de ces nouveaux dispositifs, les outils qui leur sont liés ont pris une part de plus en plus importante dans l'expérience spectatorielle de nos spectateurs contemporains. Aujourd'hui le spectateur agit, il zappe, il met sur pause, il revient en arrière, il fait des avances rapides... s'il n'est pas pour autant « acteur de ces scènes étonnantes de réalisme » comme pouvait le penser H. de Parville, il a la capacité d'être acteur de la diffusion de ces scènes. Ainsi, à l'heure des dispositifs à écran rétroéclairé, la contrainte première du spectateur de la salle de cinéma n'est plus. Tout nouveau spectateur est, dans l'intimité de son domicile, un acteur potentiel.

Dans *We're All Going to the World's Fair*, JLB est un exemple de ce nouveau spectateur, il regarde la websérie de Casey, et probablement d'autres étant donné sa connaissance de l'univers de l'ARG dont il lui apporte de nombreux éléments, et il interagit avec l'actrice-metteuse en scène ainsi qu'avec les images qu'elle crée. Il lie d'ailleurs les deux lors de leur rencontre, il a été spectateur du premier épisode de Casey, il en a récupéré une image qu'il a ensuite modifiée, pour en faire un message vidéo qu'il a transmis à Casey qui attirera son attention et aboutira à leur première conversation vidéo. En interagissant avec elle, en lui apportant les éléments narratifs de webséries différentes pour essayer de les nouer entre elles, il lui permet de développer sa narration différemment de si elle était restée à créer seule dans une certaine herméticité. Comme nous l'avons vu plus haut, il est en partie responsable de la création de Casey en tant qu'actrice, sa place de spectateur a déjà le pouvoir de créer, c'est un mécanisme similaire à l'exercice du *pilote* dans les séries, très prisé à la télévision américaine dans les années 2000. Ce système prévoit qu'une série diffusait un premier épisode, plus proche du téléfilm que de la série, puisque du résultat auprès des spectateurs de ce premier épisode dépendait l'existence de la série tout entière. Ici, ce sont les téléspectateurs en tant que groupe

⁹⁰ *Ibid.*, p. 101-102.

⁹¹ *Ibid.*, p. 98.

qui possédaient ce pouvoir de vie ou de mort mais, pour Casey, son public est profondément restreint dès l'origine à cause de sa plateforme de diffusion et de son public cible plutôt niche, il ne lui suffit que d'un spectateur engagé pour avoir la motivation et l'envie d'exister en tant qu'actrice, ce spectateur sera donc JLB et, lorsqu'elle décidera de l'exclure de ses spectateurs, elle mettra fin par la même occasion à sa websérie.

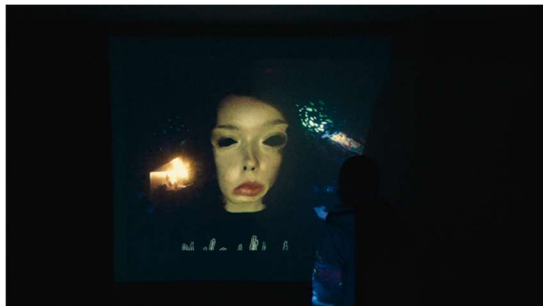


Figure 29 : Casey face à l'image d'elle modifiée par JLB dans *We're All Going to the World's Fair* [30:41]

L'impact narratif de JLB du temps de l'existence de la websérie est lié à une implication au travers de son écran rétroéclairé, son ordinateur, c'est sur cet écran que se dévoile sa position de scénariste de la métadiégèse. En effet, lors de l'un de ses enregistrements, nous avons un plan rapproché sur l'écran de son ordinateur, celui-ci présente un bureau sur lequel sont parsemés de nombreux pense-bêtes digitaux. Nous avons tout d'abord le script qu'il est en train de lire, qui confirme un certain investissement dans ses interactions, il agit consciemment avec Casey et sa websérie. Nous retrouvons également différents noms de personnages classés en deux catégories : les *reformed/whitehats*, comprenant JLB et une certaine Rebecca et les *blackhats currently playing* (les chapeaux noirs en train de jouer) comprenant Casey et trois autres noms. Nous pouvons supposer que les chapeaux noirs comprennent les joueurs, les créateurs de websérie comme Casey et ceux qu'elle regarde. Les chapeaux blancs semblent être d'anciens joueurs, ils sont *reformed*, s'ils sont tous comme JLB ils doivent être les satellites voyageant autour des webséries, des spectateurs actant, des acteurs-spectateurs. C'est cette position qui lui permet de lier les différents récits et d'influencer celui de Casey en lui apportant des informations sur d'autres webséries. Ses contacts avec différentes webséries sont confirmés par les titres de certains fichiers adressés à des noms présent dans les catégories *blackhats et whitehats* : « scan du ticket à envoyer à alex.jpg » et « ailes de démon pour rebecca.jpg »⁹². Il contribue à la construction de l'univers métadiégétique tout en en demeurant le spectateur, de la même manière, il a participé à l'existence de Casey en devenant son premier spectateur.

⁹² "ticket scan to send to alex.jpg" et "demon wings for Rebecca.jpg" [55:54] in Jane SCHOENBRUN, *We're All Going to the World's Fair...*, op. cit. (Traduction de l'auteur)

Cette participation à sa création se cristallisera à la suite de la fin de leur relation, lors de la dernière séquence où il s'enregistre racontant une supposée rencontre entre eux deux. S'il invente ce récit pour clore le chapitre de leur relation, il en est venu à inventer une Casey, il s'invente une actrice à regarder jouer, il crée un espace où il peut être spectateur, quand bien même l'œuvre qu'il regardait n'existe plus.

Son envie de pousser à l'existence de Casey en tant qu'actrice se retrouve également lorsqu'il publie une vidéo, dans laquelle il analyse une séquence d'elle en train de dormir, où elle agit hors de la norme dans son sommeil. Il précise que c'est la vidéo la plus terrifiante de sa part qu'il ait vue et lui fait remarquer qu'il a l'impression qu'elle devient quelqu'un d'autre. Il conclut par : « Continue de faire des vidéos, je saurai ainsi que tu vas toujours bien »⁹³. Cette phrase a deux sens qui correspondent aux deux aspects de sa fonction d'acteur-spectateur. En tant qu'acteur interagissant avec le personnage, il s'inquiète de son bien-être, leur manière d'interagir se faisant principalement au travers de vidéos dans le récit qu'ils ont mis en place, c'est sa seule manière de garder un contact avec elle. En tant que spectateur il montre ainsi son plaisir à regarder la série, il lui demande de continuer sa websérie qui devient de mieux en mieux à ses yeux : « C'est ta vidéo la plus terrifiante jusqu'à présent »⁹⁴, il reste un spectateur qui veut regarder sa websérie.

Si nous revenons à la phrase de Morin : « L'absence de participation active du spectateur détermine une participation affective intense »⁹⁵, nous pouvons nous demander ce qu'il en est pour JLB qui, comme nous venons de le voir, est un spectateur à la participation active. Il est difficile de juger de la participation affective d'un personnage de fiction, pour autant, si notre supposition d'une invention de leur dernière rencontre se vérifiait, nous voyons alors un personnage qui préfère mentir et se donner le beau rôle que d'affronter les conséquences de ses actions. Il peut ainsi passer à autre chose, remettant en cause sa participation affective. Il n'est pas pour autant le seul acteur-spectateur qu'il nous est possible d'analyser, dans *A Self-Induced Hallucination*, de nombreuses vidéos concernent des spectateurs d'objets culturels qui créent des choses qui leur permettraient d'interagir avec ceux-ci. Si nous prenons l'exemple des théoriciens du complot qui manipulent les images et les conclusions qu'il est possible d'en tirer pour en arriver à un raisonnement sur la manipulation des images et des faits par les gouvernements au profit d'un « nouvel ordre du monde »⁹⁶, nous pouvons considérer que cette

⁹³ "Keep making videos, so I know you're still okay" [46:00] in *Ibid.* (Traduction de l'auteur)

⁹⁴ "This is your scariest video yet" [45:46] in *Ibid.* (Traduction de l'auteur)

⁹⁵ E. MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire...*, op. cit., p. 101.

⁹⁶ "The police is working in conjunction with a new world order, it's a satanic, demonic entity that controls your fucking government, it always has, it always will." [48:21 – 48:33] in Jane SCHOENBRUN, *A Self-Induced Hallucination...*, op. cit. (Traduction de l'auteur)

capacité d'action sur des événements dont ils sont spectateurs a pu se faire à défaut d'une « participation affective intense ».

Dans *L'image-mouvement*, Gilles Deleuze avance une crise de l'image-action, celle-ci est notamment induite selon lui par des innovations apportées dans le cinéma par le cinéaste Alfred Hitchcock⁹⁷. Ces innovations concernent notamment ce que Deleuze appelle « image mentale », le troisième élément de son tryptique image-affection, image-action, image-mentale. Ce qui nous intéresse ici est son moyen de percevoir des images mentales dans le cinéma d'Alfred Hitchcock : « le héros de « *Fenêtre sur cour* » accède à l'image-mentale, non pas simplement parce qu'il est photographe, mais parce qu'il est dans un état d'impuissance motrice : il est réduit en quelque sorte à une situation optique pure. S'il est vrai qu'une des nouveautés d'Hitchcock était d'impliquer le spectateur dans le film, ne fallait-il pas que les personnages eux-mêmes, d'une manière plus ou moins évidente, fussent assimilables à des spectateurs ? »⁹⁸. Hitchcock fait donc de ses personnages des spectateurs pour atteindre le but avancé par Morin de la « participation affective intense »⁹⁹ du spectateur. Nous pouvons voir que, d'une manière similaire, avec JLB, spectateur interagissant de toutes les manières avec l'œuvre dont il est spectateur, Jane Schoenbrun lui rend une motricité qui, si elle n'est pas physique, lui permet d'agir sur l'image. Iel implique ainsi également le spectateur dans le film, mais, ne pouvant pas rendre actif mentalement un spectateur déjà actif en raison des outils à sa disposition, iel lui montre le chemin, l'encourage à agir sur l'image.

La séquence d'introduction d'*A Self-Induced Hallucination* est composée de trois pages de documents textuels, elle écrit dans un but pour converser directement avec le spectateur, comme l'encourageant à interagir par message avec d'autres. Des notes sur les vidéos présentes dans la suite du film remplissent les deux autres pages et présentent en filigrane le raisonnement de la réalisatrice. Le spectateur est invité à enquêter, sa première action se devant alors de mettre sur pause le documentaire pour avoir le temps de lire les informations disponibles à l'écran. Dans *I Saw the TV Glow*, le spectateur a une passivité face aux images qui le rapproche de ceux de la salle de cinéma. Pour autant, par la narration en souvenirs durant la majorité du récit, Owen s'adresse au spectateur, communiquant sa propre expérience de spectateur et nous pouvons alors le voir comme une invitation au partage des œuvres et notamment du film en question. Enfin, JLB est un acteur-spectateur durant la quasi-entièreté du récit, il invite à

⁹⁷ « Ce que Hitchcock avait voulu éviter, une crise de l'image traditionnelle au cinéma, arriverait pourtant à la suite d'Hitchcock, et en partie par l'intermédiaire de ses innovations » in Gilles DELEUZE, *Cinéma 1, L'image-mouvement*, Paris, France, les Éditions de Minuit, 1983, vol. 1/, p. 277.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 276.

⁹⁹ E. MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire...*, op. cit., p. 101.

interagir avec les œuvres, notamment si elles sont collectives. C'est d'ailleurs la nature des œuvres possédant des ARG et c'est un mécanisme déjà utilisé par *Marble Hornets*, pionnier sur la création de la mythologie du Slender man, et qui, par l'analyse des images faites par les personnages intradiégétique, appelait les spectateurs à faire de même avec les images de la série elle-même. Enfin, pour revenir à *We're All Going to the World's Fair*, en plus des actions de JLB sur les images, des éléments semblables sont mis en place pour inciter le spectateur à agir. Lorsque le bureau de JLB apparaît à l'écran, le nombre et la taille des informations présentes empêche l'assimilation de celle-ci par un visionnage standard. Si nous voulons voir ce qu'il y a sur cet écran, il y a une nécessité de faire pause pour avoir l'occasion de tout lire et d'approfondir sa connaissance de la métadiégèse. Le film invite ainsi, de manière concrète, le spectateur à agir sur l'image et à s'armer de tous les outils que proposent ces nouveaux écrans rétroéclairés.

Ainsi, les dispositifs à écran rétroéclairé disposent d'une différence majeure avec la salle de cinéma : ils incluent une interactivité. Le spectateur n'est plus seulement passif devant les œuvres qu'il regarde sur ces nouveaux dispositifs, celles créées spécifiquement pour eux peuvent requérir ce nouveau pouvoir que les humains possèdent sur l'image. Cette interactivité a besoin des outils techniques pour exister mais, à terme, c'est une interaction entre humain qui est possible et Jane Schoenbrun a exploité cette idée lorsqu'elle a d'une manière métaréflexive étudié les rapports liant les acteurs aux spectateurs au travers des écrans rétroéclairés. Cette nouvelle manière de concevoir les images, implique une évolution du rapport spectatorial aux images.

III. UN DISPOSITIF DEVENU PORTAIL METAREFLEXIF

Les différentes propriétés de ces dispositifs à écran rétroéclairé que nous avons pu étudier jusqu'ici : l'écran surface, l'écran profondeur, l'écran lumière et l'écran interface, nous amène à la manière plus globale dont Jane Schoenbrun se sert de ces dispositifs et de leurs écrans dans son cinéma. L'interactivité en a fini d'en faire des surfaces perméables, déjà annoncées par leur profondeur et la lumière qu'ils émettent. Cette perméabilité, et les transferts incessants qu'elle permet entre les deux côtés de l'écran, en fait des portails. Induit par leur grande présence physique dans son cinéma, point de départ de ce mémoire, l'objet dispositif à écran rétroéclairé permet un regard métaréflexif sur l'œuvre de le·a réalisateur·ice, c'est renforcé par la diffusion principale de ses œuvres elle-même sur des dispositifs à écran rétroéclairé. Notre objet d'étude est lui-même le prisme par lequel nous voyons ces films, entraînant de fait un regard

métaréflexif sur l'œuvre, ainsi qu'une considération nouvelle de la spectatorialité, différente de celle de la salle de cinéma par son aspect solitaire, privé et donc, interactif.

Le dernier aspect de ces dispositifs que nous n'avons pas encore abordé, qui finit d'entériner l'éloignement de ces dispositifs de la salle de cinéma, est la nomadité de ceux-ci. Cette nomadité, en permettant le transport de l'image, entraîne une modification potentielle permanente de l'environnement de diffusion, de spectatorialité de l'image. Cette spectatorialité, tout en s'écartant grandement de l'expérience de la salle, y trouve en partie ses racines avec un sous-genre horrifique des années 2000, une des influences majeures du cinéma de Jane Schoenbrun, le *found footage*.

C'est un sous-genre qui fut très influent sur toute la communauté numérique autour du mythe du Slender man, lui-même né d'une œuvre photographique que nous pourrions rattacher à ce sous-genre puisqu'elle est une photographie modifiée mais présentée comme une archive ancienne, une photographie trouvée. Les séries les plus influentes autour de Slender man que sont *Marble Hornets* et *TribeTwelve* suivent elle-même les codes du sous-genre horrifique. Le premier documentaire de Jane Schoenbrun et son pendant fictionnel qui a suivi sont donc particulièrement proche de cette mouvance, le premier étant lui-même un found footage, même s'il ne l'est pas au sens horrifique du terme mais plutôt dans la mouvance expérimentale qui cherche à créer des œuvres de fiction exclusivement à l'aide de métrages préexistants. Cette origine induit la présence de problèmes inhérents à ce sous-genre dans le cinéma de Jane Schoenbrun que sont les liens particuliers qu'entretiennent ces œuvres de fiction avec la réalité.

Ultimement, le cinéma de Jane Schoenbrun peut être appréhendé à travers un terme dont la polysémie rend compte de la spécificité de son œuvre : le transécranisme. Ce terme est formé à partir de la base *écran* et du préfixe *trans-*, « qui traverse le lieu géographique ou l'obstacle naturel que désigne le substantif de la base »¹⁰⁰ dans son sens actif, mais qui peut également être passif lorsqu'il signifie « qui est de l'autre côté de la limite géographique que désigne la base »¹⁰¹. Il est par ailleurs mobilisé dans la communauté transgenre comme adjectif, afin de singulariser ce qui se rattache à cette communauté, à l'instar du cinéma trans dans lequel s'inscrit Jane Schoenbrun. Le suffixe *-isme* vient quant à lui stabiliser ces différentes acceptions en les rapportant à l'écran, puisqu'il « implique la simple constatation d'un fait, d'une réalité »¹⁰². Le transécranisme peut ainsi être compris à la fois comme une relation trans à l'écran et comme une expérience de traversée de celui-ci, ou celle de ce qui se trouve de l'autre côté.

¹⁰⁰ « TRANS- : Définition de TRANS- », <https://www.cnrtl.fr/definition/trans->.

¹⁰¹ *Ibid.*

¹⁰² « -ISME : Définition de -ISME », <https://www.cnrtl.fr/definition/-isme>.

1. ECRAN NOMADE

En premier lieu, nous étudierons une dernière propriété des dispositifs à écran rétroéclairé qui, même si elle n'est pas induite de l'interactivité de ceux-ci, est peut-être son caractère le plus différenciant des écrans non-rétroéclairés : c'est son caractère nomade. Il découle de la taille de ces dispositifs, de plus en plus miniaturisés, et de leur aspect rétroéclairant qui fait conjointement office de projecteur et de surface, renvoyant la lumière vers l'extérieur et permettant le visionnage théorique (dépendant de la puissance de l'écran) dans n'importe quel environnement lumineux. Il serait aujourd'hui techniquement possible de regarder des films sur une montre au fond de l'océan ou bien sur un écran plat en extérieur au zénith.

L'instabilité du contexte de diffusion des œuvres pourra alors avoir une influence sur leur contexte de diffusion. Jusqu'à l'avènement de ces dispositifs, et même jusqu'à la démocratisation des films destinés à ces écrans, les réalisateurs connaissaient d'emblée le cadre de réception de leur œuvre : un spectateur dans une salle, entouré d'autres spectateurs, tous plongés dans une obscurité relative, l'unique lumière provenant de l'écran face à eux, et ayant payé pour assister à ce spectacle. Il n'est aujourd'hui plus possible de prédire la manière dont les spectateurs vont *décider* de voir les œuvres, c'est un nouveau pouvoir donné au spectateur qui, comme l'interactivité, fait pencher la balance du contrôle vers le spectateur.

i. Un cadre dans un espace mouvant

Tout d'abord, nous préciseront que la mouvance, « caractère de ce qui est changeant, instable »¹⁰³, de l'espace n'est pas nécessairement chose active mais doit être considéré comme la possibilité indénombrable d'espace dans lequel le spectateur peut accéder à l'œuvre et ce, pouvant évoluer, être mouvant, selon les spectateurs. Même s'il n'est pas à exclure que cet environnement puisse également être en mouvement, nous pouvons notamment penser aux différents moyens de locomotions que sont la voiture, le train ou l'avion qui, malgré les habitacles globalement immobiles, proposent un paysage défilant au travers des différentes fenêtres et hublots.

La mobilité de ces dispositifs, est avant tout une mobilité de l'image, or, si la salle de cinéma sacralise cette image au point d'en faire l'unique élément éclairé (et même éclairant puisque l'image émerge de la lumière projetée), les dispositifs à écran rétroéclairé la place principalement dans un contexte. Cela peut être une télévision disposée au milieu du salon, un

¹⁰³ « MOUVANCE : Définition de MOUVANCE » in CNRTL, <https://www.cnrtl.fr/definition/mouvance>.

ordinateur dans un bureau, une chambre ou encore un smartphone dans les transports en commun. L'image que perçoit le spectateur de ces dispositifs n'est plus seulement l'image photographique. Nous pouvons la rapprocher de « l'image encadrée », un concept développé par Victor Stoichita : « L'image encadrée est présente, au sein de l'assemblage, dans son intégrité physique. Elle n'est pas seulement image, mais – aussi – objet. Il faut toutefois se garder de simplifier abusivement les données du problème : nous n'encadrons pas dans l'image-cadre un objet quelconque, mais un objet qui est, à son tour, une image. »¹⁰⁴. L'image dans un dispositif à écran rétroéclairé se retrouverait dans ce rapprochement, être un objet, bien que toujours image, faisant partie d'une image-cadre plus grande : l'environnement du cadre, délimité par les bords de la télévision, de l'ordinateur ou du smartphone. L'œuvre n'est plus unique, en dehors d'une salle de cinéma où la seule chose à voir est l'image projetée, tout spectateur d'écran rétroéclairé, l'est d'une image seconde, une image imbriquant l'image première, unique à chaque spectateur.

Cette opposition entre l'œuvre projetée en salle de cinéma et celle diffusée sur un écran rétroéclairé dans un environnement mouvant et instable se retrouve dans une autre opposition dans la peinture, celle entre l'Eglise et les collectionneurs. Les premiers sont allés jusqu'à prôner le mur blanc comme acmé de la sacralité du lieu de culte¹⁰⁵, les seconds tapissaient leurs murs d'œuvres et commandaient alors des tableaux de ces collections : « Parallèlement à la constitution, dans les Flandres, du genre pictural des « galeries peintes », se cristallise, surtout dans la Hollande calviniste, le genre des « intérieurs d'églises », où le blanc immaculé est le thème dominant de l'image dans sa totalité »¹⁰⁶. Nous retrouvons alors, en dehors de la temporalité commune des deux mouvements puisque la salle de cinéma reste l'ancêtre de tous les autres dispositifs, des arguments qui peuvent habiter les débats entre les fervents défenseurs de la salle et ceux de la télévision ou d'un autre écran rétroéclairé. Ces derniers sont plus proches de « *la saturation en image* » alors que le premier s'approche plus de « *l'absence d'images* »¹⁰⁷ ou plutôt de la saturation de l'image-cadre contre l'absence de celle-ci. En effet, à l'omniprésence du blanc dans les églises, la salle de cinéma le remplace par une omniprésence du noir de l'obscurité. La salle ne laisse pas de place à une image-cadre, l'œuvre est image et non image-objet. A l'inverse, devant un ordinateur ou une télévision, notre image-cadre est emplie de ce qui constitue notre décor quotidien : une personne passant devant l'image, une

¹⁰⁴ V. STOICHITA, *L'instauration du tableau...*, op. cit., p. 104.

¹⁰⁵ Pour plus de précisions sur les débats qui ont pu habiter les Luthériens comme les Calvinistes au XVI^{ème} siècle à propos de la place de la représentation dans les lieux de cultes, voir « Le mur blanc » in *Ibid.*, p. 134-138.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 158-159.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 159. (souligné dans le texte)

plante décorative, une fenêtre vers un ailleurs ou bien un second écran, une seconde image-objet qui les ferait entrer, elle et l'image première, dans une relation contextuelle telle les collections de tableaux.

Ainsi, le contexte de visionnage, de réception d'une œuvre cinématographique n'est pas neutre, il a un impact sur l'expérience du spectateur. C'est un impact que relevait déjà, pour l'image cinématographique, Edgar Morin en 1956 lorsqu'il élevait l'expérience de la salle au-dessus de celle de la télévision, alors encore en voie d'implantation dans les foyers : « Le voilà donc [le spectateur] isolé mais au cœur d'un environnement humain, d'une grande gélatine d'âme commune, d'une participation collective, qui amplifie d'autant sa participation individuelle. Être à la fois isolé et en groupe : deux conditions contradictoires et complémentaires favorables à la suggestion. La télévision à domicile ne bénéficie pas de cette énorme caisse de résonance ; elle s'offre dans les lumières parmi les objets pratiques, à des individus dont le nombre arrive difficilement à former groupe »¹⁰⁸. Ici, c'est l'opposition entre l'individualité de la réception et la collectivité de l'expérience qui est mise en avant par Morin. Un spectateur de télévision — que nous pourrions aujourd'hui élargir au spectateur des dispositifs à écran rétroéclairé — ne peut faire corps avec les personnes qui l'entourent, si tant est qu'il y en ait, comme dans une salle de cinéma. Pour autant, nous pourrions argumenter que si l'expérience est différente, elle n'est pas forcément réduite vis-à-vis de celle en salle. Si nous nous fions à l'évolution des expériences proposées au spectateur dans les salles, que ce soit la 3D, ou la 4DX notamment, nous pouvons percevoir une volonté de privilégier l'immersion du spectateur dans l'œuvre face à lui. Or, la nomadité des dispositifs à écran rétroéclairé possède une potentialité d'immersion. En effet, si la 4DX permet d'imiter des sensations extérieures comme le mouvement ou les conditions climatiques de l'image, la nomadité permet une immersion d'autant plus grande qu'elle permet de se plonger dans ces conditions. La tension d'un film catastrophe comme *Airport* n'est-elle pas renforcée lorsque son expérience en est faite dans un avion qui peut lui-même devenir le berceau d'événements similaires à ceux dans l'écran ? Comment ne pas ressentir une tension et un investissement supplémentaire dans des films comme *Jaws* / *Les Dents de la mer* ou *Piranhas* lorsque visionnés dans son bain ou une piscine, un contexte aquatique que nous pouvons facilement lier aux contextes de ces films même s'ils ne se déroulent pas dans une piscine. Concernant le film de Steven Spielberg, cela a même été éprouvé à de nombreuses reprises avec le concept « *Jaws on the water* », littéralement « *Les Dents de la mer* sur l'eau », il consiste à présenter le film de Spielberg à un public sur l'eau, généralement dans des bouées, le corps en partie immergé. Cette expérience

¹⁰⁸ E. MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire...*, op. cit., p. 102.

est mixte puisqu'elle réunit la nomadité de l'écran rétroéclairé à la collectivité de l'expérience cinématographique de la salle, même si elle lui soustrait le silence qui reste une propriété importante de l'expérience en salle.

Même si la nomadité de l'écran est, avec son interactivité, la plus grande perte de contrôle de l'artiste sur l'œuvre au profit du spectateur, Jane Schoenbrun et ses influences ont été capables d'utiliser cette contrainte à leur avantage, notamment pour les genres comme le thriller ou les cinémas d'horreur et d'épouvante. Si le contexte de l'image est mouvant et sa réception variable, il ne faut pas se fier à un mouvement centripète et espérer une immersion pleine et profonde du spectateur à l'intérieur de l'image, celle-ci se doit de devenir centrifuge, il faut faire voir à l'extérieur de l'écran.

ii. Le hors-champ : un hors-cadre en devenir

Lorsque nous évoquons l'extérieur de l'image, la première chose qui vient à l'esprit est une exploitation du hors-champ, il faut exploiter ce qui se passe dans la diégèse à l'extérieur du cadre filmique proposé. Dans *I Saw the TV Glow*, c'est la relation particulière que nous avons évoquée plus haut qui se joue du hors-champ : « The Pink Opaque », la série métadiégétique, est perpétuellement dans le hors champ lorsqu'Owen est à l'image, elle nous est présentée uniquement sur un plan au même niveau diégétique d'un point de vue plastique, c'est-à-dire sans amorce, que ce soit lorsque la série est à l'image ou lorsqu'Owen la regarde. La seule chose les liant en dehors de la bande sonore est la lumière projetée sur le visage de notre protagoniste. Mais, lorsque nous nous plaçons du point de vue de la série, présentée sans autre cadre que les bandes noires du 4/3 des formats télévisuels de l'époque, Owen n'est que dans un hors-champ potentiel, dans un espace extradiégétique du point de vue de la série, il n'est pas à l'extérieur de l'image qui nous est montrée individuellement mais il doit être face à une image similaire qui, elle, serait *dans* sa télévision. Nous parlerons ici d'un hors-cadre qui, s'il n'est pas le même que celui de Caroline San Martin¹⁰⁹, est un hors-cadre diégétique, Owen n'est pas dans la même diégèse que la série mais, à un niveau diégétique immédiatement supérieur. Il n'entrera dans le cadre de la métadiégèse que lors du basculement narratif où l'antagoniste de la série se met à s'adresser directement à lui de l'autre côté de l'écran, il est alors dans un hors champ puisque, malgré la barrière créée par l'écran, celle-ci s'établit en portail qui permet aux deux diégèses de communiquer sur un plan similaire, l'une étant le hors champ de l'autre avant

¹⁰⁹ « Pour rappel, le hors champ est l'univers diégétique non représenté mais imaginativement rattaché à l'espace fictionnel, le hors cadre relève d'avantage du profilmique et concerne les portions de l'espace qui ne sont pas dans le champ de la caméra. » in Caroline SAN MARTIN, « De quelle adaptation est-il vraiment question dans *A History of Violence* de David Cronenberg ? », *Transcr(é)ation*. Vol.4, 2024, p. 5.

d'immédiatement devenir des hors-cadres diégétiques respectivement l'une de l'autre : la série existe toujours dans la diégèse d'Owen et, étant une œuvre télévisuelle, elle en est une métadiégèse mais le basculement narratif établit que, du point de vue de la diégèse de la série, elle se trouve elle-même à un niveau diégétique immédiatement supérieur à la diégèse d'Owen, elle est un hors-cadre diégétique à ce qu'il se passe dans la boule de neige de l'antagoniste, la réalité d'Owen.



Figure 30 : Mr Melancholy, antagoniste de "The Pink Opaque", montre dans la série le monde dans lequel il enferme la protagoniste, l'espace diégétique d'Owen dans *I Saw the TV Glow* [1:02:48]

Nous nous retrouvons donc avec deux niveaux diégétiques plutôt parallèle, chacun étant l'espace diégétique immédiatement supérieur à l'autre, créant un certain paradoxe. Ce paradoxe reste latent puisque, pour le spectateur du film de Jane Schoenbrun, la diégèse d'Owen conserve son statut de diégèse principale que la série « The Pink Opaque » soit une métadiégèse ou à un niveau diégétique immédiatement supérieur. Ce qui entérine cette expérience est l'existence d'un narrataire pour la majorité du film. Comme nous l'avons étudié plus haut, le récit est encadré par un Owen assis devant un feu de camp qui raconte le récit en flashbacks. Son adresse au narrataire ne se fait pas seulement au travers d'une voix off, il va à plusieurs reprises briser le quatrième mur, regarder la caméra et au travers de celle-ci, le spectateur extradiégétique pour lui parler. Le narrataire est extradiégétique et, si Owen s'adresse à nous, la série s'adresse en premier lieu à Owen, c'est à lui qu'elle s'adresse lorsque, par un jeu de champ-contrechamp, il prend la place d'Isabel dans le métarécit. Ainsi, par un jeu de narrataires, il est possible pour le spectateur du film de Jane Schoenbrun de reconstituer un nivellement des diégèses, la série n'impacte que la diégèse d'Owen et ne nous atteint que lorsqu'Owen tente d'inclure l'extradiégétique, le hors cadre diégétique à sa propre diégèse. On a donc la série « The Pink Opaque » s'adressant à Owen qui s'adresse lui-même à nous, jouant ainsi l'inquiétude de Borges que l'on retrouve dans *Figures III*: « De telles inventions suggèrent que si les personnages d'une fiction peuvent être lecteurs ou spectateurs, nous, leurs lecteurs ou spectateurs, pouvons être des personnages fictifs », que Genette appuie : « le plus troublant de la métalepse est bien dans cette hypothèse inacceptable et insistante, que l'extradiégétique est

peut-être toujours déjà diégétique, et que le narrateur et ses narrataires, c'est-à-dire vous et moi, appartenons peut-être encore à quelque récit »¹¹⁰. Ainsi par le parcours d'Owen et la découverte de son appartenance à une métadiégèse, Jane Schoenbrun met en scène, et retransmet au spectateur, l'inquiétude qui habite Borges et Genette face aux métalepses narratives.

Si le basculement entre hors cadre diégétique et hors champ s'opère ici dans la fiction dans un cadre fantastique, c'est un rapport à l'image encadrée que nous retrouvons pour le spectateur extradiégétique dans le cinéma d'horreur, à fortiori numérique. La nomadité de l'écran l'amène en premier lieu à le placer dans un domicile, c'est un objet associé au salon, à la chambre, malgré les possibilités infinies de visionnage, l'espace spectatoriel premier reste le foyer. C'était déjà le cas aux débuts de la télévision aux Etats-Unis où, comme vu plus haut, les sitcoms imitaient le domicile des spectateurs, évoluant au gré du public cible. Aujourd'hui, même si le visionnage de contenu connaît de nouvelles pratiques avec notamment, l'apparition des plateformes de vidéo à la demande par abonnement (SVOD), l'une des pratiques les plus répandues et celle du « Netflix and chill »¹¹¹. Cette pratique est en fait un euphémisme pour suggérer des rapports intimes devant du contenu provenant de plateformes de vidéo à la demande par abonnement. Si elle fut d'abord utilisée au sens littéral, son détournement met tout de même en avant une spectatorialité liée à un lieu confortable, un canapé, un lit. Cette proximité a été notamment exploitée dans la série *Marble Hornets*, qui, nous l'avons vu plus haut, se servait du dispositif interactif pour placer son antagoniste horrifique à l'arrière-plan, laissant la possibilité au spectateur de trouver ou non la créature. De plus, la capacité de la créature de provoquer une amnésie chez ceux qui la croise, ne la fait exister que dans le cadre de l'image tout en empêchant la certitude de ne jamais l'avoir croisée, nous ne pouvons plus n'être que sûr de l'avoir croisé ou bien ne pas être certain du contraire. Cette incertitude est d'abord celle des protagonistes de *Marble Hornets*, la série existe puisque pour aller à la rencontre de la créature, leur seule arme est la caméra, sans celle-ci ils seraient aveugles. Mais la peur va s'étendre à l'extérieur de la diégèse, cela est très visible dans un extrait de *A Self-Induced Hallucination* que nous avons étudié plus haut (Figure 33). Dans cet extrait, un homme qui souhaite d'abord critiquer le mythe du Slender man qui ne ferait pas assez peur, se met à angoisser à la vue du Slender man dans le reflet de sa télévision, qui ne s'avère être qu'une expérience de paréidolie¹¹², il prend un reflet indistinct d'objets de la pièce pour le Slender man. Cette

¹¹⁰ G. GENETTE, *Figures. III...*, op. cit., p. 245.

¹¹¹ Littéralement « Netflix et détente ».

¹¹² « Tendance naturelle à voir des formes familières (un visage, un animal, par exemple) dans des images vagues ou ambiguës (nuages, rochers, taches d'encre, etc.) . » in Éditions LAROUSSE, « Définitions : paréidolie - Dictionnaire de français Larousse », [larousse.fr](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pareidolie/192396), <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pareidolie/192396>.

expérience, si liée à la mauvaise qualité du reflet, « un miroir n'aurait pas permis ce doute [et] le fait qu'il soit un écran qui puisse diffuser des images, agit comme un vecteur de potentialité »¹¹³, est possible parce que la créature, ne pouvant devenir souvenir direct, s'est déplacée du hors-champ potentiel de la série (le récit se concentrant sur la recherche de la créature, tout hors champ de l'image devient un espace d'enquête pour les spectateurs tout comme l'était l'arrière-plan), vers le hors cadre diégétique. La narration à la première personne ainsi que l'interaction entre personnages et spectateurs étudiés plus haut, confèrent une illusion de réalisme à la série malgré son caractère fantastique, la réalité du spectateur peut alors se confondre avec la diégèse de la série dans sa perception et la peur d'une présence de la créature dans le hors-champ s'étend alors à ce hors-cadre, c'est-à-dire le domicile du spectateur et, dans notre cas, le reflet de la télévision. La peur n'est plus d'appartenir à un récit comme l'avançaient Borges et Genette mais bien que le récit ou ses éléments appartiennent à notre réalité. Si la spectatorialité en salle de cinéma place le spectateur face à un espace fictionnel plus grand que lui, qui prend toute la place, pouvant créer ce mouvement décrit par Genette d'une appartenance de l'être à un espace fictionnel, la place du cadre dans un contexte quotidien inscrit la réalité vécue, perçue, comme inaliénable, ce n'est plus le spectateur qui se dirige vers l'image fictionnel, s'inscrivant dans son espace, mais bien celle-ci qui s'échappe du cadre et s'immisce dans la réalité du spectateur.



Figure 31 : homme percevant slender man dans un reflet dans *A Self-Induced Hallucination* [17:13]

Ce mouvement existe sans image, l'homme de *A Self-Induced Hallucination* n'a pas besoin d'être face à une œuvre sur le Slender man pour que celui-ci soit présent dans son quotidien au travers de traces imaginaires, une illusion renforcée par l'omniprésence d'écrans rétroéclairés dans son quotidien (deux sont à l'image avec la télévision éteinte et le moniteur d'ordinateur se reflétant dans celle-ci). Mais, lorsque l'œuvre elle-même tend à confondre ce qui sépare la réalité de la fiction, l'extradiégétique du diégétique, alors, le hors cadre diégétique devient potentiellement infini. Dans *We're All Going to the World's Fair*, Casey met en place

¹¹³ Autocitation, p24.

une autofiction, nous la suivons en dehors de sa métadiégèse durant la première partie du film, nous pouvons affirmer que la chambre du personnage de sa websérie est la sienne, que la peluche du personnage est la sienne. Le nom du personnage semble être différent de celui de l'actrice, c'est en tout cas ce qu'elle affirme à JLB lorsque celui-ci se met à s'inquiéter pour elle. Dans le cadre de cette mise en scène d'elle-même, tout ce qu'elle montre appartient à sa diégèse, il ne peut plus y avoir d'extradiégétique, si elle filmait sa caméra ou son logiciel de montage, ce seraient tout de même des éléments intradiégétique. L'actrice derrière Casey, que nous avons appelé Casey jusqu'ici, l'indifférenciant du personnage, publie les vidéos tandis que la Casey personnage, la Casey métadiégétique fait la même chose au même moment, les deux agissent en miroir et pourraient même se filmer en train de le faire que nous ne serions pas capables de les différencier. Dans ce cas l'extradiégétique et le diégétique se confondent presque parfaitement, c'est une caractéristique impactant plus globalement tous les ARG, chaque personne est narratrice de sa propre histoire qu'elle lie à celle des autres et, la seule manière de sortir de cette prison diégétique, est l'expression « hors RP »¹¹⁴, l'expression qu'utilise JLB pour s'inquiéter de la santé de Casey qu'elle ne connaît pas. Si, à la fin du récit, JLB n'est plus capable de percevoir la frontière entre diégétique et extradiégétique, Casey, elle, apparaît comme bloquée à l'intérieur de sa propre diégèse, ignorant l'expression qui aurait pu lui permettre de sortir de celle-ci.

A la fin du récit, durant l'épilogue, c'est bien JLB qui n'est plus capable de différencier les deux espaces, au point d'en narrer un troisième. En effet, lorsqu'il raconte sa rencontre à New York avec Casey, il fait de cet événement une métadiégèse dont il est le narrateur. Cela ne suffit pas à discréditer la véracité de son récit, mais plusieurs éléments suscitent le doute : l'utilisation du nom de Casey, pourtant annoncé par celle-ci comme n'étant pas son vrai nom, l'évolution de sa relation avec Casey dans son récit qui peut relever du fantasme (elle l'apprécie beaucoup et lui a pardonné), ainsi que la performativité de son acte de narration (il s'enregistre, le texte est écrit). L'ensemble le place dans une posture similaire à celle qu'il adoptait en participant à l'ARG, ce qui crée une incertitude quant à la véracité, du point de vue diégétique, de la rencontre. Avec le hors champ temporel de Casey, elle ne produit plus de vidéos, il lui fait traverser l'écran, sortir du cadre et le rencontrer dans un espace incertain entre réalité et fiction qui lui confère une troisième existence. Elle n'est pas le personnage de sa websérie puisqu'au courant de la friction « hors RP » qu'elle a eu avec JLB mais n'est probablement pas non plus la Casey-actrice comme nous venons de le constater, elle est une troisième Casey, plus proche d'une persona existante seulement dans la réalité de JLB. A l'instar de l'homme à la paréidolie

¹¹⁴ En dehors du Role Play (du jeu de rôle)

et de son Slender man, JLB effectue, plus par l'interactivité de son dispositif que par nomadité, un transfert de la fiction vers sa réalité à rebours de Genette et de Bordes.

Ainsi, le déplacement de l'image animée dans un espace en constante évolution en contraste avec la stabilité de la salle de cinéma depuis le début du XXème siècle, établit de nouveaux rapports liant le spectateur à l'image qu'il voit, notamment lorsque celle-ci est fictionnelle. Si son investissement dans l'image n'est pas à remettre en doute, par l'existence de l'image de fiction dans son quotidien, il peut en venir à brouiller les bords de l'image face à lui. Les éléments diégétiques, notamment les personnages, arrivant à s'extirper hors du cadre et à interférer avec sa réalité. Cette propriété de l'image induite par la nomadité de l'écran rétroéclairé n'est pas uniquement dû aux propriétés techniques des appareils mais s'inscrit dans une filiation cinématographique.

2. DES RAPPORTS BROUILLES AVEC LA REALITE

Si le cinéma de Jane Schoenbrun ne crée pas ostensiblement un doute quant à la qualité fictionnelle de ses films, à l'exception de *A Self-Induced Hallucination*, qui n'entend pour le coup, jamais se faire passer pour une fiction (en dehors de la mise en scène des créateurs des vidéos choisies par le·a réalisateur·ice), ce n'est pas le cas des influences de son cinéma et en premier lieu du *found footage horrifique*. Si celui-ci ne peut être placé comme un parent direct du cinéma de Jane Schoenbrun puisqu'aucun de ses films ne respectent directement ses codes, le Slender man et les ARG numériques sont des enfants de ce mouvement né au début du siècle.

En outre, que ce soit la plupart des œuvres fictionnelles présentes dans *A Self-Induced Hallucination* ou la websérie de Casey dans *We're All Going to the World's Fair*, elles sont des œuvres en *found footage*. Et, si la filiation avec ce sous-genre n'est pas toujours directe, les liens qu'entretiennent ces œuvres avec la frontière réalité/fiction, diégétique/extradiégétique, a infusé dans toute l'œuvre de le·a cinéaste comme nous avons pu le constater.

C'est notamment le code du filmeur filmé, de l'autofilmage que nous allons mettre en avant, un code du sous genre qui s'est répandu comme une trainée de poudre sur les écrans rétroéclairés à l'arrivée d'Internet et du partage massif de fichier. La capacité de se filmer soi-même et de partager le métrage qui en résultait qui était d'abord réservé à une élite cinéaste (nous pouvons citer Alfred Hitchcock et ses caméos, qui mettait déjà en scène Alfred Hitchcock plus en tant que personne réel/metteur en scène que comme personnage, comme l'un des autofilmages les plus populaire pré-internet) est devenue après l'expansion d'Internet et la banalisation des réseaux sociaux en tout genre, l'une des manières de filmer les plus populaire.

i. D'une origine du found footage

D'un point de vue historique, comme évoqué plus haut, le *found footage* est d'abord un genre du cinéma expérimental qui se donne comme contrainte, dans la réalisation de films, de n'utiliser que des métrages préexistants, c'est-à-dire que ce sont des films qui sont réalisés sans caméra. *A Self-Induced Hallucination* est un film s'inscrivant dans ce genre alors que, paradoxalement, il traite également de *found footage* mais d'un autre genre. L'autre type de *found footage* se situe dans le cinéma de fiction et a été le sous-genre du cinéma d'horreur le plus populaire des années 2000. Nous pourrions l'apparenter à un « faux » *found footage* (c'est-à-dire un métrage considéré comme retrouvé dans la diégèse bien que tourné pour les besoins du film par le réalisateur du dit film). On peut tracer une généalogie avec le cinéma de Peter Watkins et notamment *La Bombe / The War Game* en 1966 et *Punishment Park* en 1971, deux longs-métrages dystopiques d'anticipation donnant, grâce à cet effet de « métrage retrouvé », un aspect documentaire à ces films qui, pourtant, relatent des faits qui ne se sont pas produits. On peut également citer comme modèle du found footage contemporain *Cannibal Holocaust*¹¹⁵ de Ruggero Deodato en 1980, son récit est construit en deux parties, nous avons d'abord une recherche de pellicules tournées par une équipe de journalistes puis la diffusion de ces pellicules dans une seconde partie. La première partie est donc une diégèse dont la seconde partie est la métadiégèse, si la caméra qui filme les images qui nous sont données à voir n'est jamais considéré dans la diégèse dans la première partie, elle l'est en permanence dans la seconde. L'autofilmage des protagonistes, cœur du sous-genre, s'inscrit donc dans une œuvre de fiction dont les limites diégétiques sont mises en place dans la première partie du récit ainsi que par des retours aux spectateurs intradiégétique des images trouvées durant la seconde partie. Les narrataires de la métadiégèse sont ainsi intradiégétique.

Cependant, à l'orée des années 2000, les films ne s'embarrasseront plus à justifier la diffusion des images par la recherche et la découverte de celles-ci, dans *Le projet Blair Witch / The Blair Witch Project*¹¹⁶ en 1999, cette recherche de métrages est résumée sur un carton avant le début du film, le film n'est que la diffusion de ces métrages trouvés. Le narrataire est donc extradiégétique et nous retrouvons le doute de Borges évoqué plus haut : ne sommes-nous pas déjà nous même dans un récit ? Comme pour JLB et l'homme au reflet évoqué plus haut, nous allons retrouver une mécanique contraire, une tentative d'extraction des éléments du récit allant de la fiction vers la réalité. Cela est lié à la démocratisation, à cet instant encore balbutiant,

¹¹⁵ Ruggero DEODATO, *Cannibal Holocaust*, F.D. Cinematografica, 1980, 95mn.

¹¹⁶ Daniel MYRICK, Eduardo SÁNCHEZ, *The Blair Witch Project*, Haxan Films, 1999, 81mn.

d'Internet. En effet, la promotion du long-métrage est liée à la mise en place d'un site Internet autour de la diégèse du film par l'un de ses réalisateurs¹¹⁷, ce site rassemblait les éléments susceptibles d'être pertinent dans le cadre de la recherche de trois adolescents, les trois protagonistes dont la disparition est le point de départ du récit. On retrouve pêle-mêle, la légende de la sorcière de Blair, créée de toute pièces, des photographies de l'enquête policière concernant cette disparition et les reportages à ce sujet, qui sont probablement des photographies d'événements réels similaires sorties de leur contexte, la présentation des disparus et des informations concernant les éléments audiovisuels retrouvés au cours de l'enquête, ces derniers étant les éléments promis par le film, comme les bouts d'une bande-annonce que le spectateur doit monter lui-même (à la manière du found footage de Jane Schoenbrun qui monte des vidéos YouTube pour extraire un propos autour d'un fait divers dans *A Self-Induced Hallucination*). Ce site Internet, que nous pouvons considérer comme l'un des premiers ARG, étant donné qu'il demande aux spectateurs de se prendre pour les inspecteurs d'un mystère fictif, n'est pas un élément résiduel du film, il attira quelques 75 millions de visiteurs la première semaine après la mise en ligne du site¹¹⁸, mis en perspective avec le trafic Internet plus réduit à l'époque qu'aujourd'hui, ce succès le place à un niveau de popularité similaire au long-métrage qu'il promeut. Malgré l'existence de ce film en salle de cinéma et sur grand écran, les écrans rétroéclairés et notamment leur interactivité a permis à l'équipe du film de jouer avec l'espace diégétique du film.

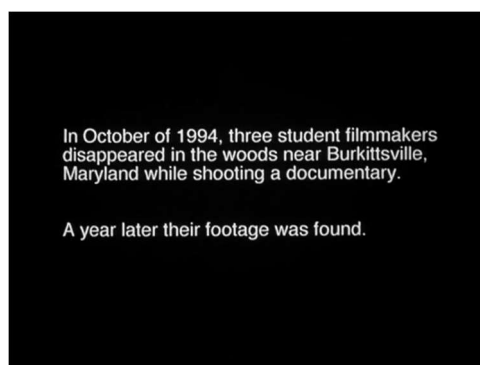


Figure 32 : carton introductif du *Projet Blair Witch* [00:45]

Ces *found footage* populaires des années 2000 étaient presque exclusivement des œuvres pour la salle de cinéma et, si nous ne pouvons nier la place prépondérante de la location de DVD dans la vie du film à cette période après son exploitation en salle, que ce soit *Le Projet*

¹¹⁷ Eduardo SANCHEZ, « The Blair Witch Project », 24 septembre 2016 [en ligne]. Disponible sur : <https://web.archive.org/web/20160924142751/https://www.blairwitch.com/project/main.html> (consulté le 28 août 2025)

¹¹⁸ S. BEX, *Terreur du voir...*, op. cit., p. 410.

Blair Witch ou *Paranormal Activity*¹¹⁹, probablement les deux longs-métrages les plus populaires du sous-genre, c'est bien leur retentissant succès en salle qui assit leur notoriété avec notamment des records de rentabilité dû aux budgets minimaux de ces productions. Pour autant, c'est bien sur les écrans rétroéclairés que le sous-genre va finir par s'installer. A la suite du succès de ces deux œuvres (mais également d'autres dans les années 2000 : *REC* en 2007 ou *Cloverfield* en 2008), le sous-genre s'est essoufflé au cours des années 2010. Au même moment, il renaissait sur Internet au travers notamment des œuvres du « Slenderverse », le nom donné à l'univers diégétique audiovisuel à l'intérieur duquel s'inscrit la plupart des œuvres liées au mythe du Slender man et notamment les trois séries les plus populaires, particulièrement actives au début des années 2010 : *Marble Hornets* que nous avons déjà évoqué plusieurs fois, *TribeTwelve*¹²⁰ et *EverymanHYBRID*¹²¹. Elles cumulent chacune plus de 10 millions de vues pour l'ensemble de leurs vidéos, *Marble Hornets* cumulant à elle seule plus de 120 millions de vues¹²².

L'arrivée sur Internet, et donc sur des dispositifs à écran rétroéclairé, du found footage a permis de renouveler le genre en poussant plus loin les possibilités offertes par le sous-genre. Nous l'avons vu, avant *The Blair Witch Project*, les œuvres de fictions traitant de métrages trouvés incorporaient cet élément narratif à un récit, dans une diégèse, les images trouvées n'étant qu'une métadiégèse, minimisant ainsi l'effet de réel. Avec *The Blair Witch Project* et plus tard *Paranormal Activity*, les métrages trouvés accédaient à un niveau diégétique potentiellement supérieur. Celui-ci reste potentiel puisque les cartons introductifs restent l'espace diégétiques proposant ces images, et, ce faisant, relèguent les images au rang de métadiégèse de celui-ci. Cependant, dans ces œuvres, le narrataire est extradiégétique, et comme nous l'avons vu, cela crée un doute chez le spectateur sur son rapport à sa réalité. De plus, les cartons utilisent des effets de réel, des moyens de rapprocher la diégèse de la réalité du spectateur. Pour le *Projet Blair Witch*, le lieu de disparition intradiégétique, lieu de tournage du « documentaire » des personnages, se confond avec le lieu de tournage extradiégétique du film. En dehors du carton, l'utilisation du nom des acteurs pour leurs personnages crée un doute pour quiconque cherchera à se renseigner sur le film, les acteurs ont le même nom, le même visage, la même voix que leur personnage, il devient difficile de différencier les deux, surtout si nous rajoutons à cela le site en ligne, cité précédemment, qui pouvait embrouiller ceux cherchant à

¹¹⁹ Oren PELI, *Paranormal Activity*, Paramount Pictures, Solana Films, DreamWorks Pictures, Blumhouse Productions, 2009, 86mn.

¹²⁰ Adam ROSNER, *TribeTwelve...*, op. cit.

¹²¹ Vincent CAFFARELLO, Evan JENNINGS & Jeffrey KOVAL, *EverymanHYBRID*, autoproduit, 2010-2018, 1022mn. [en ligne] <https://www.youtube.com/@EverymanHYBRID>

¹²² Chiffres relevés au 1^{er} septembre 2025

connaître le réel destin des personnes à l'écran. Cette imitation du réel fut si réussie que des membres des familles des acteurs reçurent des lettres de condoléances¹²³. Le carton introductif de *Paranormal Activity* ajoute un nouvel élément de réel au travers de la sobriété du message et de l'insertion dans la diégèse de la société de distribution extradiégétique du film : « Paramount Pictures aimerait remercier les familles de Micah Sloat et Katie Featherston ainsi que le San Diego Police Department »¹²⁴. On retrouve, comme pour le *Projet Blair Witch*, le nom des comédiens identique à celui des personnages mais également le lieu de l'action intradiégétique se confondant avec le lieu de tournage extradiégétique. Ainsi, pour ces deux films, si les images restent la métadiégèse, c'est la production des films qui devient la diégèse (même si différente de la production réelle et extradiégétique). Mais l'effet de réel est limité par le dispositif principal de diffusion de l'œuvre : la salle de cinéma. En effet, la salle inhibe, comme nous l'avons vu plus haut, l'immersion d'éléments diégétiques au-delà du cadre et, malgré tous les effets de réel, l'existence d'une affiche, d'une bande-annonce et de metteurs en scènes, ne font que renforcer la fictionnalité de l'œuvre et sa limitation aux bords de l'image.

De leur côté, les œuvres en found footage sur Internet, dépassent ces limites, elles ont pu jouer avec les frontières existantes entre la réalité et la fiction. Nous prendrons l'exemple de *Marble Hornets*, cette série reprend un des effets de *Cannibal Holocaust* mais en l'actualisant, les métrages sont recherchés dans la diégèse et ils sont montrés dans une métadiégèse. La recherche n'est pas restreinte à un carton l'annonçant, même si l'effet est utilisé, nous avons des images de cette quête. Pour autant, contrairement à *Cannibal Holocaust*, cette première diégèse a un narrataire extradiégétique. Celui-ci peut être caractérisé en tant que spectateur de la websérie puisque, à l'instar des créateurs de la série, le protagoniste met en ligne ses recherches et ses trouvailles sur YouTube. Ici, même si acteurs et personnages possèdent des noms différents, ils se confondent dans certaines de leurs actions, ils sont pareillement étudiants en cinéma et, d'une manière métadiégétique, en faisant cette série ils imitent la production d'un court-métrage du nom de « Marble Hornets » par l'un des personnages de la série, point de départ de l'intrigue.

Par leur diffusion sur un dispositif à écran rétroéclairé, plus précisément sur Internet et sur un site d'hébergement de vidéos en ligne, les créateurs de la série font de celle-ci un *found footage*. Un hébergeur de vidéos, en l'occurrence YouTube, est un maelström de vidéos.

¹²³ Heather SAUL, « Blair Witch Project star: Life became a living nightmare after the film that made everyone believe she was dead », *The Independent*, 15 septembre 2016. [en ligne] <https://www.independent.co.uk/news/people/blair-witch-project-star-life-became-a-living-nightmare-after-the-film-that-made-everyone-believe-she-was-dead-a7309566.html>

¹²⁴ « Paramount Pictures would like to thank the families of Micah Sloat & Katie Featherston and the San Diego Police Department » [00:10] in Oren PELI, *Paranormal Activity...*, op. cit.

D'après leurs statistiques internes, il y aurait plus de 20 milliards de vidéos sur leur plateforme¹²⁵ et chaque jour, plus de 20 millions de vidéos seraient postées, trouver une vidéo en particulier sur la plateforme semble alors particulièrement compliqué. De plus, une grande partie de ces vidéos se trouvent être des images documentaires, la fiction ne représente qu'une faible fraction de ce qui existe sur cette plateforme. Voir une vidéo sur YouTube c'est trouver un métrage sans nécessairement connaître sa source. Dans cette optique, la diffusion d'une œuvre en found footage à cet endroit prend un sens particulier, l'œuvre répète métatextuellement son récit.

La nécessité de filmer dans les films en *found footage* a toujours été une problématique, la place du filmeur s'y doit d'être centrale et particulièrement justifiée pour ne pas interrompre la suspension volontaire d'incrédulité du spectateur. Les œuvres pour la salle de cinéma (à l'exception de *REC* qui, en imitant les codes de la télévision, parvient à justifier l'acte de filmer malgré une dissonance dispositif de diffusion-récit), présentent des personnages filmant sans nécessité absolue de filmer. Les étudiants du *Projet Blair Witch* en débattent, il n'y a plus sens de continuer à tourner leur documentaire alors qu'ils doivent penser à leur survie, pourtant ils continueront jusqu'à la fin. Dans *Marble Hornets*, l'obligation de filmer est justifiée. En raison de son côté sériel, les spectateurs ont pu être accumulés au fur et à mesure de la production, si bien que, ceux qui étaient des narrataires potentiels pour les œuvres en salle (la production précédant l'existence de ces spectateurs), avec cette websérie, le narrataire a pu précéder l'image, le protagoniste pouvait s'adresser à des narrataires extradiégétiques en connaissance de leur existence, ils interagissaient ensemble en dehors de la diégèse. Au-delà de ça, c'est bien un élément intradiégétique qui produisait cette nécessité de filmer : le Slender man, entité centrale du mystère, rend amnésique de leur rencontre tous ceux qu'il croise, il n'est pas possible de connaître l'existence du Slender man autrement que par les traces que sont les images prises de lui. La caméra devient alors une arme, seule capable de contrecarrer son pouvoir, il faut le filmer pour qu'il existe. Le mythe porte une injonction en lui de créer ces images. Là est donc une des origines du cinéma de Jane Schoenbrun, le mythe ayant permis l'existence de son premier documentaire et ayant inspiré sa mythologie dans *We're All Going to the World's Fair*. Cette nécessité de filmer se retrouve d'ailleurs dans ce film au travers d'une demande de JLB à Casey citée plus haut : « Continue de faire des vidéos, je saurai ainsi que tu

¹²⁵Chiffres d'avril 2025 in « YouTube for Press », *Blog.youtube*, [en ligne] <https://blog.youtube/press/>. (consulté le 1^{er} septembre 2025)

vas toujours bien »¹²⁶. Elle doit filmer pour prouver qu'elle est en vie et, étant elle-même un personnage, elle doit se filmer pour exister.

ii. A la lisière entre autofilmage et autofiction

Cette nécessité de se filmer soi-même est à associer à l'explosion des smartphones, appareils permettant de créer des images de soi et de les partager au monde entier très facilement. Pour autant, Casey n'est pas censé se filmer elle-même mais plutôt le personnage qu'elle interprète, malheureusement, c'est la proximité entre ces deux actions qui va engendrer la rupture entre Casey et JLB.

Il nous faut définir les termes *autofilmage* et *autofiction* pour pouvoir traiter au mieux de leur proximité et de leurs différences. Pour l'autofilmage nous réutiliserons une définition proposée par Aurélien Cibilleau : « par auto-filmage, nous désignons le procédé qui consiste à prendre en charge sa propre image en se filmant soi-même »¹²⁷, cet acte n'est en soi ni fictionnel ni documentaire. Pour l'autofiction, nous nous appuyerons sur l'approche faite par Genette sur le procédé en littérature, il nomme autofiction un récit où « un narrateur identifié à l'auteur y produit un récit de fiction homodiégétique »¹²⁸, dans notre situation filmique, nous établirons analogiquement que dans le cas d'image filmées, l'autofiction est un film où un filmeur identifié au metteur en scène est le protagoniste de l'œuvre. Etant le protagoniste du récit, le filmeur fait de la caméra un élément intradiégétique et nous préciserons que le metteur en scène auquel nous l'assimilons est extradiégétique. Ainsi, si les found footages de la salle de cinéma que nous avons étudié comme *Le Projet Blair Witch* ou *Paranormal Activity* sont de l'autofilmage, puisque les acteurs (et par extension leurs personnages) tiennent la caméra et se filment eux-mêmes, ils ne sont pas de l'autofiction puisque extradiégétiquement, les metteurs en scène de ces films sont connus comme étant différents des acteurs, ceux de *The Blair Witch Project* étant d'ailleurs présents sur l'affiche du film. Il y a peu sinon aucun exemple de metteur en scène, acteur, protagoniste et filmeur dans des films pour le cinéma en dehors de récit métadiégétique comme ce fut le cas avec les protagonistes de *Cannibal Holocaust*. Sur Internet c'est bien différent, comme nous l'avons vu les dispositifs à écran rétroéclairé, principalement

¹²⁶ "Keep making videos, so I know you're still okay" [46:00] in Jane SCHOENBRUN, *Ibid.* (Traduction de l'auteur)

¹²⁷ Aurélien CIBILLEAU, « Dialectique des regards : l'autre et la construction du récit de soi dans l'auto-filmage pathographique », Maîtrise (M.A.) – Arts de la scène et de l'écran, Université Laval, Québec, 2016.

¹²⁸ Gérard GENETTE, *Fiction et Diction*, Editions du Seuil., Paris, France, 1991, p. 69.

l'ordinateur et le smartphone, ont facilité les capacités de filmage des initiés ou non, la question des moyens est devenue accessoire, tout le monde a la capacité de se filmer.

Au début des années 2000, l'émergence de YouTube en tant qu'hébergeur de vidéos va de pair avec la popularité croissante de réseaux sociaux comme Myspace ou Facebook et des blogs, des sites personnels où il est possible de partager sa vie. La possibilité de faire des vidéos va donc très vite être associée à ce mouvement avec la création du concept de *vlog*, mot-valise composé de vidéo et de blog, le fait de partager sa vie au travers de vidéos où les utilisateurs vont principalement montrer leur vie en emportant une caméra dans leur quotidien ou bien, raconter celle-là sans déplacer la caméra, racontant de vive-voix leur quotidien. Cette deuxième façon de produire ces vidéos fut utilisée par l'une des premières vedettes de YouTube, Bree, figure de la chaîne *lonelygirl15*. Dès ses débuts son succès fut grand au regard de ses pairs sur le site, elle fut l'une des chaînes les plus suivies de son époque. Mais, il fut révélé au bout de plusieurs mois que la vie de Bree était en fait un récit fictionnel, elle n'était qu'une actrice. Si *lonelygirl15* est aujourd'hui considéré comme une websérie, elle fut par le contexte de sa diffusion (une tentative de dissimulation de son caractère fictionnelle) d'abord considéré comme une série d'autofilmages documentaire acquérant finalement un caractère fictionnel. Ce parcours, si exacerbé ici, est plus une norme qu'une exception notamment pour les œuvres horribles numériques. Étant donné l'aspect maelström des hébergeurs de vidéos en ligne décrit plus haut et la majorité de contenu « documentaire »¹²⁹ présent sur le site, la plupart des vidéos si elles ne sont pas labellisées en tant que fiction possèdent une sorte de présomption de réalité.

Ce fut un des leviers de la série *Marble Hornets* à ses débuts. En effet, malgré son postulat fantastique, la présence du Slender man, créature fantastique, les vidéos reprennent les codes de la vidéo amateur. La série est présentée sous la forme de témoignages, un étudiant du nom de Jay a récupéré les cassettes contenant les rushes du film « Marble Hornets » réalisé par son ami Alex et jamais terminée. Ces prémisses reprenant les codes classiques du *found footage*, des métrages ont été trouvés et sont publiés, vont connaître une évolution due à l'aspect sériel de l'œuvre, les recherches de Jay dans les heures de vidéos qu'il possède vont se faire en temps réel. C'est-à-dire que ce dispositif permet une plus grande liberté quant à la publication de contenus. Là où une série classique standardise ses épisodes autour d'une durée et d'un rythme de diffusion et où un film condense n'importe quelle durée d'événements diégétique autour de deux heures, les créateurs de *Marble Hornets* peuvent diffuser au compte-goutte des

¹²⁹ Nous entendons par documentaire, l'absence de fictionnalisation comme pour les vlogs, les home movies ou encore les vidéos liées au sport.

éléments, simulant l'enquête du protagoniste, le passage du temps intradiégétique est calqué sur le passage du temps extradiegétique, celui des spectateurs. Les personnages évoluent alors parallèlement aux spectateurs à l'intérieur de la diégèse et, en un sens, finir un épisode de la série ne met pas fin à l'espace diégétique, celui-ci continue d'exister, certains personnages sont toujours actifs, au travers de leurs comptes sur des réseaux sociaux évoqués plus haut, entre les épisodes. La série conservera tout de même une distance entre ses créateurs et leurs personnages dont les noms différeront, s'émancipant de leurs ancêtres cinématographiques.

C'est un mécanisme similaire, proche de celui de *Marble Hornets* qui est mis en place par Casey dans la métadiégèse de *We're All Going to the World's Fair*, elle présente les symptômes d'une malédiction au cours du temps, comme pour Jay et Alex, son temps passe de la même manière que pour ses spectateurs. Cet effet est mis en avant dans le film de Schoenbrun par l'enchaînement de vidéos qu'elle réalise à l'approche des fêtes de fin d'année. Celles ne sont plus interrompus et nous pouvons observer à l'aide des métadonnées de ses vidéos, l'impact du temps sur l'évolution de son comportement. L'inquiétude chez JLB fait apparaître un mouvement contraire à celui de la série *lonelygirl15*. Là où celle-ci est passé d'une perception spectatorielle d'autofilmage documentaire à une autofiction, l'autofiction de Casey pourrait avoir pris le pas sur sa propre réalité. Si se filmer soi-même permet de jouer avec la fictionnalité, le doute qu'il crée chez le spectateur peut donc être questionné chez les acteurs se mettant en scène sans éloigner la fiction de leur réalité.

Dans la métadiégèse de Casey, cette fiction est poussée à la dissimulation de tout ce qui peut être considéré comme extradiegétique. Ces éléments n'arrêtent pas d'exister mais sont incorporé à son espace diégétique. Dans la première partie du film, quand le point de vue est du côté de Casey, que nous avons accès à sa diégèse principale, nous la voyons sortir un fusil d'un établi de sa grange. D'abord, elle n'en fait rien et le repose là où il était, mais, plus tard dans le film, à la suite du basculement de point de vue, lorsque, par le montage, nous enchaînons les vidéos postées par Casey à l'approche des fêtes de fin d'année, dans une vidéo appelé « pensée spontanée » (Figure 35), elle aborde le sujet de nouveau. La vidéo est un plan unique, une contre-plongée vers le visage de Casey en plan rapproché, il y a un léger dutch angle et le plan avance au rythme des pas de Casey, elle semble cadrer à l'aide de sa main droite. Le plan commence par un long silence avant les deux seules phrases de la séquence de 40 secondes : « Mon père garde un fusil dans la grange. Il pense que je ne sais pas où il est »¹³⁰, à la suite de cette révélation elle se met à sourire. Si cet élément pourrait être purement diégétique, elle ne

¹³⁰«My father keeps a gun in the barn. Thinks I don't know where.» [51:03 – 51:44] in Jane SCHOENBRUN, *We're All Going to the World's Fair...*, op. cit. (Traduction de l'auteur)

montre jamais l'arme dans la métadiégèse, avec la séquence du début du film, nous voyons un basculement de cet élément extradiégétique vers la diégèse. Ce n'est d'ailleurs pas n'importe quel élément, c'est une arme, un moyen pour se suicider ou pour tuer quelqu'un, deux des inquiétudes de JLB au sujet de Casey lors de leur confrontation.



Figure 33 : La vidéo "random thought" de Casey dans *We're All Going to the World's Fair* [51:03 - 51:44]

Ses interactions avec JLB, notamment les vidéos qu'il lui envoie, font de Casey la narrataire d'un récit dont elle est également protagoniste. En effet, JLB lui envoie des vidéos où il analyse son propre comportement à elle. On observe alors un dédoublement de Casey : la première, proche de la Casey extradiégétique, participe au challenge ; la seconde se développe au cours du film, une Casey « maudite », possédée. Lorsque JLB s'adresse à Casey à propos de Casey, il s'adresse à celle « saine d'esprit » à propos de sa part sombrant, vaincue par la malédiction. Par cette interactivité entre actrice/personnage/metteuse en scène et spectateurs, Casey devient une narrataire quasi-extradiégétique (la première Casey) d'un récit dont elle est elle-même la narrée. Mais cette dernière représente sa part profondément fictionnelle et fantastique : la Casey succombant à la malédiction. On parle de Casey quasi-extradiégétique car sa spectatorialité n'est jamais incorporée à sa métadiégèse : même si JLB envoie les vidéos à la Casey-personnage, c'est la Casey située en dehors de cette diégèse qui les reçoit. Si l'on se réfère à nouveau à Borges et Genette, la position de narrataire extradiégétique soulève un doute sur l'appartenance à une première diégèse. Dans le cas de Casey, le doute porte sur son appartenance à un espace diégétique alors qu'elle en fait déjà partie via la Casey métadiégétique. Mais si ces deux niveaux sont fictionnels, il devient possible, de son point de vue, de les confondre et de les interpréter comme étant du même ordre. Ainsi, le fusil introduit au début du film trouve sa place dans la métadiégèse : étant dans le réel de la Casey extradiégétique, il se situerait désormais au même niveau diégétique.

Ce discours est déjà métaréflexif puisque la Casey première, que nous qualifions d'extradiégétique, ne l'est pas puisqu'elle appartient déjà au film *We're All Going to the World's Fair* de Jane Schoenbrun. Anna Cobb, l'actrice l'interprétant est, elle, réellement extradiégétique. L'inquiétude de Casey est donc en un sens justifié puisqu'elle fait tout autant parti d'une fiction que la Casey seconde et maudite, même si à un niveau diégétique

immédiatement supérieur. Si les récits d'acteurs se prenant pour les personnages qu'ils interprètent ont pu jalonner l'histoire du cinéma avec par exemple Albert Dieudonné et sa difficulté à sortir de la peau de Napoléon, l'interactivité des dispositifs à écran rétroéclairé et l'autofiction, surreprésenté dans les œuvres destinées à Internet, accentuent cela. Au-delà des acteurs et des personnages, c'est la distinction entre fiction et réalité pour les spectateurs qui semble être au centre du cinéma de Jane Schoenbrun, c'est un schéma qui se répète avec Casey dans ce film-là, les deux jeunes coupables du fait divers dans *A Self-Induced Hallucination* mais aussi la proximité fantastique entre deux niveaux diégétiques différents dans *I Saw the TV Glow*.

3. UN CINEMA TRANS-ECRANIQUE

Comme évoqué plus haut, nous utilisons ici le préfixe trans- par le biais de sa polysémie. Il évoque à la fois ce « qui traverse le lieu géographique ou l'obstacle naturel que désigne le substantif de la base »¹³¹, ce « qui est de l'autre côté de la limite géographique que désigne la base »¹³², mais également en tant qu'adjectif pour singulariser dans un concept ce qui se réfère à la communauté trans¹³³. Cet adjectif est parfois utilisé comme préfixe pour former des mots-valises comme la transmisogynie¹³⁴ ou la transparentalité¹³⁵. Nous l'utiliserons ici pour former le mot-valise transécranisme et ses dérivés que nous pouvons définir comme l'expérience ou la représentation de ce qui traverse ou a traversé l'écran, ou bien comme un concept désignant la façon dont l'identité trans s'exprime, se construit et trouve une reconnaissance au travers des dispositifs écraniques. Au travers du concept de cinéma transécranique, nous étudierons les écrans comme des lieux, des espaces de passage, de transformation voire de transition de genre.

En ce qui concerne le premier sens du mot nous nous appuyeront sur le travail d'Edgar Morin lorsqu'il traite de l'anthropomorphisme du cosmomorphisme et surtout des processus de projection et d'identification¹³⁶. Il sépare la projection en trois aspects distincts : l'automorphisme, l'anthropomorphisme et le dédoublement. Si le premier et le troisième

¹³¹ « TRANS- : Définition de TRANS- »..., *op. cit.*

¹³² *Ibid.*

¹³³ Englobant la transidentité, la transition de genre, la non-binarité et la non-conformité à la binarité de genre.

¹³⁴ « Combinaison de la transphobie et de la misogynie, décrivant une forme d'oppression spécifique visant les femmes transgenres. » in « Définition de transmisogynie | Dictionnaire français », *La langue française*, 26 août 2024, <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/transmisogynie>.

¹³⁵ « Expérience parentale au sein d'une famille comprenant au moins un parent transgenre. » in « Définition de transparentalité | Dictionnaire français », *La langue française*, 8 septembre 2024, <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/transparentalite>.

¹³⁶ Voir Edgar MORIN, « L'âme du cinéma », in *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, France, Les Editions de Minuit, coll.« Arguments », 1956, p. 91-120.

s'inscrivent dans des relations proprement humaines, l'anthropomorphisme concerne la projection de caractère humains sur « les choses matérielles et les êtres vivants »¹³⁷, nous laisserons cet aspect de côté qui, même s'il peut être intéressant, n'intervient pas dans le cinéma de Jane Schoenbrun. L'automorphisme est une « [attribution] à une personne que nous sommes en train de juger les traits de caractère, les tendances qui nous sont propres »¹³⁸, c'est une projection qui, étudiée par Morin, s'applique aux personnages présents de l'autre côté de l'écran de cinéma. Avec l'identification, Morin met en avant le mouvement contraire, « le sujet, au lieu de se projeter dans le monde, absorbe le monde en lui »¹³⁹. Si l'automorphisme est une rencontre entre le spectateur et les personnages dans un mouvement en avant, entrant dans l'écran, l'identification est le mouvement contraire puisqu'il est vers l'arrière faisant s'immiscer le monde dans l'environnement du spectateur. De son côté le dédoublement, si parallèle à l'automorphisme puisqu'un autre aspect de la projection, est, d'après Morin, « une vision hallucinatoire où notre spectre corporel nous apparaît », c'est la vision de notre propre être individuel de l'autre côté de l'écran, c'est sémantiquement la création d'un double. Nous élaborerons enfin un dernier mouvement, non-traité par Morin, ne s'appliquant probablement pas à son champ de recherche, nous le nommerons *réunification*. Si l'identification et le contraire de l'automorphisme, dans un mouvement similaire, la réunification serait le contraire du dédoublement, c'est la réunification des deux doubles en un. Par définition elle se trouve être postérieure au dédoublement, ne pouvant exister sans ce premier processus, il faut qu'un double soit créé pour qu'il puisse se réunir avec ce qui l'a créé.

Pour ce qui est de la présence d'un discours trans, Jane Schoenbrun n'a jamais masqué sa présence dans son cinéma. Son parcours professionnel embrasse celui de la transition de genre, son premier documentaire est sorti sous son *deadname*¹⁴⁰, son nom de naissance. Lors de la production de *We're All Going to the World's Fair*, iel a fait son coming out et a changé son prénom en Jane, iel avoue d'ailleurs que le film a été pour ellui une manière de mettre en images la dysphorie qu'iel ressentait à l'âge de la protagoniste¹⁴¹. Enfin, *I Saw the TV Glow* et son aspect fantastique peut être lu comme une analogie de la transition : en résumé, Owen est un personnage bloqué dans un corps d'homme qui apprend, par le biais une série, qu'il est une

¹³⁷ *Ibid.*, p. 92.

¹³⁸ Citation de FULCHIGNONI in E. MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire...*, *op. cit.*, p. 92.

¹³⁹ E. MORIN, « L'âme du cinéma »..., *op. cit.*, p. 92.

¹⁴⁰ Se traduit littéralement par morinom, c'est le prénom de naissance d'une personne transgenre ou non-binaire qu'iel a préféré modifier.

¹⁴¹ "When I was the age that Casey is in the film, I was just feeling [dysphoria] and living it. And I think while working on the film, I very much felt it too. So in a lot of ways, I was trying to get a feeling that, at the time, I didn't exactly have words for, out through images and through performance" in Rachel SHATTO, « 'We're All Going To The World's Fair' Is A Hypnotic Trans Horror Film »..., *op. cit.*

femme qu'un antagoniste a emprisonné dans un corps masculin, la quête (inachevée) du personnage étant de retrouver ce corps féminin.

Que ce soit le parcours de transition ou le cinéma de Jane Schoenbrun, leur évolution suit les mouvements de Morin face aux images. Chacun des films de Jane Schoenbrun cristallise un de ces mouvements même si nous pouvons en trouver des résidus dans les autres. *A Self-Induced Hallucination* traite d'automorphisme et d'identification, que ce soit au travers du rapport des spectateurs aux œuvres de fiction ou par l'interprétation qu'ils font d'évènements réels. *We're All Going to the World's Fair* traite d'un dédoublement, celui de Casey qui met en scène son double dans une autofiction, comme évoqué tout au long de ce travail, les liens qu'elle entretient avec celui-ci sont au cœur du film. Enfin, *I Saw the TV Glow*, s'il traite de dédoublement avec les personnages de « The Pink Opaque », doubles fantastiques de personnages de la diégèse principale, le film traite plutôt d'une tentative de réunification, le dédoublement est présent au début du film, et c'est ce mouvement vers une jonction des doubles, même si inaboutie, qui guide le récit.

i. Automorphisme et identification

Si automorphisme et identification sont des mouvements contraires, ils permettent tout deux aux spectateurs d'entretenir un lien passif avec l'œuvre face à eux. Ces expériences spectatorielles sont communes aux salles de cinéma et aux dispositifs à écran rétroéclairé. Lorsque Morin les aborde, ses définitions permettent également d'envisager un élargissement de l'expérience à d'autres domaines, il semble concevable qu'en littérature ces mêmes mouvements puissent avoir lieu, que ce soit dans le théâtre ou le roman. Dans les parcours de transitions, au commencement de ceux-ci, nous pouvons considérer la représentation comme un élément déclencheur. S'identifier à un personnage, et à son parcours l'amenant à entamer une transition, peut être assimilé à une opportunité pour soi-même.

Dans *A Self-Induced Hallucination*, comme nous avons pu l'évoquer, si le film traite de la communauté construite autour du mythe du Slender man sur Internet, le cœur du propos développé par Jane Schoenbrun, dans sa sélection et son montage d'images, est le fait divers des deux enfants poignardant leur amie pour satisfaire le Slender man et devenir ses disciples. Au-delà des causes et conséquences directes de ce fait sordide, c'est la réception et ce qu'en ont fait les spectateurs qui est au centre du film.

Le point de départ du fait divers est une identification faite vis-à-vis de l'univers du Slender man par les deux jeunes suspectes, elles ont voulu, selon leurs dires, assassiner leur

camarade en forme d'offrande pour le Slender man en échange d'un enrôlement par celui-ci, pour devenir ses *proxies*¹⁴². Elles ont intégré l'univers mythologique du Slender man comme étant proche du leur et cela, par des recherches sur Internet, notamment sur un site Internet du nom de « CreepyPasta wiki ».

Le terme *wiki* est un dérivé de Wikipédia, l'encyclopédie numérique participative la plus complète qui, si elle eut d'abord mauvaise presse du fait de son aspect participatif, est aujourd'hui considérée comme majoritairement fiable. Les informations retrouvées à l'intérieur son sourcées et les modérateurs du site luttent pour conserver de la crédibilité aux yeux du grand public. Or, son nom, et notamment ses quatre premières lettres, est devenu aujourd'hui synonyme d'encyclopédie sur Internet, un *wiki* est un site réunissant des informations concernant un sujet bien précis. Si ce sujet est une œuvre ou un personnage de fiction, il arrive que ces sites les traitent de manière factuelle mais du point de vue d'un narrateur homodiégétique¹⁴³. Un visiteur numérique non-éclairé pourrait alors croire que les événements de quelques œuvres de fiction qui y sont répertoriés sont purement documentaires. On peut supposer que deux enfants aient pu projeter sur « CreepyPasta wiki » une déférence qu'elles possédaient pour Wikipédia, trompées par cette antonomase. On peut rapprocher ce mouvement d'identification du biais de confirmation, « notre tendance à sélectionner uniquement les informations qui confirment des croyances ou des idées préexistantes »¹⁴⁴. C'est un mouvement proche de l'automorphisme, un lecteur projette et teinte une information, à défaut d'une personne, de ses propres croyances, ne s'enrichissant que de ce qu'il pensait déjà. Si cet « automorphisme informatif » s'applique à une question tel que « Est-ce que le Slender man existe ? » et « Peut-on le rencontrer ? », il y aura toujours sur Internet des moyens de croire à la réalité d'une fiction et une identification pourra avoir lieu.

Il faut tout de même nuancer ce propos puisque l'une des deux enfants fut, à la suite de ces événements, diagnostiquée comme schizophrène, elle était victime d'hallucinations et de délusion, sa croyance d'une rencontre qu'elle aurait eu avec le Slender man ne relève plus tant d'une identification mais d'un diagnostic psychiatrique sur lequel nous ne sommes pas en mesure d'élaborer. Pour autant, la deuxième enfant ne fut reconnue d'aucun diagnostic

¹⁴²« Proxy est le nom que nous donnons à ceux au service du Slender man, qui sont sous son influence ou son contrôle. » (Traduction de l'auteur) "Proxy is the term given to those who serve the Slender man who are under [its] influence or [its] control" in « Proxy », *The Slender Man Wiki*, 8 septembre 2025, <https://theslenderman.fandom.com/wiki/Proxy>.

¹⁴³ On peut rapprocher ces pratiques numériques du bestiaire fantastique de Borges et Guerrero à l'aspect encyclopédique : Jorge Luis BORGES, Margarita GUERRERO, Yves PENEAU et Gonzalo ESTRADA, *Manuel de zoologie fantastique*, Paris, France, Julliard, 1965.

¹⁴⁴ UNIVERSITE PARIS SACLAY, « Biais de confirmation : nous croyons ce que nous voulons croire ». 4pp

psychiatrique ou psychologique, ses croyances ont peut-être plus à voir avec ce processus d'identification.

Un certain automorphisme se retrouve dans la couverture de l'évènement par certains médias sélectionnés par Jane Schoenbrun. Sur la chaîne de télévision HLN¹⁴⁵, le présentateur discute avec quatre femmes dont deux qu'il présente comme « psychologues cliniciennes »¹⁴⁶, il leur demande leur avis sur les conclusions des médecins du procès concernant la santé mentale des deux coupables. Si la première accrédite la thèse des hallucinations et d'un problème de santé d'ordre psychologique ou psychiatrique, la seconde réfute cela sous prétexte qu'elle-même imaginait des choses. Par exemple qu'une amie imaginaire, ou un jouet viendrait lui rendre visite durant la nuit, une croyance que nous pourrions apparenter à de l'anthropomorphisme, bien loin d'un quelconque diagnostic clinique. Elle se sert de son anecdote pour réfuter le diagnostic de la suspecte par automorphisme : si elle imaginait des choses enfant, alors les enfants imaginant des choses le font de la même façon qu'elle.

Si la perpétration d'un crime par identification est un acte plutôt rare, elles étaient loin d'être les seules enfants à avoir projeté le mythe du Slender man dans leur réalité. Jane Schoenbrun propose des extraits, dans son documentaire, d'enfants discutant de l'existence du Slender man et, si certain ne croyait pas à son existence tout en étant ouvert au débat, d'autres étaient persuadés de celle-ci. Ces enfants se filmant eux-mêmes sont finalement des personnages avec lesquelles leurs spectateurs (et donc potentiellement nous au vu de l'existence de ces vidéos dans notre réalité), peuvent développer une relation similaire à celle liant Casey à JLB. Ils se filment eux-mêmes mais ils peuvent être en train de participer au mythe du Slender man, le développant à leur façon dans une autofiction. Pour autant, leur difficulté à discerner fiction et réalité que nous pouvons supposer au vu de leur discours peut créer un désir d'intervention. Celui-ci est figuré dans le film par des adultes s'adressant aux parents, inquiets du potentiel manque de discernement des jeunes, voire très jeunes spectateurs. Cet interventionnisme, proche de ce qu'a fait JLB avec Casey, prend notamment la forme de *Danger Man*, un « super-héros » alertant entre autres sur les risques numériques, c'est une forme d'autofiction avec la création d'un personnage, proche de la personne réelle qui l'incarne, s'exprimant sur des événements survenant dans la réalité de l'interprète, rendant encore moins visible la frontière entre fiction et réalité qu'il essaie pourtant de redessiner.

¹⁴⁵ « HLN (chaîne de télévision) », in *Wikipédia*, 2025.

¹⁴⁶ «clinical psychologists» [59:42] in Jane SCHOENBRUN, *A Self-Induced Hallucination...*, op. cit. (Traduction de l'auteur)



Figure 34 : Danger Man dans *A Self-Induced Hallucination* [42:15]

Concernant le fait divers et son parcours que nous avons étudié plus haut, son origine d'une œuvre fictionnelle qui s'est transposé en un fait divers dans notre réalité, avant de redevenir un élément fictif, à la fois par l'incorporation des événements dans la mythologie participative par certains, et par la production d'un long-métrage de fiction s'inspirant de ces événements réels. Cette projection d'un événement réel sur un support fictif est plus celle d'une image sur un écran qu'une projection au sens de Morin, le fait divers est *jeté* sur un écran pour qu'il fasse image et fiction. La projection, l'automorphisme au sens de Morin n'apparaît que dans un second temps, c'est la façon dont les spectateurs du film peuvent expérimenter ce dernier. Il y a une certaine fictionnalisation du drame, il traverse et retraverse l'écran. Le film de Schoenbrun, met l'interactivité au centre, la plupart des personnes à l'écran s'adresse à un narrataire extradiégétique. S'il peut être le spectateur du film de Schoenbrun, il peut également être l'un des autres personnages du film, chacun se nourrissant des réflexions des autres, de la façon d'aborder les événements des autres. Cette interactivité propre aux dispositifs à écran rétroéclairé, et plus précisément à ceux possédant Internet, peut être rapproché de la construction d'une identité transgenre, les discours se nourrissent entre eux, traversent les écrans dans les deux sens, dans un partage né de cette fonction de portail de l'écran.

Pour autant, il existe des limites à cet automorphisme sur un dispositif interactif, si cela permet des transferts, des transmissions, aidant certains à se construire, à faire communauté. Par son aspect nomade mais également son interactivité, les dispositifs à écran rétroéclairé créent une fausse proximité. Comme nous l'avons vu plus haut, grâce à cette nomadité de l'écran, l'image à l'intérieur de celui-ci s'inscrit dans l'environnement du spectateur, et cet environnement participe à la réception de l'image par ce même spectateur. Comme pour les spectateurs des premières sitcoms¹⁴⁷, sur Internet, les décors des créateurs de vidéos se rapprochent des décors de leurs spectateurs : ce ne sont plus des répliques de maisons de comédiens mais par la jonction de ces deux entités par l'autofilmage et/ou l'autofiction, *ce sont*

¹⁴⁷ Voir D. TREDY, « The "First Great Purge" of American Television Programming: Understanding How and Why Popular Television Changed So Dramatically from the 1950s to the 1960s »..., *op. cit.*

les réelles maisons des acteurs et de leurs personnages. Nous pouvons voir cela comme une façon d'essayer de supprimer la frontière que représente l'écran, ce qui sépare l'œuvre de son spectateur. Par ces autofilmages et ces autofictions, les processus d'automorphisme et d'identification se font particulièrement ressentir, comme cela devait l'être pour les spectateurs d'*I Love Lucy*¹⁴⁸. Pour autant, la limite de ce processus se trouve dans l'établissement de relations parasociales, des relations à sens unique allant du spectateur vers un personnage de fiction ou vers une personnalité publique et notamment sa persona. Au travers des réseaux sociaux, que ce soit les sites d'hébergements de vidéos ou ceux plus standards comme Facebook, Instagram, ou d'autres, les créateurs de vidéos pratiquant l'autofilmage ou l'autofiction peuvent interagir avec leurs spectateurs, et, ce qui pouvait être un outil narratif pour les créateurs de *Marble Hornets* devient une mécanique pouvant mettre en place des relations malsaines ou certains spectateurs vont traiter leur relation à un personnage publique comme une relation privée.

Malgré ces potentielles dérives, les différentes propriétés des dispositifs à écran rétroéclairé proposent des mouvements au travers de l'écran favorisant l'automorphisme et l'identification et s'inscrivant dans les prémisses d'un parcours de transition. L'interactivité et la nomadité sont un terrain fertile à l'établissement d'une communauté, et une personne en questionnement sur son identité de genre pourrait ainsi trouver des interlocuteurs concernés à qui s'adresser.

ii. Dédoublement

Nous l'avons vu, *A Self-Induced Hallucination* fit office de *moodboard*, d'inspiration documentaire pour l'œuvre de fiction que fut *We're All Going to the World's Fair*. Les deux films sont très liés, ils traitent de la création fictionnelle sur Internet, de la relation entretenue par les utilisateurs numériques aux œuvres de fiction et aux mythes, « il y a des personnes, dont [iel a] utilisé les vidéos, qui ont par la suite joué dans [*We're All Going to the World's Fair*] »¹⁴⁹. Le dernier témoignage, peut-être la plus importante est celui d'un jeune homme traitant de ses problèmes intrafamiliaux et notamment de la difficulté à laquelle il fait face pour faire accepter son homosexualité à ses parents. Il aborde la façon dont il a réussi à gérer et surpasser ces difficultés, il a créé un *tulpa*¹⁵⁰ grâce auquel il avait toujours à ses côtés une personne proche

¹⁴⁸ Sitcom influente des années 50 citée dans *Ibid.*

¹⁴⁹ "There are people whose footage I used in it who acted in WF." in « Jane Schoenbrun sur X »..., *op. cit.* (Traduction de l'auteur)

¹⁵⁰ Inspiré de croyances bouddhistes, le tulpa est « une entité spirituelle créée par la force de la volonté de son invocateur et forcée à se manifester dans le monde physique », c'est une figure qui s'est popularisé

même si celle-ci ne devait être qu'une projection de son esprit. Dans *We're All Going to the World's Fair*, ce dédoublement ne se passe pas dans un esprit mais principalement dans l'activité de Casey, elle existe des deux côtés de l'écran, elle est spectatrice et actrice/metteuse en scène/personnage. De plus cette séparation créatrice/création, actrice & metteuse en scène/personnage n'est pas simple, elle se filme elle-même et met en scène une fiction proche de sa réalité, comparé à un *tulpa*, une forme purement psychique, son double à elle est à la limite de la concordance avec elle-même. Le dédoublement est « la projection de notre propre être individuel en une vision hallucinatoire où notre spectre corporel nous apparaît »¹⁵¹ d'après Morin, si cela se rapproche de la définition du *tulpa*, nous pouvons également le rapprocher d'une expérience de spectatorialité de soi-même, si celle-ci n'est pas nécessairement hallucinatoire, elle permet de faire l'expérience de soi comme d'un autre. Lorsque JLB envoie à Casey la vidéo d'elle qu'il a modifié, il la pousse à voir une version d'elle-même métamorphosée, elle est alors spectatrice d'elle-même mais d'une image qu'elle ne maîtrise pas.

L'une des premières propriétés de l'écran rétroéclairé que nous avons mise en avant était sa capacité à faire office de miroir, si celle-ci permet à Jane Schoenbrun de l'utiliser en tant que tel dans sa mise en scène, il a pu également servi à mettre en avant une métatextualité dans certaines œuvres (nous pouvons penser à *Aftersun* cité plus haut). Au sens figuré, cet écran miroir a pu être une manière de signifier le mimétisme du quotidien et de son environnement chez le spectateur télévisuel, de l'introduire dans l'œuvre par ce mimétisme, mais au sens propre, cette fonction de miroir, l'introduit également dans l'œuvre. En effet, une expérience commune de la spectatorialité devant un écran rétroéclairé est, lors d'une séquence à luminosité réduite, l'apparition de son reflet dans l'image, le spectateur voit alors son double projeté. L'écran le dédouble, le projette, avec une expérience qui peut être double, la surprise de se voir apparaître à l'image pouvant engendrer des mouvements centripètes que ce soit une excursion métaréflexive (fin de l'identification en raison de la remémoration d'être spectateur) ou bien une excursion extradiégétique (l'œuvre présente un double et laisse à penser qu'elle a conscience de l'existence du spectateur). Cette expérience du reflet est proche de celle de la dysphorie de genre, étape prédominante dans les parcours de transition, c'est bien généralement ce mal-être qui déclenche le processus de réassignation de genre, de transition. La dysphorie est ce fait de ne pas se retrouver dans son propre reflet, d'être spectateur de soi-même comme d'un autre.

dans des communautés dédiées sur Internet. Voir « Tulpa », in *Wikipédia*, 2025, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Tulpa>

¹⁵¹ E. MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire...*, op. cit., p. 92.

Mais cette dysphorie va de pair avec une vision erronée des autres sur soi, si notre reflet dans le miroir nous perturbe parce qu'il ne correspond pas à ce que nous ressentons être, alors, l'image que les autres ont de nous est elle-même erronée. JLB projette sur Casey les doutes qu'il possédait à son âge, il la voit tel qu'il était lui. Tout comme une intervenante affirmait à la télévision que la coupable du crime d'*A Self-Induced Hallucination* ne pouvait pas avoir de diagnostic psychiatrique puisqu'elle avait aussi imaginé des choses étant enfant. JLB suppose que Casey a un comportement autodestructeur par automorphisme mais il va au-delà de cet automorphisme. À la fin du film, lorsqu'il raconte une supposée rencontre entre lui et Casey, il semble créer un double de Casey mais également un double de lui-même. Comme Casey se mettant en scène dans une œuvre de fiction avec sa websérie, dans ce qui semble être un mensonge, JLB invente une rencontre, il se met en scène dans son récit, il crée une métadiégèse dont il est en quelque sorte le héros puisque dans celle-ci, il semble avoir vaincu la solitude qui le caractérise dans le film, il est devenu ami avec celle qui l'avait rejeté.

Mais ce double n'est que la conséquence d'un autre dédoublement qu'il a effectué dans sa spectatorialité de Casey. Si elle présentait des images d'elle au travers de ses vidéos, JLB les modifiait, se les appropriait dans des recherches, dans une autre métadiégèse où, si Casey en faisait partie, cela semble l'avoir été à son insu. Les notes sur le bureau de son ordinateur que nous avons détaillées plus haut, présentent Casey comme faisant partie d'un univers plus global dont font partie d'autres créateurs et notamment JLB. Il assimile le récit qu'elle a mis en place au travers du prisme de sa propre diégèse dans laquelle il s'est lui-même dédoublé avec son personnage de *JLB*, la voix qui a des interactions avec Casey, l'homme que nous voyons, en restant anonyme, n'est que l'interprète de ce personnage dont nous ne connaissons pas le nom réel.

Dans *I Saw the TV Glow*, le personnage d'Owen est dédoublé. Dans le récit fantastique du film, Isabel et lui ne devraient faire qu'un, et, si comme nous le verrons plus bas, le film tourne autour d'un autre mouvement, le dédoublement est présent dans ce film également. On le retrouve à la fin, Owen n'est plus narrateur de souvenirs, la séquence de fin se déroule après qu'il ait eu fini de raconter son histoire, son corps a marqué le temps qui a passé. Alors qu'il chante *Joyeux anniversaire* à un enfant avec ses collègues, il se met à hurler, tous les gens présents autour de lui se figent, comme des automates se mettant en veille. Il finira par essayer de reprendre ses esprits dans les toilettes avant de retourner au travail. Cette séquence est similaire à l'une de *We're All Going to the World's Fair*. Dans une de ses vidéos, Casey danse et chante, elle arbore un grand sourire, mais au milieu de la séquence, elle se met à hurler, arrêtant sa chorégraphie pour se prendre la tête à deux mains, cela dure une petite dizaine de secondes avant qu'elle se remette à danser comme si rien ne s'était passé. Ce dédoublement, si

ici marqué par la juxtaposition de comportements opposés (joie / terreur), se retrouve plus loin dans le récit lorsque Casey va démembrer sa peluche, à laquelle elle semblait tenir jusqu'alors, avant de sortir de la pièce et d'y entrer à nouveau pour s'effondrer à la découverte du destin de celle-ci. Si ce dédoublement fait partie de la métadiégèse, de la websérie de Casey, il fait également partie du film de Jane Schoenbrun, un personnage dédoublé se retrouve associé à une souffrance, que ce soit Owen ou Casey. Isabel dans la métadiégèse « The Pink Opaque » subit viscéralement le dédoublement par une extraction de son cœur puis en étant enterrée vivante.

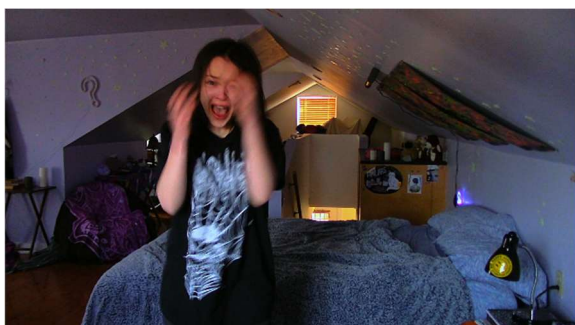


Figure 36 : Casey hurlant au milieu de sa danse dans *We're All Going to the World's Fair* [48:51]



Figure 35 : Owen hurlant dans *I Saw the TV Glow* [1:27:31]

Le dédoublement est donc une souffrance, cela rejoint l'analogie que nous avons présentée, la dysphorie de genre est un dédoublement, une opposition du corps perçu et du corps ressenti. Le dédoublement chez Jane Schoenbrun est une dysphorie de genre, nous pouvons le rapprocher de son parcours mais également de son documentaire. Si ce n'est pas un parcours de transition, le jeune homme qui a créé un *tulpa* dans *A Self-Induced Hallucination*, traverse une certaine crise identitaire liée à son orientation sexuelle. Or, orientation sexuelle et identité de genre peuvent être rapprochées au sens où elles se rejoignent dans la disruption de la cishétéronormativité¹⁵². Si pour cet homme le dédoublement n'est pas une souffrance mais une façon de gérer la violence extérieure (en l'occurrence celle de ses parents), le dédoublement reste un passage, le but est la réunification, réunir le corps perçu du corps ressenti.

¹⁵² « La cishétéronormativité propose un élargissement de la portée de la notion d'hétéronormativité, laquelle réfère à l'organisation de la société autour de l'hétérosexualité obligatoire et vue comme naturelle. En écho à cette notion, la cishétéronormativité désigne l'aspect normatif du cisgenre/cissexisme, que Bauer, Hammond, Travers, Kaay, Hohenadel et Boyce (2009) décrivent comme l'idée selon laquelle toutes les personnes assignées filles à la naissance deviennent des femmes et toutes les personnes assignées garçons à la naissance deviennent des hommes, et établissant donc comme préférable et souhaitée la correspondance entre le sexe assigné à la naissance et l'identité de genre. La cishétéronormativité consiste ainsi au fait d'ériger l'hétérosexualité et l'identité cisgenre en normes, positionnant de ce fait les personnes queers comme anormales et non naturelles (Worthen, 2016) in Gabrielle RICHARD, « Cishétéronormativité scolaire et jeunes queers : les limites d'un discours d'inclusion scolaire et de lutte aux LGBTphobies », *Revue Jeunes et Société*, 8-1, 2024, p. 24-41.

iii. Réunification

Si elle n'est pas théorisée dans son approche de la spectatorialité en salle de cinéma par Morin, la réunification peut être perçue comme le prolongement d'un dédoublement, la fin de celui-ci. Dans le cinéma de Jane Schoenbrun, lorsque l'être est séparé en deux, il tend à se réunir. Si cela n'est pas des plus évidents dans *We're All Going to the World's Fair*, où l'indice le plus fort reste la souffrance de la protagoniste, c'est là tout le parcours d'Owen et Isabel dans *I Saw the TV Glow*. Si le dédoublement a d'abord été considéré pour la salle de cinéma, il apparaît que la réunification puisse être considéré comme un mouvement de dispositifs à écran rétroéclairé, c'est l'interactivité qui permet ces traversées d'écran.

Ce mouvement qui tend vers la réunification dans ce dernier film est mis en lumière lors du twist du récit, lorsqu'il est révélé par l'antagoniste de « The Pink Opaque », Mr. Melancholy, qu'Isabel et Owen ne sont qu'une seule et même personne qu'il a dédoublé, qu'Owen est le double d'Isabel, qu'il est sa métadiégèse tout autant qu'elle est la sienne. La séquence est construite autour des champs-contrechamps, l'enlèvement d'Isabel se fait déjà au travers de champ-contrechamp et de raccord regard, elle cherche son amie Tara, la confond avec un antagoniste et se fait enlever, la séquence suivante, celle qui nous intéressera plus particulièrement, est le monologue de Mr. Melancholy s'adressant à Isabel. Le découpage de la séquence est construit autour de ce champ-contrechamp, l'antagoniste est en plan poitrine, il se rapproche de la caméra et, deux coupes successives saccadent son déplacement, le faisant prendre de plus en plus de place dans l'image jusqu'au gros plan. Lui succède un raccord regard, une légère plongée sur Isabel en gros plan avec Mr. Melancholy en amorce qui s'avance pour lui lécher le visage. On a alors un gros plan sur cet antagoniste, un autre raccord-regard sur le visage d'Isabel et de nouveau un gros plan sur Mr. Melancholy qui présente une boule à neige, à celle en face de lui, dans laquelle nous pouvons voir le jeune Owen, une version inanimée et comme une sculpture de la première séquence (de la plus antérieure du point de vue de la diégèse, celle où Owen découvre la série sur son canapé). L'antagoniste secoue la boule, un plan au format 16/9 (détonnant avec celui en 4/3 de la série) de cette séquence introductive nous est donné à voir, puis un nouveau plan sur la boule à neige qui affiche cette fois une image d'Owen enfant sous une grande toile avec d'autres enfants, évoquant un autre plan du début du film nous est également donné à voir. Le plan suivant est un retour au champ-contrechamp qui rythmait le début de la séquence, c'est un gros plan sur Mr. Melancholy qui, lentement, imperceptiblement, passe du 4/3 au 16/9, nous retrouvons ensuite, dans la dynamique du début de séquence, un gros plan sur Isabel, lui en 4/3 et un plan sur Owen spectateur de la série, le premier depuis l'enlèvement d'Isabel dans la métadiégèse, qui, dans un mouvement contraire à celui sur Mr. Melancholy change imperceptiblement de format, passant du 16/9 au 4/3. Le plan

suivant est un retour sur l'antagoniste, maintenant en 16/9, dont le regard semble désormais s'être posé sur Owen puisque le raccord regard suivant du champ-contrechamp est sur ce dernier. Enfin, un plan subjectif du point de vue d'Isabel montre Mr. Melancholy disparaître derrière une obstruction de l'image imitant la fermeture de paupières. Ce plan met fin au champ-contrechamp et la métadiégèse se clôt par un travelling arrière zénithal en 16/9, s'élevant depuis le corps d'Isabel dans une tombe.

Si comme nous l'avons vu plus haut, cette séquence est centrale au récit, elle est un twist narratif qui remet en cause les niveaux des différents espace diégétiques du film, elle met en avant, au travers de ce twist, le mouvement qui unit Isabel et Owen. Jusque-là, ils semblaient appartenir à deux diégèses de niveaux différents, celle d'Owen immédiatement supérieure à celle d'Isabel, ils étaient donc séparés par une frontière infranchissable : l'écran de la télévision. Dans cette séquence le champ-contrechamp est d'abord exclusivement entre Mr. Melancholy et Isabel, lorsqu'Owen apparaît, il est placé proche d'Isabel, par application de la règle des 180°, il est de son côté même si, comparé à elle, un écran le sépare de l'antagoniste. Le montage des plans en fin de séquence nous donne un enchaînement : Mr. Melancholy / Isabel / Owen / Mr. Melancholy / Owen / Mr. Melancholy. Lorsqu'Owen s'immisce dans le champ-contrechamp, le paradigme a changé, Isabel et lui peuvent maintenant être considérés comme des doubles l'un de l'autre, ils sont séparés tout en explicitant leur unicité première. Owen, intervenant après un plan sur Isabel, regarde *avec* elle Mr. Melancholy, mais son environnement à lui est en train de changer, le format du plan dans lequel il se situe se rétrécit, il se rapproche de celui d'Isabel. L'enchaînement suivant Mr. Melancholy / Owen, mettant de côté Isabel, est la fin de ce mouvement, Owen *est* Isabel, il a récupéré son format d'image, il est au même niveau diégétique que « The Pink Opaque », l'antagoniste s'adresse à lui. A la prise de conscience de leur dualité, ils sont réunis par l'image, mais cette réunification, se fait du mauvais côté de l'écran, comme le dit Mr. Melancholy, ils sont en train de mourir chacun de leur côté. Isabel dans sa tombe et Owen dans son mal-être et sa dysphorie.

En effet, ce qui a amené ce mouvement vers la réunification est déjà un champ-contrechamp, cette fois entre Owen et Maddy, qui cherchait à lui faire prendre conscience de son dédoublement vis-à-vis de la série. Ce champ-contrechamp est ponctué de flashbacks, Owen essaie une robe et la montre à Maddy, ils marchent ensuite tous les deux sur le terrain de football américain et nous avons un enchaînement d'images similaire : Isabel est en plan poitrine dans un travelling horizontal vers la droite, elle marche rapidement dans le sens du travelling, une hache à la main, portant la robe qu'essayait Owen puis, un plan sur Maddy, dans la disposition du champ-contrechamp, elle lui demande « de secouer la tête. Comme une boule

à neige »¹⁵³. Puis un plan, proche dans sa composition du premier, Owen et Maddy sont cadrés en plan poitrine, dans un travelling horizontal vers la droite, marchant dans cette direction sur le même terrain de football qu'Isabel, Owen portant la même robe qu'elle. Contrairement aux autres images de personnages de « The Pink Opaque » jusque-là, Isabel est en 16/9 se fondant avec les autres plans de la séquence, renforçant cet aspect double. Nous retrouvons ces doubles qui tentent de se réunir et Owen qui, par son travestissement, dévoile une certaine dysphorie de genre.

Dans le récit, cette réunification n'interviendra jamais, comme nous l'avons vu plus haut, le dédoublement va apparaître comme une réelle souffrance pour Owen lors de son hurlement. Ce plan, en fin de film, est suivi par une courte séquence d'Owen dans les toilettes reprenant son souffle avant de se mettre face au miroir et de s'ouvrir la cage thoracique dévoilant, non pas ses intestins mais, un écran rétroéclairé. L'image n'est pas discernable mais le mouvement, le vacillement de la lumière émise renvoient aux propriétés de ces écrans. Il est un corps à l'intérieur duquel est présente une image. S'il ne s'est pas encore réuni avec Isabel, ce mouvement apparaît comme latent, au début de cet épilogue, un message à la craie tracé sur la route indique « Il reste du temps »¹⁵⁴. La relation d'Owen avec Isabel et « The Pink Opaque » existe au travers d'une télévision, d'un dispositif à écran rétroéclairé, qui, comme nous l'avons vu, est une interface, il est possible de la traverser. En émettant cette lumière, il devient lui-même un dispositif à écran rétroéclairé, si le mouvement de réunification doit toujours traverser cet écran, portail entre deux espaces, le mouvement n'est plus centripète mais centrifuge. La réunification est en lui, « il reste du temps » et il a tout ce qu'il faut pour traverser cet écran et, par analogie, entamer sa transition de genre.

Le twist du film crée un mouvement narratif intradiégétique. En effet, le narrataire de « The Pink Opaque », s'il était extradiégétique (du point de vue d'Owen), était impersonnel, si Owen pouvait posséder l'inquiétude de Borges et Genette d'appartenir lui-même à un récit, il était tenu à relative distance. Mais, lors du twist, comme nous l'avons vu, la série s'adresse à lui directement, si cela crée une évolution dans notre conception des niveaux diégétiques, c'est aussi la prise de conscience par Owen de son dédoublement et l'impulsion du mouvement de réunification. Ce dédoublement/réunification est également une identification déguisée, Owen « intègre affectivement »¹⁵⁵ Isabel. Si nous considérons qu'il existe toujours un écran comme barrière entre les deux, en tentant de se réunir avec elle, il ne peut atteindre que cette

¹⁵³ "Shook up in your head. Like a snow globe." [55:45] in Jane SCHOENBRUN / *Saw the TV Glow...*, op. cit. (Traduction de l'auteur)

¹⁵⁴ "There is still time" [1:21:30] in *Ibid.* (Traduction de l'auteur)

¹⁵⁵ E. MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire...*, op. cit. p. 92

identification. Mais, le narrataire de la diégèse d'Owen est lui-même extradiégétique, lorsqu'il est à côté de son feu, ou même lorsqu'il raconte les souvenirs de son visionnage du dernier épisode de la série, il regarde la caméra et, comme Mr. Melancholy, il semble s'adresser à chaque spectateur individuellement. Cette impression peut se trouver renforcée par la destination aux écrans rétroéclairés du film de Jane Schoenbrun, par sa nomadité, son caractère individuel, l'adresse au spectateur par le personnage dans l'image paraît moins factice. Le personnage s'adresse à un spectateur unique, et celui derrière son écran est probablement seul. Par automorphisme, la réflexion métadiégétique qui atteint Owen lors du twist peut se répercuter sur le spectateur du film. Si « The Pink Opaque » n'est pas seulement une œuvre dans laquelle des spectateurs s'investissent, qu'en est-il des spectateurs d'*I Saw the TV Glow* ? Cette volonté d'atteindre le spectateur avec les interrogations du protagoniste de l'œuvre aura eu un certain impact, des témoignages sont apparus quelques temps après la sortie du film sous la forme d'autofilmages commençant par « I saw the TV glow but... / J'ai vu la télévision briller mais... »¹⁵⁶, reprenant le titre du film et associant la lumière des écrans rétroéclairés à un moyen de transmission d'une certaine épiphanie sur leur identité de genre. Un moyen pour les spectateurs de présenter une certaine projection/identification, se voyant dans le personnage d'Owen, et voyant probablement le personnage d'Owen au travers du prisme de leurs propres traits de caractères et tendances.

Ainsi, chez Jane Schoenbrun le cinéma est transécranique parce qu'il produit ces traversées d'écrans à un niveau diégétique mais également métadiégétique. Si ces dernières sont loin d'être exclusive à ses films, le dédoublement de Morin est dépendant du spectateur et non pas de l'œuvre qui lui est présentée, par ses récits et sa mise en scène, iel met en lumière ces mouvements, les encourage. Ces traversées sont fortement liées à la transition de genre et au parcours qu'elle nécessite. Chaque film de Jane Schoenbrun s'avance un peu plus dans ce parcours, *A Self-Induced Hallucination* ne traite pas de transidentité, il s'en approche par le travail sur l'acceptation de soi et l'acceptation par les proches de son homosexualité par un jeune vidéaste. *We're All Going to the World's Fair* a comme protagoniste une jeune fille, questionnant le monde autour d'elle, posant sur elle-même un regard tout autant que d'autres ont pu le faire, elle représente cette dysphorie, cette séparation du corps perçu et du corps vécu. Enfin, *I Saw the TV Glow*, est l'œuf qui craque¹⁵⁷, le moment où une personne transgenre va

¹⁵⁶ « Jane SCHOENBRUN sur X : "Someone just a showed me the new TV GLOW TikTok trend and it broke me <https://t.co/UQk0LKkM4g>" / X », X (formerly Twitter), 15 novembre 2024, <https://x.com/sapphicspielbrg/status/1857511892085805413>.

¹⁵⁷ Dans les communautés trans, un œuf est une personne transgenre qui n'a pas fait son *coming in*, qui n'a pas encore accepté ou réalisé qui elle était. *Craqué l'œuf* désigne le moment où la personne accepte sa transidentité.

au-delà de sa dysphorie, la combat en acceptant qui elle est, en entamant un processus de renaissance, de réunification avec ce qu'elle toujours été.

CONCLUSION :

Tout au long de ce mémoire nous avons étudié les impacts des dispositifs à écran rétroéclairé sur le cinéma de Jane Schoenbrun et sur la spectatorialité. Comment ils sont abordés dans son cinéma mais également comment ces dispositifs et la spectatorialité s'articulent ensemble. L'ensemble des films réalisés par Jane Schoenbrun, ils sont au nombre de trois et sont sortis entre 2018 et 2024, ont constitué notre corpus. Ils portent tous les trois ces sujets au cœur de leur récit mais également dans leur mise en scène. Une certaine filiation semble exister entre les films. Le premier, *A Self-Induced Hallucination* est documentaire et a pu être considéré par Jane Schoenbrun comme un espace de recherche pour le récit et ce qu'il voulait aborder dans sa première œuvre de fiction, *We're All Going to the World's Fair*. Ce deuxième film, s'il a comme postulat de départ un mythe numérique fictif, est une œuvre à portée réaliste, c'est une réflexion sur les relations numériques. Enfin son troisième et dernier film en date, *I Saw the TV Glow*, est un film fantastique situé dans un passé fictif, où une série télévisée populaire se trouve être un espace diégétique parallèle à l'espace diégétique des protagonistes et qui peut communiquer avec elle.

Pour les étudier nous sommes partis des propriétés majeures des dispositifs à écran rétroéclairé. S'ils possèdent différents points communs avec la salle de cinéma et sa lumière projetée sur une toile, leur nature de surface, simulant une profondeur et émettant une lumière se distingue par la façon dont ils agissent de manière plastique lorsque filmé ou bien dans leur rapport avec les spectateurs. Ces caractéristiques principales nous ont amené à penser l'interactivité de ces dispositifs à écran rétroéclairé, une singularité vis-à-vis des salles de cinéma. Lorsqu'abordés par Jane Schoenbrun dans ses films, l'interactivité prend deux formes majeures : c'est d'abord l'interaction entre l'homme et la machine, le nouveau pouvoir que possède l'homme sur l'image qu'on lui donne à voir, mais c'est aussi l'impact de cette interactivité sur les interactions humaines au travers de ces écrans. Enfin, par la facilitation des interactions vis-à-vis d'autres procédés de projection d'image, les écrans de ces dispositifs à rétroéclairage apparaissent comme des portails, des espaces de transition qu'il est possible de traverser. Ce qui est dans l'image n'est pas nécessairement cloisonné et peut intervenir dans notre réalité. La facilitation de l'autofilimage permet une introspection ou une plongée dans un intime. Tout cela nous amène à voir l'œuvre de Jane Schoenbrun comme un cinéma transécranique, un cinéma d'un nouveau genre qui traite la traversée des écrans et les

interrogations liées aux identités de genre comme les deux faces d'une même pièce qui aurait comme dénominateur commun ces nouveaux dispositifs.

Dans un premier temps, nous avons vu qu'au travers de sa nature de surface, l'écran de notre dispositif agit comme un arrêt, c'est une frontière physique, tangible et tactile entre un spectateur et une image. Le spectateur individuel de ces écrans peut faire l'expérience direct de cette tangibilité, contrairement à ceux de la toile d'une salle de cinéma, il peut toucher cette image, s'approcher d'une traversée qu'il ne pourra pas atteindre. Cet arrêt peut également se faire au travers de la discussion textuelle, capacité propre aux dispositifs à écran rétroéclairé et principalement des ordinateurs et des smartphones, ils sont alors un arrêt dans le sens où ils sont l'inverse d'une profondeur. Lorsque ramené à sa nature de surface, l'écran retrouve sa nature de cadre dans l'image. Par sa prépondérance dans le cinéma de Jane Schoenbrun, il fait du surcadrage un effet central dans son cinéma. C'est la multiplicité des cadres dans son cinéma qui nous permet de voir comme signifiant les autres cadres dans ses images. Les surcadrages lui permettent alors de signifier l'écran d'un ordinateur ou d'une télévision malgré leur absence. Elle se sert également du format d'image pour imiter le cadre, ce qui lui permet, par l'absence d'amorce, de signifier ce cadre malgré son absence mais aussi, lorsque mis en place, de disrupter les préconceptions du spectateur sur les espaces diégétiques. Enfin, par son existence dans un environnement, le cadre de l'écran du dispositif à rétroéclairage va, similairement à la peinture, être apparenté à une porte ou une fenêtre et inversement.

Cet écran permet également de simuler une profondeur, l'arrêt physique et tangible se trouve alors compensé par cette profondeur supposée. Si cette caractéristique n'est pas propre à nos dispositifs, ils s'émancipent des salles de cinéma en retrouvant des propriétés du cinématographe des premiers temps. Ils sont versatiles, ils permettent de filmer et de diffuser des images. Lorsque ce procédé est visible à l'image dans les films de Schoenbrun, cela permet de mettre en avant une certaine métatextualité dans son cinéma, questionnant la fictionnalisation des images sur ces écrans en brouillant les différents espaces diégétiques. Mais cette profondeur n'existe pas seulement lors de la diffusion d'image, un écran rétroéclairé éteint paraît tout aussi profond. En effet, en raison de ses propriétés physiques nécessaires à la diffusion d'une lumière, cet écran réfléchit la lumière. Dans le cinéma de Schoenbrun, cette specularité, si elle lui permet de jouer avec la réflexion, lui permet également d'utiliser des miroirs comme des écrans, se jouant encore un peu plus des limites entre les espaces diégétiques. Si cette fonction miroir et les images diffusées permettent un mouvement vers l'intérieur de l'écran, la lumière qu'il diffuse par nature permet un mouvement contraire, vers l'extérieur, vers le spectateur. Cette qualité de source de lumière intradiégétique permet à Schoenbrun d'utiliser ces écrans comme des projecteurs de couleur, émettant des lumières

signifiantes sans briser la suspension volontaire d'incrédulité. Mais, comme pour la fonction de miroir, la mise en avant des caractéristiques de ces dispositifs, permet à Jane Schoenbrun de les détourner. La nature vacillante, non-continue de l'écran de la télévision cathodique par exemple, est imitée par de nombreuses sources lumineuses autres qui sont alors autant d'écrans de télévision potentiels. Cette émission de lumière, si elle peut atteindre le spectateur peut également être réfléchi par celui-ci. Un visage éclairé par un écran puis filmé peut apparaître au spectateur comme un écran second. Il est comme ces sources de lumières vacillantes et il entre circulation avec l'écran, face à lui, mettant en place un premier niveau d'interaction plastique entre l'homme et le dispositif.

Dans un deuxième temps nous avons étudié l'interfacialité de ces dispositifs à écran rétroéclairé. Celle-ci peut prendre bien des formes, la plus évidente étant l'une de ses capacités de surface, la textualité. L'écriture de texte est une interaction importante au niveau numérique entre l'homme et la machine. Elle permet d'atteindre d'autres spectateurs au travers des forums ou des réseaux sociaux, nouveaux outils ayant fait évoluer la réception des œuvres par les spectateurs qui peuvent alors en débattre et même parfois entrer en contact avec les personnages fictifs des œuvres dans le cadre d'ARG. Le spectateur peut également agir sur l'image et la modifier en profondeur. Les œuvres cinématographiques, qui étaient jusque-là une certaine épreuve du temps, peuvent être mises en pause, créant une nouvelle nature d'image, une image arrêtée mais « qui va reprendre son flux, au moins potentiellement »¹⁵⁸. L'image peut également voir sa vitesse de défilement modifiée, accélérée, ralentie. Un spectateur peut ainsi décider d'élire des séquences au détriment d'autres, modifiant profondément la pensée de l'auteur. L'extinction du dispositif est également simplifiée vis-à-vis de la salle de cinéma, il est possible de mettre fin à une œuvre en plein milieu de celle-ci. Le spectateur peut choisir de ne pas prendre en considération certaines images du film et, pourtant, considérer l'avoir vu malgré sa perception tronquée.

L'interactivité est également étudiée par Schoenbrun du point de vue des interactions entre humains, comme la relation unissant les personnages et leurs acteurs avec les spectateurs des images produites. On retrouve de nombreux personnages acteurs dans l'œuvre de notre réalisateur·ice. Contrairement à ceux du cinéma, qui existent antérieurement à la réception spectatorielle de l'œuvre, ceux sur Internet ont besoin de spectateurs, c'est eux qui les font exister. Mais leur existence dans un espace audiovisuel communautaire (et non pas collectif) pose des questions éthiques permanentes. Chaque vidéo ayant une portée potentiellement documentaire, il devient difficile de différencier les éléments fictionnels de ceux réels. Cet

¹⁵⁸ J. AUMONT, *Que reste-t-il du cinéma...*, op. cit.

aspect communautaire est la finalité d'un mouvement circulaire de la spectatorialité. Cette expérience qui fut d'abord collective dans les salles de cinéma a pu s'individualiser avec les dispositifs à écran rétroéclairé mais, aujourd'hui, on voit fleurir le partage de l'expérience spectatorielle. Si l'on n'est pas pour autant dans un retour à une spectatorialité collective, on peut devenir spectateur d'un spectateur mais aussi, avec lui, d'une œuvre tierce. Cette nouvelle performativité du spectateur va, par association avec l'interactivité permise par son dispositif de diffusion, le rendre quelque peu actif. Le spectateur peut alors modifier activement les œuvres qu'il regarde, que ce soit narrativement en créant des liens entre différents récits ou en modifiant des contenus existants. Schoenbrun ne perçoit pas cela comme une limite ou comme la fin des pleins pouvoirs au réalisateur, iel va s'en servir pour montrer à son spectateur comment agir. Iel agit ou fait agir ses personnages dans ses œuvres, indiquant les possibilités offertes par le dispositif, lui donnant implicitement, le droit d'agir sur ses images.

Dans un troisième temps, nous avons vu que toutes ces nouvelles possibilités offertes au spectateur, et plus généralement aux utilisateurs des dispositifs à écran rétroéclairé, font de ceux-là des portails, des frontières qu'il devient possible de traverser. La nomadité de ces dispositifs inscrit l'écran dans un espace en constante mutation, contrairement à l'expérience standardisée de la salle de cinéma, l'environnement spectatorial face à un dispositif à écran rétroéclairé n'est jamais défini. Si le cadre définit une frontière entre le monde signifiant et le monde vécu, nous avons vu que, en raison de sa nomadité, le monde vécu environnant le dispositif atteint un état mixte. Il appartient à la fois au monde vécu en s'y inscrivant mais s'approche de l'image en l'encadrant, c'est une image-cadre. Cette nomadité, associée à une certaine individualisation de l'expérience spectatorielle crée une relation privilégiée pour ce spectateur avec le narrateur dans l'image lorsque celui-ci s'adresse à un narrataire extradiegétique.

Au travers de son emboîtement de diégèses, Schoenbrun crée alors de nombreux mouvements entre celles-ci, à tel point que la « réalité » de notre espace diégétique, notre monde vécu, peut être remis en cause. Principalement cet effet se solde par une invasion du signifiant dans notre monde vécu (paréidolie, influence de l'œuvre sur son spectateur...). Cet effet peut être vu comme une filiation du sous-genre du found footage horrifique qui, s'il n'a pas directement inspiré Jane Schoenbrun dans ses effets de style, est l'inspiration majeure de l'écrasante majorité des œuvres audiovisuelles autour du Slender man, matière première de son documentaire et mythe ayant inspiré l'œuvre de fiction qui en a découlé. L'un des effets importé de ce sous genre est l'autofilmage. S'il est naturellement présent dans son documentaire en raison de l'omniprésence de cet effet de mise en scène sur Internet, il est également la manière dont sa protagoniste développe sa websérie dans son premier film de fiction. Cet autofilmage,

devenu autofictionnel, est présenté encore une fois au travers d'un brouillage diégétique, une certaine peur s'installe alors lorsque la réalité et la fiction deviennent indifférenciables. Cette confusion des espaces diégétiques va avec l'analogie latente qui infuse l'entièreté du cinéma de Jane Schoenbrun : la transidentité et plus précisément la transition de genre. Ses films marquent chacun une avancée dans ce cheminement personnel, qui, en étant un trouble à propos de l'*identité* de genre, remet en cause la solidité des frontières entre fiction et réalité, entre diégétique et extradiégétique. C'est au travers de mouvements de traversée d'écran que Schoenbrun développe son analogie. Son premier documentaire est une identification à d'autres qui semble avoir des réponses pour des interrogations. Ce sont des projections de spectateurs sur ce qu'il regarde, voyant ce qu'ils veulent voir, recevant ce qu'ils veulent recevoir. *We're All Going to the World's Fair*, avec la relation conflictuelle entre la protagoniste et son double fictionnel qu'elle a elle-même créé, présente les caractéristiques d'une certaine dysphorie tout en produisant un doute sur l'emplacement de la frontière entre le diégétique et l'extradiégétique dans l'œuvre. Enfin, *I Saw the TV Glow* est un film sur le craquement de la coquille, sur la réalisation d'une non-conformité à la cishétéronormativité. Les espaces diégétiques sont éclatés, le protagoniste est dédoublé, il doit se réunir avec lui-même, se reconstituer, en quelque sorte entamer une transition, moyen unique de réunir les espaces diégétiques, il doit réunir la perception que les autres ont de lui avec la perception qu'il a de lui-même.

De cette étude des trois œuvres de Jane Schoenbrun, il se dégage l'idée que, si les dispositifs à écran rétroéclairé, ne sont pas intrinsèquement inférieurs à leurs homologues de la salle, ils possèdent des caractéristiques et des propriétés différentes qui, si elles sont considérées, peuvent intervenir dans la mise en scène. L'interactivité voit émerger de nouveaux types de spectateurs, ils sont plus actifs, agissent avec l'image, sur l'image, ont un rapport bien plus personnel à celle-ci. La réception des œuvres par les spectateurs, si elle peut se faire plus épidermique en raison du rapprochement du spectateur à l'image, se fait également plus disparate, sans standardisation, le contrôle sur l'image est en partie perdu pour les créateurs. Enfin, si ces propriétés sont mises en avant dans l'œuvre de Jane Schoenbrun, cela lui sert principalement à présenter une œuvre personnelle qui lie un parcours à cette nouvelle spectatorialité, inspirant ses spectateurs à traverser l'écran pour qu'ils découvrent qui ils sont.

Si le cinéma de Jane Schoenbrun adresse les enjeux liés à ces nouveaux dispositifs d'un point de vue quelque peu individualiste, nous pourrions nous intéresser sociologiquement à l'impact de cette individualisation de la réception des images. Nous pourrions également nous intéresser à d'autres cinéastes émergents qui abordent différentes interrogations liées à ces nouveaux dispositifs. Par exemple, au travers d'un rapport plus collectif et multimédia à ceux-ci comme Caroline Poggi et Jonathan Vinel. Enfin, il sera intéressant d'observer la direction

que prendra l'œuvre de Jane Schoenbrun dans les années à venir et déjà avec *Teenage Sex and Death at Camp Miasma* en 2026.

ANNEXE

FICHE TECHNIQUE – A SELF-INDUCED HALLUCINATION:

Titre français : A Self-Induced Hallucination

Etats-Unis

Format : Nature diverse - couleur – 1.77 : 1

Durée : 67 minutes

Date de sortie : 2018

Réalisation : Jane SCHOENBRUN

Scénario : Jane SCHOENBRUN

Image : Divers

Montage : Jane SCHOENBRUN

Son : Divers

Production : Vanessa McDONNELL, Jane SCHOENBRUN

Société de production : THE EYESLICER

FICHE TECHNIQUE – WE'RE ALL GOING TO THE WORLD'S FAIR :

Titre français : We're All Going to the World's Fair

Etats-Unis

Format : Digital - couleur – 1.78 : 1 – Dolby

Durée : 86 minutes

Date de sortie : 2022

Réalisation : Jane SCHOENBRUN

Scénario : Jane SCHOENBRUN

Image : Daniel Patrick CARBONE

Montage : Jane SCHOENBRUN

Musique : Alex G

Production : Sarah WINSHALL, Carlos ZOZAYA

Co-Production : Abby HARRI

Sociétés de productions : DWECK PRODUCTIONS – FLIES COLLECTIVE

Interprétation : Anna COBB, Michael J ROGERS.

FICHE TECHNIQUE – I SAW THE TV GLOW :

Titre français : I Saw the TV Glow

Etats-Unis – Royaume-Uni

Format : 35 mm - couleur – 1.85 : 1 – Dolby

Durée : 100 minutes

Date de sortie : 2024

Réalisation : Jane SCHOENBRUN

Scénario : Jane SCHOENBRUN

Image : Eric YUE

Montage : Sofi MARSHALL

Musique : Alex G

Production : Ali HERTING, Sam INTILI, Dave MCCARY, Emma STONE, Sarah WINSHALL

Sociétés de production : A24 - FRUIT TREE - SMUDGE FILMS - HYPNIC JERK PRODUCTIONS

Interprétation : Justice SMITH, Jack HAVEN, Ian FOREMAN, Helena HOWARD, Lindsey JORDAN, Danielle DEADWYLER, Fred DURST.

FILMOGRAPHIE

CORPUS PRINCIPAL :

Jane SCHOENBRUN, *A Self-Induced Hallucination*, The Eyeslicer, 2018, 72mn.

Jane SCHOENBRUN, *I Saw the TV Glow*, A24, 2024, 100mn.

Jane SCHOENBRUN, *We're All Going to the World's Fair*, Dweck Productions, Flies Collective, 2022, 86mn.

CORPUS SECONDAIRE :

Vincent CAFFARELLO, Evan JENNINGS & Jeffrey KOVAL, *EverymanHYBRID*, autoproduit, 2010-2018, 1022mn. [en ligne] <https://www.youtube.com/@EverymanHYBRID>

David CRONENBERG, *Videodrome*, Guardian Trust Company, Filmplan International, Canadian Film Development Corporation, 1983, 88mn.

Joseph DELAGE, Troy WAGNER, *Marble Hornets*, THAC, 2009, 558mn.

Ruggero DEODATO, *Cannibal Holocaust*, F.D. Cinematografica, 1980, 95mn.

Daniel MYRICK, Eduardo SÁNCHEZ, *The Blair Witch Project*, Haxan Films, 1999, 81mn.

Oren PELI, *Paranormal Activity*, Paramount Pictures, Solana Films, DreamWorks Pictures, Blumhouse Productions, 2009, 86mn.

Adam ROZNER, *TribeTwelve*, Autoproduit, 2010-2019, 770mn. [en ligne] <https://www.youtube.com/user/TribeTwelve>

Charlotte WELLS, *Aftersun*, PASTEL, Unified Theory, AZ Celtic Films, 2022, 101mn.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages :

AUMONT Jacques, *Que reste-t-il du cinéma*, Paris, France, Librairie philosophique J. Vrin, 2013.

BAZIN André, « Ontologie de l'image photographique », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, France, Les Editions du Cerf, coll.« le 7ème art », 1958, p. 9-17.

BESNIER Augustin, *L'épreuve du regard*, Paris, France, L'Harmattan, 2005, vol. 1/.

BEX Stéphane, *Terreur du voir: l'expérience found footage*, Aix-en-Provence, France, Rouge Profond, 2016, vol. 1/.

BORGES Jorge Luis, GUERRERO Margarita, PENEAU Yves et ESTRADA Gonzalo, *Manuel de zoologie fantastique*, Paris, France, Julliard, 1965.

DELEUZE Gilles, *Cinéma 1, L'image-mouvement*, Paris, France, les Éditions de Minuit, 1983, vol. 1/.

GAUDREAULT André et MARION Philippe, *La fin du cinéma ?*, Malakoff, France, Armand Colin, 2019.

GENETTE Gérard, *Figures. III*, Paris, France, Éditions Points, 2019.

MANOVICH Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, France, Les presses du réel, coll.« Perceptions », 2010.

MONDZAIN Marie-José, *Homo spectator*, Paris, France, Bayard, 2007.

MORIN Edgar, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, France, Les Editions de Minuit, coll.« Arguments », 1956.

STOICHITA Victor, *L'instauration du tableau*, Paris, France, Meridiens Klincksieck, 1993.

Articles de revue :

Munn Luke, « Alt-Right pipeline: Individual journeys to extremism online », *First Monday*, 2019.

RICHARD Gabrielle, « Cishétéronormativité scolaire et jeunes queers : les limites d'un discours d'inclusion scolaire et de lutte aux LGBTphobies », *Revue Jeunes et Société*, 8-1, 2024, p. 24-41.

SAN MARTIN Caroline, « De quelle adaptation est-il vraiment question dans A History of Violence de David Cronenberg ? », *Transcr(é)ation*, 4-1, 2024, p. 1-22.

SAN MARTIN Caroline, « Ruptures, reprises, déplacements : une mise en abyme à l'étude dans Le Bureau des légendes », LAUGIER Sandra, DE SAINT MAURICE Thibaud, *Le Bureau des Légendes*, Paris, Vrin (à paraître)

TREDY Dennis, « The “First Great Purge” of American Television Programming: Understanding How and Why Popular Television Changed So Dramatically from the 1950s to the 1960s », *TV/Series*, Hors séries 2, 2022.

Article journalistique :

CADOT Julien, « Après un test polémique, Netflix lance le contrôle de la vitesse de lecture pour tous les utilisateurs », *Numerama*, 1^{er} août 2020. <https://www.numerama.com/pop-culture/640518-apres-un-test-polemique-netflix-lance-le-controle-de-la-vitesse-de-lecture-pour-tous-les-utilisateurs.html>

IFOP, « Les films et les séries sur les plateformes de streaming », 2022. <https://www.ifop.com/wp-content/uploads/2022/06/Film-series-et-plateforme-de-streaming-etude-Ifop.pdf>

CHUTE Nate, « Sharks won't bite if you watch this 'Jaws' screening on the water at Pensacola Beach ... probably », *Pensacola News Journal*, 16 mai 2019. <https://www.pnj.com/story/entertainment/2019/05/16/jaws-movie-florida-beach-fundraiser-pensacola-beach/3684555002/>.

KAY Jeremy, « How 'Buffy The Vampire Slayer' helped inspire Sundance hit 'I Saw The TV Glow' », *Screen*, 18 février 2024. <https://www.screendaily.com/features/how-buffy-the-vampire-slayer-helped-inspire-sundance-hit-i-saw-the-tv-glow/5190709.article>.

SAUL Heather, « Blair Witch Project star: Life became a living nightmare after the film that made everyone believe she was dead », *The Independent*, 15 septembre 2016. <https://www.independent.co.uk/news/people/blair-witch-project-star-life-became-a-living-nightmare-after-the-film-that-made-everyone-believe-she-was-dead-a7309566.html>

SCHOENBRUN Jane, « Why I Spent Months Making An Archival Documentary about The Slenderman », *Filmmaker Magazine*, 19 juin 2018. <https://filmmakermagazine.com/105519-jane-schoenbrun-slenderman/>

SERIES MANIA, « Comment les réseaux sociaux changent l'expérience des séries ? » in *Series Mania*, 30 juin 2023, <https://seriesmania.com/festival/comment-les-reseaux-sociaux-changent-l-experience-des-series/>

SHATTO Rachel, « 'We're All Going To The World's Fair' Is A Hypnotic Trans Horror Film », *Advocate*, 22 avril 2022, <https://www.advocate.com/arts-entertainment/2022/4/22/were-all-going-worlds-fair-hypnotic-trans-horror-film>.

TUAL Morgane, « Lonelygirl15 : la première star de YouTube était un hoax », *lemonde.fr*, 2 août 2017. www.lemonde.fr/festival/article/2017/08/02/lonelygirl15-la-premiere-star-de-youtube-etait-un-hoax_5167647_4415198.html

GALLAGHER Tim, « Is it "Morbin Time?" "Morbius" mocked again after its re-release », *Euronews*, 7 juin 2022, <https://www.euronews.com/culture/2022/06/07/the-film-that-flopped-twice-what-happened-to-morbius>.

MINISTERE DE L'ECONOMIE DES FINANCES ET DE LA SOUVERAINETE INDUSTRIELLE ET NUMERIQUE, « [En chiffres] Les usages numériques des Français en 2022 », *economie.gouv.fr*, 30 janvier 2023, <https://www.economie.gouv.fr/restitution-barometre-numerique-2022>.

UNIVERSITE PARIS SACLAY, « Biais de confirmation : nous croyons ce que nous voulons croire », 2018, <https://www.universite-paris-saclay.fr/sites/default/files/media/2020-02/biais-de-confirmation-atelier-jip.pdf>

Sitographie :

EBERT Roger, « « Marble Hornets, » a YouTube serial. A forsaken indie film meets « Paranormal. » All episodes to date. <http://j.mp/1AO5t4> », *X (formerly Twitter)*, 7 novembre 2009, <https://x.com/ebertchicago/status/5495205792>

SANCHEZ Eduardo, « The Blair Witch Project », 24 septembre 2016. <https://web.archive.org/web/20160924142751/https://www.blairwitch.com/project/main.html>

SCHOENBRUN Jane, “Someone just showed me the new TV GLOW TikTok trend and it broke me <https://t.co/UQk0LKkM4g>”, *X (formerly Twitter)*, 15 novembre 2024, <https://x.com/sapphicspielbrg/status/1857511892085805413>.

SCHOENBRUN Jane, “This film is a big companion piece to WORLDS FAIR (it even started as a mood reel for WF before evolving into its own thing). There are shots in it we recreated in WORLDS FAIR. There are people whose footage I used in it who acted in WF. The thematic and aesthetic ties are deep.”, *X (formerly Twitter)*, 7 février 2023, <https://x.com/sapphicspielbrg/status/1622821929718521856>.

SCHOENBRUN Jane, “This film is a big companion piece to WORLDS FAIR (it even started as a mood reel for WF before evolving into its own thing). There are shots in it we recreated in WORLDS FAIR. There are people whose footage I used in it who acted in WF. The thematic and aesthetic ties are deep.”, *X (formerly Twitter)*, 7 février 2023, <https://x.com/sapphicspielbrg/status/1622821929718521856>.

Définitions :

CHANDLER Daniel et MUNDAY Rod, « Alternate reality game », in *A Dictionary of Media and Communication*, 3^e éd., Oxford University Press, 2020.

LA LANGUE FRANÇAISE, « Définition de parentalité », *La langue française*, 8 septembre 2024, <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/transparentalite>.

LA LANGUE FRANÇAISE, « Définition de transmisogynie », *La langue française*, 26 août 2024, <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/transmisogynie>.

LAROUSSE ÉDITIONS, « Définitions : paréidolie », *Dictionnaire de français Larousse*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/par%C3%A9idolie/192396>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « INTERFACE : Définition de INTERFACE », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/interface>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « CADRE : Définition de CADRE », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/cadre>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « ÉCRAN : Définition de ÉCRAN », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9cran>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « ANTONOMASE : Définition de ANTONOMASE », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/antonomase>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « GAZODUC : Définition de GAZODUC », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/gazoduc>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « -ISME : Définition de -ISME », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/-isme>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « MIRE : Définition de MIRE », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/mire>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « MOUVANCE : Définition de MOUVANCE », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/mouvance>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « OLÉODUC : Définition de OLÉODUC », <https://www.cnrtl.fr/definition/ol%C3%A9oduc>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « SPECTATORIEL : Définition de SPECTATORIEL », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/spectatoriel>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « SURFACE : Définition de SURFACE », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/surface>.

TRESOR DE LA LANGUE FRANÇAISE INFORMATISE, « TRANS- : Définition de TRANS- », *Cnrtl.fr*, <https://www.cnrtl.fr/definition/trans->.

WIKIPEDIA, « Proxy », *The Slender Man Wiki*, *Cnrtl.fr*, <https://theslenderman.fandom.com/wiki/Proxy>.

WIKIPEDIA, « Alt-right », in *Wikipédia*, 2025. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Alt-right>

WIKIPEDIA, « Benshi », in *Wikipédia*, 2023. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Benshi>

WIKIPEDIA, « Dysphorie de genre », in *Wikipédia*, 2025. https://fr.wikipedia.org/wiki/Dysphorie_de_genre

WIKIPEDIA, « HLN (chaîne de télévision) », in *Wikipédia*, 2025. [https://fr.wikipedia.org/wiki/HLN_\(cha%C3%A9ne_de_t%C3%A9l%C3%A9vision\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/HLN_(cha%C3%A9ne_de_t%C3%A9l%C3%A9vision))

WIKIPEDIA, « Neige (homonymie) », in *Wikipédia*, 2024. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Neige_\(homonymie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Neige_(homonymie))

WIKIPEDIA, « Tulpa », in *Wikipédia*, 2025. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Tulpa>

WIKTIONNAIRE, « -Ité », in *Wiktionnaire, le dictionnaire libre*, 2024. <https://fr.wiktionary.org/wiki/-it%C3%A9>

WIKTIONNAIRE, « Overlay », in *Wiktionnaire, le dictionnaire libre*, 2024.

<https://fr.wiktionary.org/wiki/overlay>