

Le cinéma avec vous et pour vous

Le financement participatif, la pratique collective de la création audiovisuelle constituent-ils des dispositifs si particuliers qu'ils puissent imprimer une esthétique différente aux films qui en sont issus ? Répondre à cette question nous oblige d'abord à réfléchir sur le rapport entre esthétique et dispositif, puis sur celui qu'Adorno a considéré comme impossible, entre art et production culturelle. Il se pourrait que l'un comme l'autre de ces rapports puissent changer avec l'arrivée des nouvelles technologies et de l'économie de la convergence.

Introduction

À l'heure où la technologie s'invite dans la sphère artistique, le rapport du dispositif et de l'esthétique prend tout son sens. Ce rapport peut être pensé de deux manières différentes : soit le dispositif (artistique) est assujéti à une disposition esthétique qui le dépasse, soit au contraire, c'est le dispositif qui conditionne les modalités esthétiques des œuvres qui en sont issues. Bien évidemment ce rapport dépend des acceptions que l'on retient pour ces deux termes. Soit sous le terme d'esthétique nous entendons une réflexion sur l'art qui transcende la cadre même de l'art pour s'intéresser aux conditions de son exercice, aux enjeux culturels et de société, soit nous limitons cette notion aux caractéristiques formelles des réalisations produites. De même pour le dispositif (Jacquinot-Delaunay & Monnoyer, 1999), soit nous le limitons à l'ensemble des moyens techniques, soit nous prenons ce terme tel que Foucault et Agamben (Agamben, 2007) l'étendent à l'ensemble hétérogène d'énoncés, d'institutions, d'édifices, de techniques inscrits dans une relation de pouvoir et en vue d'une finalité. À moins que nous retenions une définition moins « panoptique » du terme qui pourrait mieux convenir à notre propos : « L'énoncé "dispositif" est collectif parce qu'il entend désigner — et constitue de fait, c'est là son caractère performatif — un monde commun, un objet de "communication", un domaine d'objet partagé. » (Fusulier & Lannoy, 1999)

Que les nouvelles technologies aient fourni aux artistes des problématiques nouvelles, mais aussi des moyens nouveaux pour les explorer, on ne peut le nier. Que ces questionnements ont conduit à la création de formes et de pratiques inédites, il n'y a pas à en douter. Sans doute est-ce Benjamin qui a introduit la question de dispositif (même s'il n'emploie pas ce terme) avec l'esthétique. Dans son article devenu célèbre, « L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », la confrontation du mode de reproduction des œuvres avec la notion d'aura constitue bel et bien une interrogation de même nature. Depuis Benjamin, les artistes n'ont cessé de manipuler, voire de détourner, les dispositifs techniques qu'on leur offrait dans le but d'exprimer un rapport au monde sans cesse renouvelé.

Sous leur acception la plus étendue, ces deux notions s'interpénètrent nécessairement, c'est-à-dire qu'il y aurait nécessité d'inclure dans la réflexion esthétique la question du dispositif. On le comprend à travers les propos de Lev Manovich (Manovich, 2010) « pour élaborer une nouvelle esthétique des nouveaux médias, il nous faut accorder autant d'attention à l'histoire de la culture qu'aux possibilités sans précédent des ordinateurs à générer, organiser, manipuler et distribuer des données. » Mais aussi à travers ceux de Maxime Scheinfeigel (Scheinfeigel, 2011) : « Il se trouve que tout l'environnement technologique n'est pas seulement une somme de faits concrets, matériels, il n'engage pas seulement le fonctionnement socio-économique de l'industrie du cinéma, il y a une incidence décisive sur la pensée même de l'expression filmique, sur les processus de création des films, autrement

dit, il transforme de l'intérieur la matière cinéma elle-même ainsi que les spectateurs des films ».

Du côté de la réception, nos pratiques ne sont pas moins altérées quant à l'utilisation des nouvelles technologies, notamment par notre manière de consommer les images qui suivant leur format nous placent dans des relations différentes avec elles, ou encore affectent « les images qu'ils nous proposent. » (Lancien, 2011) Lancien évoque la position intermédiaire du spectateur qui devient actif et peut manipuler ces images en même temps qu'il en regarde d'autres. Gérard Leblanc (Leblanc, 2012) estime que si les images peuvent circuler d'un support à l'autre, le comportement du spectateur change en fonction de ce dernier. En même temps, une image peut être pensée pour le grand écran ou bien pour tenir dans la main. Le rapport du dispositif à l'esthétique est donc loin d'être figé.

Mais la question qui nous occupera ici est de savoir si les dispositifs de type participatif peuvent jouer également sur l'esthétique des images produites.

Art et culture

L'esthétique d'Adorno, quant à elle, dessine les contours d'un art radical, où « le concept de jouissance artistique comme concept constitutif doit être éliminé » (Adorno, 1970, 34), où la totalité devient impossible, une esthétique de la dissonance « signe de tout art moderne » (Adorno, 1970, 34), du désordre, de l'hétérogène, du dissemblable (Adorno, 1970, 83), du fragment (Adorno, 1970, 133), du manque (Deville, 2014) qui constitue cet art comme « une antithèse sociale de la société ». Adorno fait de l'art une critique de la culture laquelle se complaît dans le monde de la facticité et de la fausseté. Et ceci le rendrait inapte à une conception collective. L'œuvre doit provenir d'un cerveau singulier, plus précisément doit naître d'une expérience singulière du monde. Entre art et production culturelle, il y aurait un fossé indépassable.

On peut déjà se demander si l'étanchéité imposée par Adorno entre art et production culturelle est aussi hermétique. Au contraire, il faudrait envisager sérieusement comment l'une et l'autre se fécondent sans se confondre. Il existe peut-être la possibilité d'une greffe (Lits, 2011), ou d'une hybridation, entre les pratiques de l'industrie culturelle et celui des pratiques artistiques les plus exigeantes en matière d'objection visuelle¹.

Mais en réalité, tout ce que l'art radical produit peut se trouver recyclé, médiocrement ou non, dans des productions culturelles qui profitent en retour de cette radicalité. Les frontières tendent parfois à s'estomper. C'est ainsi que *Mulholland Drive*, de David Lynch (en 2001), a engrangé plus de vingt millions de dollars dans le monde tout en privilégiant un récit où la totalité est impossible, où les lacunes narratives sont extrêmes. De même, si Kusnierz (Kusnierz, 2011) attribue à l'esthétique des films comme *Cloverfield* (M. Reeves, 2008), *Diary of the Dead* (G. Romero, 2008) et *Rec* (J. Balaguero, 2008), qui présentent des images comme si elles étaient « de seconde main » et dans lesquelles le « cadreur diégétisé » participe à l'émotion générale, comme une adaptation du cinéma au succès de YouTube, nous pensons au contraire que ce genre de films, dont la dynamique se rapporte à la discontinuité, à la saccade et à l'absence de netteté des images, est plutôt une version au premier degré des procédés plus ambitieux d'un Lars Von Trier (*Les Idiots*, 1997) ou d'un Grandrieux (*Sombre*, 1999). Cela tient aussi aux capacités des caméras DV, qui permettent ce type d'expériences artistiques.

¹ « Nous appellerons objection visuelle les modes d'actualisation pratique et plastique d'un travail critique au cinéma ». (Bre, 2010)

La réutilisation impossible des images de la guerre d'Irak² dans le film de Brian de Palma, *Redacted*, tient d'une esthétique du remploi, du fragment, de la simultanéité, de la multiplicité des écrans et des sources (vidéosurveillance, *YouTube*, télévision...). Celle-ci semble, cette fois, directement inspirée des habitudes de consommation des images par les internautes. Lech Kowalski dans son film *The end of the world begins with one lie* (2011) exploite également les images provenant d'Internet à propos de la marée noire dans le golfe du Mexique en 2010. On ne peut donc détacher ici l'esthétique formelle des dispositifs utilisés pour produire ces images.

Quelque part le post-modernisme ouvre la voie. Le programme post-modernisme que Lev Manovitch considère comme accompli avec Photoshop³ (Manovich, 2010, 256) inscrit le réemploi, le détournement, le recyclage comme mode opératoire pour produire du nouveau avec de l'ancien. Il permet d'envisager toutes sortes de démarches participatives dans la mesure où il invite à la manière de Michel Gondry dans *Soyez sympas rembobinez* (2008) de refaire autrement et collectivement de ce qui a été effacé. Gondry inaugure ainsi un geste iconoclaste, celui du remploi dont l'intention vise la célébration de ce qui a été⁴.

Mais justement, à l'heure des réseaux et de la production collaborative quelque chose de neuf doit pouvoir émerger. Une réalisation audiovisuelle qui n'aurait rien de semblable à ce que l'on a pu produire jusqu'à présent sous la direction d'un seul. Est-ce le cas ? Peut-on lire les prémisses d'un art participatif ? Est-ce si nouveau que cela ?

On peut au moins répondre à la troisième question. Ces pratiques ont existé, dans les écoles, peut-être même au commencement de l'art pictural avec les peintures pariétales. Dubois évoque les œuvres des premiers hommes soufflant de la couleur sur leur main pour en laisser la trace négative comme relevant du « dispositif de la photographie » (Dubois, 2011, 20). Mais ces projections ne laissent-elles pas apparaître une autre disposition ? Car si ces mains sont différentes et proviennent de plusieurs individus la démarche devient alors collective.

De multiples mains intervenaient ainsi sur les tableaux des maîtres de la Renaissance comme avec Raphaël. La pratique du cadavre exquis chez les surréalistes relève aussi d'une démarche impliquant plusieurs participants. Des œuvres ont pu être réalisées avec l'intention explicite de faire participer plusieurs artistes, voire du public, les Dadas, plus tard le mouvement Fluxus, sont de cette veine-là au moins dans leur dimension d'expérience collective. Il n'est pas nouveau que certains aient voulu se défaire de la notion d'auteur, jusqu'à ne pas signer leur réalisation, comme Godard le fit un temps entre 1968 et 1972 le temps de sa participation au groupe *Dziga Vertov*. De même, le principe de la souscription est loin d'être récent, comme en témoigne le mode de financement de la Statue de la Liberté ou encore la réalisation du film *Shadows* de Cassavetes qui lors d'une interview à la radio lance un appel et recueille les dons des auditeurs (Labarthe et Knap). Selon Vincent Touzé Jacob T. Matthews, Jérémy Joseph Vachet dans la Culture par les foules « depuis la Renaissance nombreux sont les artistes qui ont eu recours à la souscription ». Ils évoquent également le mode de publication des œuvres de Jane Austen ou de Mark Twain.

Mais c'était avant l'apparition du réseau Internet, et cela n'a jamais eu l'ampleur ni l'aspect systématique que cela pourrait prendre avec des contributeurs qui pourraient ne jamais s'être rencontrés qu'à travers d'incertains écrans. Initié par les informaticiens, premiers utilisateurs des réseaux, pour produire du code, exploité très tôt par des musiciens qui ont pu jouer ensemble à des milliers de kilomètres de distance, par des milliers de participants à des sessions de jeu vidéo en ligne massivement multijoueur. Une telle disposition appliquée à l'art

² À cause d'un problème de droit des images.

³ Il cite à ce titre Jameson Fredric, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*.

⁴ Une vieille boutique de cassettes vidéo où l'on tente de résister à l'apparition des loueurs de DVD et où la préservation d'œuvre ancienne passe justement par leurs refilmages collaboratifs.

ou au cinéma n'a pas d'équivalent dans les périodes antérieures et il serait bien étrange que cela ne débouche pas sur des propositions nouvelles. Le transmédia est une de ces propositions. Il est l'illustration même d'un dispositif qui incorpore dans son esthétique cette disposition collaborative. Intégrant la diversité et la démultiplication des interactions, le transmédia devient un dispositif esthétique en lui-même qui influence bien évidemment les réalisations produites à travers lui. Jenkins parlerait sans doute volontiers d'une esthétique de la convergence.

À l'inverse, s'il y a une forme d'esthétique dans le dispositif, il n'est pas nécessaire que celle-ci se manifeste dans les œuvres produites à partir de ce dernier. Philippe Dubois considère par exemple que la vidéo n'a pas de véritable spécificité aussi bien comme image que comme dispositif. Elle demeure à un « état expérimental ». Une forme qui pense et qui revient en permanence sur ce que sont les images. « Qu'on le veuille ou non, aujourd'hui, notre pensée de l'image est une pensée cinématographique. Le dispositif dominant est cinématographique. La vidéo n'aurait pas un langage visuel propre, une spécificité ontologique véritable. "C'est un non-objet" » (Dubois, 2011,9). En reconnaissant qu'il n'y a pas une esthétique particulière liée aux images vidéo, celle-ci ne peut alors que se retrouver dans la manière d'utiliser ces dispositifs. C'est ainsi que l'art de la performance vise une esthétique de l'événement, de l'éphémère qui déplace son génie sur la chose en train de se faire plutôt que sur l'œuvre faite. Aussi on doit admettre que l'esthétique peut se trouver dans le dispositif lui-même sans apparaître forcément dans les occurrences produites à travers lui.

Contribuez et participez

Quels que soient les objets produits par l'économie participative nous pouvons interpréter celle-ci à l'aune d'une esthétique des réseaux et de l'intelligence connective (Kerckhove, 2000)⁵. Les protocoles participatifs massifs relèvent d'une pratique collective qui engage les participants dans une démarche où l'on peut reconnaître une visée esthétique. De même qu'Adorno voyait en Rimbaud dans l'abandon de toute production artistique une forme de prolongement artistique (Adorno, 1970, 19), le choix de produire en commun, de participer à travers les médias peut constituer une nouvelle forme d'écriture, une écriture que Rose qualifie d'immersive⁶. L'art qu'Adorno pouvait concevoir comme collectif, mais sans « l'extinction de la subjectivité qui lui est immanente »⁷ (Adorno, 1970, 70) en vertu du fait « que la conscience globale atteigne un niveau qui ne la mette plus en conflit avec la conscience la plus avancée et aujourd'hui, cela ne peut-être que celle des individus » (Adorno, 1970, 70) doit être envisageable désormais. On peut prendre pour exemple un film militant intitulé *99 % – The Occupy Wall Street Collaborative Film* (2014), produit direct du Crowdfunding, entièrement basé sur la participation de réalisateurs traitant de diverses manières un même événement : l'occupation pacifique de Wall Street en 2011. Les images produites, bien loin de l'expression d'une avant-garde esthétique, ne développent pas moins une posture qui refuse toute compromission avec les élites. Indirectement, elles sous-entendent un refus d'imposer une forme d'expression particulière⁸. Une affiche du film qui représente un taureau surmonté d'une danseuse devant une foule masquée n'est pourtant pas sans rappeler le taureau d'Eisenstein dans *La Ligne générale*.

⁵ De Kerckhove fait la distinction entre intelligence collective (Levy, 1994) et intelligence connective.

⁶ « It (the world Wide Web) is inherently participatory – not just interactive (...) And it is immersive – meaning that you can use it to drill down as deeply as you like about anything you care to. » (Ros, 2011,3).

⁷ Adorno écrit ainsi « Cette totalité des forces investies dans l'œuvre d'art – quelque chose de purement subjectif en apparence — est la présence potentielle de l'élément collectif dans l'œuvre. ». p.72. Toute œuvre, aussi subjective soit-elle, ne peut complètement éradiquer la présence du collectif en elle.

⁸ « Tous les formats sont acceptés, tous les points de vue sont les bienvenus et tous les cinéastes seront crédités ».

Esquenazi a justement constaté, à propos des séries télévisées cette fois, « que la connaissance de la série comme la revendication de sa qualité ne passe pas par une quête de légitimité artistique, mais suit le chemin de la formation d'une petite communauté d'amateurs appréciant le même objet culturel » laquelle « ne cherche aucune reconnaissance par aucune élite, quelle qu'elle soit. » (Esquenazi, 2011) Un autre type de relation s'était donc déjà installé entre les spectateurs d'un programme. Cette modalité spectatoriale apparaît déjà comme une généalogie de la participation.

Pour autant les dispositifs participatifs façonnent-ils des images nouvelles ?

On ne peut s'arrêter à la médiocrité des diffusions de première génération façon YouTube et considérer que l'absence de filtres nuit à la qualité des réalisations, renouvelant ainsi la crainte de Duchamp : « au lieu de forcer le public à venir jusqu'à l'œuvre, on va quémander son accord. L'ennui, avec l'art comme on le comprend aujourd'hui, c'est cette nécessité de mettre le public de son côté... Le public médiocratise tout. L'art n'a rien à voir avec la démocratie. ⁹ » (Wright, 2008) Toute image est le produit d'une esthétique, fût-elle celle de la spontanéité et de l'amateurisme.

Si l'on observe les films produits à partir du financement participatif en France, notamment *Touscoprod.com*, *Ullule*, ou *Kiss Kiss Bank Bank* en France ou *Kickstarter* aux USA, on s'aperçoit qu'une partie des projets soumis correspond à un moyen de financer des projets étudiants encore en apprentissage dont il est difficile de juger si leurs réalisations apportent quelque chose de différent par rapport aux œuvres produites par d'autres moyens. Il serait pourtant légitime de penser que libéré de la frilosité et du conformisme d'un système de production en crise, ce mode de financement favoriserait l'émergence d'œuvres audacieuses, voire concourrait au renouvellement d'une avant-garde cinématographique qui rechercherait « une image du monde *encore jamais vue* », une « image de cinéma *encore jamais vue ainsi* » (RON). D'un autre côté, on peut craindre que le public ne cherche à reproduire ce qu'il apprécie déjà et rejette les productions qui le feraient sortir de son *habitus* (Leblanc, 2012). A-t-on l'espoir que *l'Histoire de l'œil* de Bataille ne puisse jamais trouver de nouveau grâce au regard du spectateur-financier ? Ce type de financement semble favoriser actuellement une forme de communautarismes culturels, une logique de groupe partageant les mêmes intérêts ou valeurs qui ressemblent à celle décrite par Jenkins à propos de la culture de la convergence lorsqu'il évoque les fans-fictions (Jenkins, 2013). Or, ces fans sortent-ils vraiment du cadre qui les a vus naître ?

Mais le financement est une chose, des associations se lancent dans des projets collaboratifs où ils partagent compétences et matériels. Plus étrangement, l'acteur américain Gordon-Levitt, enfant d'Hollywood, star américaine ayant joué notamment dans le récent *Lincoln* (2012) ou encore *The Dark Knight Rises* (2012), a créé une société de production qui réalise des courts-métrages, édite des livres illustrés, enregistre des chansons, impliquant des collaborateurs du monde entier. Celui-ci a créé *hitREcord.org*, un site de production collaborative qui partage ses profits avec les artistes contributeurs, depuis 2004. Dans une interview datant de 2007, il décrit le site comme « une alternative où il peut se permettre d'être un peu moins professionnel, et de délirer un peu plus. » Le site dispose de plus de 10.000 contributeurs à travers le monde. Les comptes qu'il publie révèlent une forte participation de Sony dans les revenus de la société. Il s'agit peut-être d'une forme d'outsourcing de la part de cette société. Les réalisations sont commercialisées sous forme de boutique ou de vente de programmes à la télévision. Il s'agit donc aussi d'un nouveau modèle de marketing captif. Les gens vont aider à produire et bien sûr acheter. « L'utilisateur producteur

⁹ Cette réflexion trouve un équivalent plus récent (1976) dans un manifeste du groupe de cinéastes français Melba qui revendique leur élitisme, leur attitude bourgeois-réactionnaire et ne craignent pas de déplaire aux masses. Retrouvé par Vincent Deville.

devient aussi un consommateur participatif dont l'expertise permet le financement de ce qu'il consomme ». Dans *La Culture par les foules*, Vincent Touzé Jacob T. Matthews, Jérémy Joseph Vachet laissent entendre que pour l'industrie culturelle ces dispositifs réduisent « les risques liés à la valorisation des produits culturels ». Ils rappellent également les termes de « culturisation de l'économie » introduite par Lash et Lury. « Un cheval de Troie d'une industrialisation accrue ». Un monde du travail où règne le gratuit et la dérégularisation, « la transformation des travailleurs créatifs en agent free-lance », et une forme d'externalité positive. En réalité pour ces auteurs, ces dispositifs sont une niche pour des agences intermédiaires assurant le relais entre auteurs et consommateurs et un puissant moyen de collecter de données sur ces derniers. Se développe ainsi dans la sphère culturelle, une véritable ingénierie sociale, un terme qu'ils empruntent à Bernhard Rieder. Ces auteurs indiquent que ces pratiques induisent par ailleurs un langage commun et révèlent une forme de contrôle à travers la plateforme à l'image du site de crowdfunding *Kickstarter* qui écarte les projets non conformes à leur ligne éditoriale.

Mais en retour, ce phénomène brise la frontière entre le spectateur passif et son vis-à-vis productif¹⁰. Il se décline tout autant dans les efforts que font certains réalisateurs pour impliquer le public dans leur réalisation que chez ceux qui aspirent à rendre leurs œuvres plus interactives¹¹. Il est une vague étrangement positive côtoyant la théorie de l'agir communicationnel de Habermas. Tout cela procède d'un état où le spectateur est considéré de fait comme émancipé au sens de Jacques Rancière, état qui libère le spectacle de sa nécessité critico-pédagogique. L'heure est au partage. L'heure est « au monde vécu intersubjectivement partagé » et à l'intercompréhension. (Habermas, 1987)

C'est le cas, « work in progress », du film *Twixt* de Copolla qui proposa au public différentes alternatives pour le montage de son film qu'il fit en direct ; du film *Tricked* de Verhoeven¹², ou encore du film *Life of a Day* pensé par Ridley Scott¹³. *Une journée sur terre* (2012) présente un principe similaire¹⁴. On peut noter que ces deux dernières expériences développent l'idée d'une forme de solidarité entre des individus qui vivent des choses différentes, certes, mais aux mêmes instants et sur une même planète dont on peut faire le tour instantanément.

D'autres technologies apporteront sans doute de nouvelles perspectives. Ainsi, un dispositif du M.I.T intitulé *Second Surface* de S. Kasahara, V. Heun, A. S. Lee et H. Ishii, propose d'attacher virtuellement, de manière collaborative et augmentée, des formes et des images par l'intermédiaire d'une tablette tactile sur des environnements réels qui apparaîtront lorsque l'on dirigera la tablette sur ceux-ci. Un tel dispositif pourrait-il prolonger l'expérience collective durant une projection, par une augmentation de l'image à travers des éléments attachés ?

L'autre versant du partage est conditionné par les progrès du matériel de tournage. On voit ainsi apparaître, des appareils reflex, puis une caméra, la *Blackmagic*, dont le prix

¹⁰ Pour un regard plus élargi de la position du spectateur qui « nous engage à nous déprendre des assignations liées à cette place du spectateur » (Rub, 2012)

¹¹ Le film *App* (Bobby Boermans, 2014) est une tentative récente d'impliquer le public via l'écran de son mobile pendant la projection.

¹² *Tricked* est un film dont le scénario et le tournage ont été influencés par la participation du public dans le cadre du projet *Entertainment Experience*.

¹³ Les internautes immortalisent un instant de leur vie et envoient leurs vidéos sur la chaîne YouTube Lifeinaday. À partir des 4500 heures d'images provenant du monde entier, un film a été réalisé puis diffusé en ligne.

¹⁴ Il s'agit d'un film collaboratif dont le protocole est le tournage intégral et collaboratif de la même journée (le 10 octobre 2010) en plusieurs endroits du monde. Sa projection ensuite a été assurée à l'occasion de la journée de la terre, dans plusieurs pays du monde.

extrêmement bas permet d'envisager la mise en commun de matériels au sein d'associations ou de clubs tout en permettant d'espérer des images de haute qualité.

Mais ce n'est pas tout puisque la projection à la demande¹⁵ autorise le développement d'un réseau de diffusion en salles de manière contributive.

C'est donc toute la chaîne productive cinématographique qui est touchée par ces dispositifs.

Conclusion

Faut-il espérer de ces dispositifs participatifs un renouveau brutal, artistiquement ambitieux ou simplement une production adaptée à la massification de notre consommation ? Nous ne savons rien encore des images qui pourront être produites ni du gain esthétique dont elles seront porteuses. L'art contemplatif cédera-t-il le pas à l'art fusionnel ou bien l'expérience individuelle se prolongera-t-elle ? S'agira-t-il de libérer les futurs auteurs des caractéristiques actuelles du dispositif cinématographique tel que Raymond Bellour (Bellour, 2012) les examine du côté des installations, ou au contraire s'agira-t-il de stimuler une industrie en mal d'innovation ?

Quand est-il enfin de la politique des auteurs quand ceux-ci semblent, en apparence, se dissoudre dans le lit de la collectivité ? Revanche du collectivisme sous le manteau du capitalisme ? Ou renouveau de la société à l'image de ce qu'annonce Rifkin (Rifkin, 2011), une civilisation de l'empathie marquée par la contribution de tous et pour tous ?

Le *Crowdfunding* ne va pourtant pas à l'encontre de la notion d'auteur, il y a souvent un porteur de projet, d'autre part, la collaboration est intrinsèque à la réalisation audiovisuelle au détour des différents postes exercés par chacun. Il est peut-être trop tôt pour en mesurer l'impact, trop tôt pour pronostiquer un changement de civilisation à l'aune du malaise de la nôtre. Mais s'il devenait effectif que quelque chose d'aussi important se produise, ce n'est pas seulement d'une nouvelle esthétique dont il serait question, mais d'une sorte de Renaissance 3.0 à la hauteur de celle que Burckhardt avait observée au moment où les commanditaires voulurent apparaître à tout prix dans les scènes religieuses ou mythologiques. Désormais, chacun peut participer à la création s'il le souhaite.

Bibliographie

Adorno T.(1995), *Théorie esthétique*, Paris, Klincksieck, 517 p.

Agamben G. (2007), *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Payot & Rivages, 64 p.

Bellour R. (2012), *La querelle des dispositifs*, Pol éditions, 576 p.

Brenez N.(2010), « L'objection visuelle », *Le cinéma critique*, Publications de la Sorbonne, 2010, 5-23.

Deville V. (2010), « Attaquer la figuration », *Le cinéma critique*, 35-49.

Dubois P. (2011), *La question vidéo*, Yellow Now, Paris, 352 p.

De Kerckhove D. (2000), *L'intelligence des réseaux*, Paris, Éditions Odile Jacob, 312 p.

Esquenazi J-P.(2011), « Cinéphilie et téléphilie : vers de nouveaux modèles ? », *Les images en question*, Presses universitaires de Bordeaux, 271-284.

Fusulier B., Lannoy P. (1999), « Comment aménager par le management », *Le Dispositif. Entre usage et concept*, Hermès N° 25, 181-198.

Habermas J. (1987), *Théorie de l'agir Communicationnel*, Paris, Fayard, 450 p.

¹⁵ Par exemple l'association *I LIKE CINEMA.com*.

- Jacquinet-Delaunay G., Monnoyer L.(1999), *Le Dispositif. Entre usage et concept*, Hermès N° 25.
- Jenkins H. (2013), *La culture de la convergence*, Paris, Armand Colin, 336 p.
- Kusnierz M. (2011), « Hollywood et les nouveaux régimes de diffusion des images », *Les images en question*, 195-201.
- Lancien T. (2011), « Multiplication des écrans, images et postures spectatoriennes », *Les images en question*, 187-194.
- Leblanc G. (2012), « le film en devenir », *Numérique et transesthétique*, Septentrion, 17-28.
- Levy P. (1997), *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris, La Découverte, 252 p.
- Lits M. (2011), « De la culture populaire à la culture médiatique : La fin de la lutte des classements ? », *Les images en question*, 321-331.
- Manovich L. (2010), *Les langages des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, 608 p.
- Rifkin J. (2011), *Une Nouvelle Conscience pour un monde en crise, Vers une Civilisation de l'Empathie*, Paris, LLL Les liens qui libèrent, 579 p.
- Ronceray S., *Le cinéma de found footage*,
disponible sur : <http://festivaldelhistoiredelart.com/blog/le-cinema-de-found-footage/>
- Rose F., (2011), *The art of immersion*, New-York, Norton & Company, 368 p.
- Rouzé V, matthews J., Vachet J. (2014), *La Culture par les foules ? : Le crowdfunding et le crowdsourcing en question*, Paris, MKF éditions, 170 p.
- Ruby C. (2012), *La figure du spectateur*, Paris, Armand Colin, 256 p.
- Scheinfeigel M. (2011), « Quand le cinéma entre à l'université en France », *Les images en question*, 271-284.
- Thouard S. (2012), « Introduction », *Numérique et transesthétique*, Septentrion, 11-14.
- Wright S., *Vers un art sans œuvre, sans auteur, et sans spectateur*, disponible sur : <http://www.archives.biennaledeparis.org/fr/2006-2008/tex/tlchg/wright.pdf>.