

Les écrans schizophrènes

texte publié dans la revue du CRAC de Valence

On peut s'interroger sur la mission réelle d'un réseau ☐ diffuser ou produire ☐ Il y a deux ans, la convergence était le concept polycopié par tous les experts. Les écrans allaient se fusionner. Un outil permettrait de compléter la télé, l'ordinateur, le téléphone... La convergence, hier louée, est devenue synonyme d'uniformisation. Dans le même temps, il semblerait que le temps se comprime. Les cycles s'alternent de plus en plus vite. En 4 ans, Internet a connu son décollage, son extase et sa dépression, en parallèle avec les cycles boursiers qui lui dictaient des objectifs irréalistes.

Il est difficile d'imaginer qu'il y a à peine 3 ans, la création de fictions diffusées sur Internet était à peine émergente, et qu'aujourd'hui, elle est au mieux méprisée. Le web alternatif a essayé d'imposer de nouveaux modèles, en vain. Car force est de constater que la création liée au réseau des réseaux a échoué dans son impact comme dans son discours. Cette création n'a jamais disposé des moyens de ses rivaux pour montrer ce qu'elle pouvait imaginer. Quant à ses idées et ses revendications, elles sont aujourd'hui encore parasitées par des égos qui menacent sa crédibilité.

Reconnaissance institutionnelle

Lorsque le FIFI fut créé en mars 99, nous avons reçu 80 œuvres audiovisuelles (contre près de 5 fois plus en 2001), linéaires ou interactives, graphiquement primaires, à l'image des capacités des logiciels d'alors. Une vingtaine était regardable. Les mois passant, des studios se sont créés, des financements se sont manifestés, publics ou privés. Dans le monde, nous avons constaté une amélioration quantitative et qualitative de ces créations fictionnelles. Le design, la recherche de nouveaux langages et de nouvelles images, puis enfin le scénario ont progressé. Ils ont aussi contribué à révéler des équipes talentueuses.

Des institutions comme le Centre Pompidou, des festivals comme Sundance, ou encore des organismes comme la SACD (avec Initial Cut) s'y sont intéressés à leur manière. On y voyait un laboratoire à talents, à juste titre. Certains ont exploité tardivement cette "☐ nouvelle tendance ☐ par opportunisme. Toujours est-il qu'on a vu naître des œuvres qui ne ressemblaient à rien de ce qui avait été vu auparavant. Croisements hybrides entre le cinéma expérimental, l'animation (à travers une véritable renaissance) et l'esprit communautaire du web, on a pu admirer avec la démocratisation du réseau des réseaux un nouvel art qui lui est propre. Pour le coup, on pouvait parler de révolution artistique.

Le problème de l'étiquette

Mais un art – et toute autre chose - n'existe pas dans cette Société tant qu'il n'est pas défini, nommé. Le besoin des étiquettes, une contradiction lorsqu'on parle de création pluridisciplinaire, est hélas nécessaire dans notre système de réflexion, et ce depuis les encyclopédistes. Il peut avoir la reconnaissance, la médiatisation, les capitaux pour se produire, les supports pour se montrer, l'art, s'il est anonyme, ne peut pas se propager.

Chacun a son terme ☐ *webfictions, films de l'internet, digima, microcinéma, cinéma de demain* ... On peut y voir le premier frein à son expansion et surtout à sa cohésion. Cette difficulté démontre toute la complexité de cette création parfois multi-supports, souvent très éloignée d'un art audiovisuel comme le cinéma. Cette multiplication de termes a créé un carcan, isolant la création de son potentiel a priori infini.

Le piège de l'utopie

Le second obstacle majeur fut bien l'esprit web (et son utopie) autour de cette création. Internet est un système libertaire, détruisant les rapports hiérarchiques, valorisant les relations en réseau et préférant la communication instantanée. Coupée de l'Etat (tout du moins de sa représentation) et d'un esprit d'assistance, cette communauté pionnière a éclaté dans tous les sens. Une sorte de chaos, plutôt sain dans une civilisation comme l'Europe trop souvent attachée à son passé. Dispersée, voire divisée, cette communauté est aujourd'hui complètement éclatée (internationalement), et écartelée entre ses intérêts personnels et des ambitions professionnelles. Aujourd'hui, le paradoxe conduit, en France, ces studios et producteurs à avoir recours à l'Etat et aux subventions. Un bel aveu d'échec du modèle indépendant. Une désillusion qui ne doit pas faire oublier la victoire du pragmatisme, entre le capitalisme sauvage et un mécanisme étatique d'aides publiques.

Cependant, ce qui est possible en France (avec un excellent système comme celui du CNC ou des DRAC) ne l'est pas forcément ailleurs. Aussi, à l'échelle mondiale, on ne voit toujours pas émerger des structures privées portant des projets ambitieux à l'image du cinéma ou de la télé. Nous sommes plus proches de la compagnie de danse et du système de diffusion des arts plastiques...

Fenêtres

Il faut reconnaître que les modèles économiques imaginés n'ont pas pu fonctionner. Les financiers n'ont pas donné le temps, et les investissements à trop court terme ont entraîné notamment une réduction des marges souvent fatales aux petites entreprises. D'autant que les diffuseurs web (Nouvo.com et Clicvision en tête) ont vite déposé le bilan, fermant ainsi des fenêtres aux producteurs.

La conséquence la plus rapide fut d'orienter des divertissements conçus pour le "☐ online ☐ vers des dérivés TV, BD ou cinéma. Quand la Toile était une ruée vers l'or, une vitrine idéale pour faire parler de soi (en 2000), de nombreux producteurs extérieurs (TV notamment) furent tentés par cette conquête du web. Ce sont les mêmes aujourd'hui qui dénigrent ce support. Le web n'est plus à la mode. Question de perception, mais aussi paradoxe total au moment où tous les citoyens occidentaux commencent à comprendre l'intérêt de ce support. Car le web, imposé par ceux d'en bas à ceux d'en haut, a pour spécificité d'être le média qui permet à tous d'être créateur, producteur, informateur et même diffuseur. C'est une logique inverse de celle qu'ont connue les investisseurs "☐ traditionnels ☐ qui préfèrent un environnement contrôlable, régulé, consolidé. La bulle de la Net Economie a explosé, précocement, alors que les éléments de la réussite existent.

Avec trois modèles économiques viables (le bouquet de programmes fédérés, le FAI comme acquéreur de droits, ou le paiement par la publicité sur un fort volume), les webproducteurs auraient pu assurer leur pérennité à l'intérieur de leur périmètre. La création aurait continué à être un viviers de talents.

Nouvelle vague

En 2001, un pic de production – et donc de création – est survenu. On dénombre environ 800 œuvres audiovisuelles et scénarisées cette année-là. On constate une "Industrialisation". Des équipes de studios remplacent les collectifs d'auteur. La vidéo grignote des parts de marché à l'animation, format jusque-là triomphant. L'interactivité est de moins en moins prise en compte au profit d'histoires linéaires voire de séries et feuilletons. La logique télévisuelle l'emporte sur la volonté de recherche. De nouveaux genres apparaissent : documentaires, drames, poèmes visuels...

On dénote une baisse d'influence de l'animation (avec le logiciel flash), qui se confirme en 2002. Les œuvres originales, créatives sont de plus en plus rares, laissant la place à la consolidation des expériences pré-existantes. Deux extrêmes s'opposent : les partisans des œuvres linéaires, grand public, cherchant une rentabilité économique et des œuvres plus conceptuelles, dont l'ambition est essentiellement artistiques. Les créateurs indépendants reviennent en force, comme une nouvelle génération issue d'un web qui aura déjà connu son très haut et son très bas, la barbarie et la décadence.

2002, année de transition

Ce surplace (ou faux plat) nous laisse le temps de réfléchir à l'avenir de cette nouvelle création. Car elle ne fait que débiter. Le réseau, pour répondre à la question posée en introduction, est autant un univers de création, de production, d'information et de diffusion. Il s'agit bien d'un deuxième monde, avec ses propres lois, et pas forcément une ambition économique.

Les quelques fous qui ont cru en cette forme d'art ont pu aujourd'hui attester du plaisir d'avoir suivi les aventures de Banja, Teetering, Kimble, John Lecrocheur, Moccu ou encore Mister Man. Les univers 3D inventés, les délires humoristiques de certains auteurs ont contribué à l'existence d'une sous-culture populaire, jeune, et inévitablement un jour culte.

Il est grand temps donc de s'interroger sur l'avenir de cette création. Car il ne s'agit pas seulement de nouvelles images, métissage de cinéma indépendant, de bande dessinée américaine, de mangas japonais, de parodies et de pop art. Nous parlons de nouvelles écritures, d'expériences artistiques empruntant autant aux spectacles vivants et à l'art contemporain qu'à la poésie et au cinéma. Il faudra bien inventer des messages, des divertissements, des images propres aux nouveaux équipements. Que verra-t-on et que créera-t-on pour les ordinateurs de demain, les télévisions interactives, les téléphones de troisième génération, ou encore les agendas personnels et intelligents... Qui imaginera les créations dont la navigation sera tactile (disons même digitale dans le sens latin du terme) ? Qui inventera les fictions dont nous sommes les héros ? Qui fera passer cet art de Méliès à Lucas ? D'Eisenstein à Lynch ? Quel portail ou quel site mettront ces créations européennes à l'honneur, avec une véritable politique d'acquisition ?

Les temps sont durs pour les rêveurs

Il faut évidemment réunir les conditions pour ce succès : financement public au niveau européen, Soficas "multimédia", quotas d'investissements pour les fournisseurs d'accès haut débit, encadrement juridique sain, mécénat, formations universitaires... Il faut des règles, des modèles, et pourquoi pas un nom pour que ce nouvel art s'affirme.

Nous ne sommes qu'à l'enfance du projet. Chaque écran regarde l'autre sans savoir comment il va se refléter ou s'ils vont s'avalier. Les créateurs eux-mêmes, mus par un instinct de survie économique, s'interrogent sur le support à choisir.

Pourtant, quelques soit l'hallucination qui obsède l'artiste, il faut toujours répondre à cette question : l'écriture de l'histoire, la manière de la raconter dépend de l'écran qui la diffusera.

Chaque écran devra diffuser ses propres images. Il ne manque plus qu'à les créer. Et d'en avoir les moyens.

Vincy THOMAS

Président du FIFI (fififestival.net)

Editeur d'ecranoir.fr

10 liens

Aardman

<http://atomfilms.shockwave.com/af/animation/series/aardman/>

Banja

<http://www.banja.com/>

Bechamel

<http://www.bechamel.com/>

The Bit Screen

<http://www.thebitsscreen.com/>

Evan Mather

<http://www.evanmather.com/>

Io Interactifs

<http://www.ioentertainment.com/>

Lab(au)

<http://www.lab-au.com/>

Moccu

<http://www.moccu.com/>

Panoplie

<http://www.panoplie.org/>

Tokto

<http://www.tokto.com/>