

Chercher le fantôme dans le pixel.

Vers une esthétique du complot dans le *found footage* d'horreur

— Thomas Bernolin

« Les jeux sont des représentations dramatiques de notre vie psychologique et servent au soulagement de tensions particulières. Ce sont des formes d'art collectif et populaire qui suivent des conventions rigides¹ ».

Détenir la preuve d'une présence extraordinaire, enregistrer une trace, documenter l'étrange et l'inexploré... Depuis la fin des années 1990, avec la sortie en salles du film *Le Projet Blair Witch* (1999), le phénomène cinématographique « *found footage* » recycle et renouvelle à la fois la formule originelle de son prototype. La caméra à l'épaule, le *time coding*, les cadrages hasardeux et le *storytelling* fragmentaire composent les canons du sous-genre. Par son esthétique *low-cost* et son minimalisme scénaristique, le « *found footage* » d'horreur commercial se démarque des productions horrifiques dominantes. Avare en effets spéciaux, il fait appel à des acteurs méconnus du grand public, réfute la bande originale, tire bénéfice de son imagerie « mal faite ».

Ce cinéma de divertissement se démarque *a priori* du emploi de matériaux filmiques grâce auxquels les auteur·ices du *found footage* expérimental étudient les qualités plastiques de l'image. Défendue par des créateur·ices comme Maya Deren, Bruce Conner, Matthias Müller ou Peter Tscherkassky, la pratique détourne, sinon réinvente par un travail de (re)montage, la signification primaire d'archives, produites par d'autres, pour présenter un discours essayiste. Se profile alors une scission scientifique rendant manifeste l'opposition communément réalisée entre l'intellectualisme du *found footage* originel — la haute culture — et les stratégies récréatives du cinéma d'horreur « *found footage* » — la basse culture. Un point de vue que le présent article tentera de nuancer à travers la mise en relief de pratiques virtuelles qui, *in fine*, atténuent les disparités entre

1 Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias* [1964], Paris, Le Seuil, 1968, p. 260.

deux méthodes iconologiques sensiblement contradictoires.

En réalité, depuis la naissance de la Toile et des médias de communication, le sous-genre horrifique envahit les plateformes audiovisuelles. Ses produits filmiques de mauvaise qualité exploitent le prétendu statut documentaire des images amateurs. Ils matérialisent une esthétique du complot qui engendre un besoin spectral d'enquêter et de décrypter les signaux énigmatiques. Pour démêler le vrai du faux, l'internaute doit par conséquent décoder, découper et ausculter les indices — opérer l'image et ses composantes. Il prend part à un jeu de piste *underground* consistant à courir après la (dés)information. Garants de la production et de la circulation des images, les spectateur-ices de l'ère digitale prolongent *de facto* les regards emblématiques du *found footage* critique. Ils jouent le jeu des *fake news* en créant des réalités alternées qui permettent de s'extraire d'une réalité pensée comme universelle.

Flouter le réel

L'ambivalence de la véracité des images traverse l'histoire des arts figuratifs. Le cinéma fascine autant qu'il effraie par sa faculté à manipuler aisément l'espace et le temps, à menacer la vraisemblance. Le recours aux trucs, trucages, synthétisations, à des outils par essence artificiels, consolide paradoxalement l'effet de réel², la contiguïté entre le texte et le monde concret. Il manipule à bon escient la croyance du spectateur. C'est que le cinéma incarne la vie. Le mouvement est un premier pas décisif pour distinguer le cinéma de la photographie qui, par la fixité du geste, sacralise l'instant capturé, l'immortalise en même temps qu'elle le date³. Les images de massacres, guerres, tueries, tortures, etc., authentiques comme fictives, circulent depuis les écrans des salles obscures jusqu'aux formats miniaturisés de nos smartphones. Diffusées, rediffusées, partagées, mises en ligne sur les plateformes de *streaming*, elles obscurcissent les pixels, ces minuscules points de lumière numériques.

Les démarches esthétiques et dramaturgiques du cinéma d'horreur hollywoodien, et notamment le « *found footage* » (enregistrements perdus), mettent en relief le point de bascule interactif opérant dans le pacte de croyance entre le spectateur

2 Roland Barthes, « L'effet de réel », in *Communications*, vol. 11, 1968, p. 84-89.

3 Roland Barthes, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980.

et l'œuvre. Caméras embarquées, gestuelles déictiques, (dé)cadres frénétiques, *glitches*, (im)présences spectrales... constituent la panoplie stylistique du « *found footage* » d'horreur.

Née sous l'impulsion⁴ du *Projet Blair Witch* (Daniel Myrick & Eduardo Sanchez, 1999), de *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) et de la saga *Paranormal Activity* (2009-2021), la catégorie concentre des canons désormais bien connus du grand public. Le « sous-genre », qualification discutée par l'auteur Stéphane Bex dans l'unique recueil francophone qui aborde le « phénomène *found footage* », convoque assurément l'amateurisme et l'univers stéréotypé du « *home movie* ». Au cœur de ces films de famille qui feignent leur authenticité et exposent leurs acteurs anonymes à des situations surnaturelles et mortelles, l'intimité regorge d'abjections. L'apparente ouverture de leurs champs dans des espaces naturels ou domestiques exacerbe le visible dans l'espoir d'enregistrer l'invisible. L'angoisse du presque-champ prime au détriment de ce qui s'offre frontalement au regard machinique.

Le « *found footage* » horrifique accentue l'illusion du réel et, conséquemment, la peur qu'il engendre, par l'absence formelle de monstre. L'esthétique « documentaristante⁶ » participe à l'élaboration d'un amalgame entre la vérité et le mensonge. La confusion façonne le jeu cynique du « *found footage* » horrifique. Fidèle au monde extra-diégétique, qu'il représente à partir d'une imagerie amateur, le cinéma d'horreur de type « *found footage* » entend assurer sa fiabilité. Comme le rappelle Peter Szendy, « nous avons tous tendance à juger ou préjuger de la crédibilité d'une image sur la seule base de sa haute ou basse définition : généralement, on pensera qu'une image "pauvre", prise par exemple avec un téléphone mobile, a une valeur testimoniale plus élevée du fait qu'elle implique une technologie banalisée et bon marché qui permet

- 4 La formule du *found footage* horrifique réanime en réalité les pulsions scopiques des clandestins *snuff-movies* (monstrations prétendument réelles de tortures, suicides, meurtres ou viols). Les *cannibal-movies* italiens, spécialité cinématographique errant à mi-chemin entre le reportage et le *mondo*, précèdent aussi l'usage horrifique de l'image pseudo-documentaire. Voir leur représentant respectif : *Snuff* du couple Findlay (1976) et *Cannibal Holocaust* de Ruggero Deodato (1980).
- 5 Stéphane Bex, *Terreur du voir : l'expérience found footage*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2016.
- 6 Marc Ferniot, « La revanche de l'anecdote. Trois lectures pour une esthétique frivole du film de famille », in Roger Odin (dir.), *Le Film de famille. Usage privé, usage public*. Paris, Méridiens Klincksieck, 1995, p. 127.

de s'approcher sans intermédiaires du théâtre des opérations, de s'y fondre sans attirer l'attention⁷ ». Le « *found footage* » horrifique trouble l'intelligibilité et l'interprétation par son caractère imprécis.

À rebours d'un régime médial et technologique subordonné à la netteté des écrans et la richesse des détails graphiques, le « sous-genre » cinématographique, par sa dimension floue et minimaliste, apparaît comme un signe d'obsolescence. L'image en basse définition caractérise pour autant « une forme de documentation immédiate, [...], de preuve visible, dont la valeur réside justement dans le manque de perfection et les marques concrètes du contexte⁸ ». La récente utilisation des vidéos de violences policières comme documents judiciaires, sujette à une controverse menée par les gouvernements et les syndicats policiers qui instrumentalisent les défaillances du film amateur pour discréditer ces affaires politiques, illustre bien le pouvoir référentiel des images captées et diffusées en temps réel par des témoins oculaires⁹. En admettant l'ubiquité des caméscopes, des ordinateurs et des téléphones portables braqués comme boucliers face au monde hostile, les protagonistes du « *found footage* » horrifique révèlent les lacunes de la vision humaine. Ces œuvres nous invitent à repérer et à considérer les anomalies invisibilisées, dissimulées dans le champ filmique. Cadrer, c'est isoler un fragment du visible, récuser l'extériorité de ce « carré ». Les personnages évaluent que voir, c'est croire. Il faut donc filmer pour soutenir l'authenticité de l'image floue.

Le pixel comme élément perturbateur

Le flou — ou le trouble, qu'il affecte une partie ou l'ensemble de l'image, n'est donc pas « la manifestation d'un manque », mais *a contrario*, « d'un excès de détails d'une intensification et d'une dispersion du mouvement que l'œil humain capte, dans la réalité, de manière inconsciente ou confuse¹⁰ ». En donnant suite aux précédentes

7 Peter Szendy, « Vers une stéganographie générale : Redacted, ou la plus-définition », in Antonio Somaini et Francesco Casetti (dir.) *La haute et la basse définition des images : photographie, cinéma, art contemporain, culture visuelle*, Paris, Mimésis, coll. « Images, médiums », 2021, p. 184.

8 Antonio Somaini, « Le flou, le net, et l'histoire des images matricielles », in *Ibid.*, p. 74.

9 André Gunthert, « L'image virale comme preuve. Les vidéos des violences policières dans la crise des Gilets jaunes », in *Communications*, vol. 106, n°1, 2020, p. 187-207.

10 Martine Beugnet, *L'Attrait du flou*, Crisnée, Yellow Now, 2017, p. 22.

expérimentations plastiques menées au cours de la première moitié du xx^e siècle, l'artiste d'origine sud-coréenne Nam June Paik, fondateur de l'art-vidéo, encourage ses spectateur-ices à manœuvrer les ondes d'un poste de télévision grâce à un aimant qu'il dispose par-dessus le récepteur. L'installation *TV Magnet* (1965), par ses constellations aléatoires et changeantes de lignes analogiques, préfigure ainsi le glissement du « *pure glitch*¹¹ » dans les médias numériques.

Le « *found footage* » horrifique traduit l'insuffisance des sens humains, et le sentiment de panique qu'elle engendre, à travers les défaillances chromatiques, sonores et techniques de la caméra argentique comme numérique. Dans *Unfriended: Dark Web* (Stephen Cusco, 2018), un *cyberhacker*, membre d'une conspiration secrète, se place face à la webcam de la petite-amie du protagoniste lors d'une conversation privée sur Skype. Pour anonymiser son identité, l'antagoniste brouille le retour de son visage par une série d'altérations visuelles — *glitches* et modifications vocales — qui dérèglent littéralement les ondes de la visio-conférence. La mosaïque cristallise l'écran en un nombre infini de réverbérations, de « fenêtres enchâssées¹² ». L'homme déforme sa silhouette en une accumulation de pixels (Fig. 1). Il sabote les fonctions relationnelles du réseau social en attaquant la figuration. La défaillance technique, le *glitch*, met ainsi en péril la stabilité de la représentation.

Le *glitch*, erreur de conception ou d'écriture dans un programme informatique, nuit à l'optimisation et à l'efficacité des données. Il compromet l'aisance visuelle de l'internaute. Sa nature endommagée engendre moult méfiances superstitieuses envers les nouvelles technologies. Symbole du dysfonctionnement des machines intelligentes, allié du piratage et des logiciels malveillants, le *glitch* souffre d'une réputation de « rebut, de déchet[s], d'accident[s]¹³ ». Tirant profit

11 Iman Moradi, *Glitch Aesthetics*, Huddersfield, Université de Huddersfield, 2004. Le terme de *glitch*, probablement issu de l'allemand *glitschen* et du yiddish *gletshn*, « glisser », fut introduit pour la première fois dans les années 1960 dans le langage de l'aéronautique aérospatiale américaine. Il s'est ensuite diffusé comme manière d'indiquer toute forme de défaillance qui perturbe momentanément le bon fonctionnement d'un circuit électrique ou électronique, l'exécution correcte d'un logiciel, ou la continuité d'un flux de transmission de données par câble ou par wifi.

12 Vincent Amiel, *Naissances d'images. L'image dans l'image, des enluminures à la société des écrans*, Paris, Klincksieck, 2018.

13 Corentin Lê, « Une brève histoire du glitch », *Critikat*, 29 juin 2017.

de la série d'accusations portées à l'encontre des médias contemporains, le « *found footage* » d'horreur développe « le travail culturel consistant à articuler, illustrer et dramatiser [...] les anxiétés et à alimenter le débat plus large sur les utilisations et les avantages des technologies numériques¹⁴ ». Le cinéma d'horreur commercial, temple du bizarre et des émotions paranoïaques, s'empare sans doute des récents protocoles de captation et de circulation des images pour dématérialiser et ainsi totaliser la menace panoptique.

L'impression d'un chaos, tapi sous la surface des choses, prêt à affleurer, n'a peut-être jamais été aussi intense qu'aujourd'hui, à l'ère de la nouvelle « frénésie du visible » [expression empruntée à Jean-Louis Comolli]. Circulation effrénée de l'image et du son, ubiquité des écrans et de la surveillance, empiètement du virtuel sur le réel, accumulation labyrinthique de données et d'archives audiovisuelles peuplées de clones et de fantômes : les technologies de l'électronique et du numérique ont insufflé au monde des images, désormais omniprésentes, une bonne dose d'étrangeté¹⁵.

La présence inopinée du *glitch*, semblable au *jumpscare* (« saut de peur »), catalyse le développement de mythologies paranormales et occultes dans les courtes vidéos virales circulant sur les plateformes de *streaming* comme YouTube.

Jouer le jeu des fake news

Le langage numérique des nouveaux médias favorise effectivement l'insertion d'anomalies visuelles fortuites — orbes de lumière, détections radiophoniques — et d'illusions optiques comme la paréidolie¹⁶. Il assemble des imaginaires

URL : <https://www.critikat.com/panorama/analyse/une-breve-histoire-du-glitch/>

- 14 Steffen Hantke, « Network Anxiety : Prefiguring Digital Anxieties in the American Horror Film », in Linnie Blake & Xavier Aldana Reyes (dir.), *Digital Horror : Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*, Londres, I. B. Tauris, 2016, p. 19. Traduction personnelle.
- 15 Martine Buegnet, *L'Attrait du flou*, Crisnée, Yellow Now, 2017, p. 22.
- 16 Du grec ancien παρά / pará, « à côté [de], au lieu [de] », et du nom commun εἰδωλον / eídolon, « image, apparence, forme », la paréidolie est un processus neurocognitif qui survient sous l'effet de stimulus visuels ou auditifs, portant à reconnaître une forme familière dans un paysage, un nuage, de la fumée, une tâche d'encre, etc.

stéréotypés qui aspirent à la surinterprétation et à la fabulation dilettantes. Les signaux inhabituels ou inconfortables font ainsi l'objet d'une profonde analyse spectatorielle.

Parqués dans un paysage médiatique enseveli par les *fake news* sérielles que certain·es mandataires « de confiance » (chaînes d'information, hommes politiques et experts de la « post-vérité »¹⁷) relaient sans scrupule, les spectateurs contemporains prennent alors le parti d'enquêter sur l'origine apocryphe des artéfacts qui émergent en masse sur les réseaux audiovisuels.

Dans une approche analogue à celle du héros de *Blow-Up* d'Antonioni (1966), qui saisit dans le détail d'une photographie une difformité à partir de laquelle il renverse le sens premier du cliché, l'analyse de documents photographiques ou filmiques constitue désormais l'un des modes d'argumentation et de diffusion privilégiés des interprétations conspirationnistes. À l'instar de procédés comme les arrêts sur images ou les recadrages¹⁸, les « détectives du web » s'engagent à démanteler les détails porteurs de sens pour mieux mettre en lumière leur artificialité. Une entreprise motivée par le succès des investigations de « chasseurs de fantômes » sur YouTube (Le GrandJD, GussDx, FeldUp, Sylartichot, parmi d'autres), qui auscultent des lieux *a priori* hantés ou débunkent des vidéos cryptiques à la visibilité épidémique. La série « *Findings* »¹⁹ de FeldUp répertorie par exemple « les mystères et bizarreries d'Internet », à savoir des images supposément inexplicables — principalement des jeux en réalité alternée²⁰, à

- 17 Dans son excellent essai *Post-vérité. Pourquoi il faut s'en réjouir* (2019), Manuel Cervera-Marzal interroge les arguments des détracteurs de la « post-vérité », concept sans fondement empirique inventé par des politiques redoutant la prise de parole virtuelle citoyenne. Ces opposants estiment notamment que les réseaux sociaux privilégient l'émotion, les réactions à chaud, aux faits avérés.
- 18 Voir notamment les nombreuses théories autour de l'assassinat filmé du président américain John F. Kennedy, capturé « sur le vif » par le cinéaste amateur Abraham Zapruder.
- 19 Voir : https://www.youtube.com/watch?v=akeiF2s5_1w&list=PLjOrzGKM_jDzKHBjWr-YvLstifN6jc6hh.
- 20 Les jeux en réalité alternée (de l'anglais *Alternate Reality Games*) sont des récits interactifs en ligne qui mettent à profit le monde réel pour raconter des histoires scénarisées. Ils confectionnent une narration transmédia - photographie, cinéma, documents textuels... - qui peut être revisitée par les idées ou les actions des participant·es. Chasse au trésor en grandeur nature sous la forme d'un jeu de piste, puzzle à reconstituer, ce format ludique esquisse le déroulement interactif d'une fable, l'utilisation de nouvelles technologies et la genèse d'une communauté virtuelle. Peu connu en France jusqu'à peu, le projet CAMA-CRUSO, fruit d'un long processus créatif *online* et soldé par la sortie d'un long-métrage en 2022, a su conquérir un public. Voir Lily Nelson, « L'incroyable projet horrifique CAMA-

partir desquels le YouTubeur livre une sérieuse étude au gré de la consultation d'archives ou de l'autopsie de codes informatiques. *A contrario* des révisionnistes, le vidéaste dément, sinon déconstruit, les thèses complotistes par l'emploi de méthodes de *fact-checking* non-professionnelles.

L'actualisation de la dénomination « *found footage* », désormais employée par les internautes pour désigner l'image amateur comme environnement médial *en soi* — et dont des chercheur·ses comme Nicole Benez²¹ écartent le rapprochement avec le montage intertextuel et les formes de *found footage* contemporaines, révèle l'influence du cinéma d'horreur sur l'inscription culturelle des postulats référentiels de l'image appauvrie. Selon Dziga Vertov, cinéaste emblématique de l'avant-garde soviétique des années 1920, l'échange d'images « pauvres » provoque des « liens visuels » et érige un langage symbolique entre « les travailleurs du monde »²². Le contraste entre la haute et la basse culture (« *found footage* » expérimental contre « *found footage* » horrifique) s'étend jusque dans la confrontation culturelle que ravivent les (rares) spécialistes portant un intérêt scientifique au « *found footage* ». Il suffit pourtant de s'attarder sur les opérations de décodage sollicitées par le « *found footage* » virtuel pour comprendre la prolongation *analytique et critique* de ces nouveaux·elles observateur·ices.

La vidéo *11bx1371* (Parker Wright, 2015) se prête par exemple au jeu des dogmes complotistes. La mise en ligne de l'enregistrement a fait l'objet d'une controverse en raison d'un manque de transparence contextuelle. Dépourvu de narration — à proprement parler — et d'auteur·ice lors de son expansion virale, le court-métrage d'une durée approximative de deux minutes me montre un individu vêtu d'un long masque en forme de bec. Dressé dans les ruines d'une bâtisse désaffectée, le personnage oriente alors mon regard grâce à ses mouvements corporels (Fig. 2).

De nombreux symboles surgissent en chaîne. Lettres et images spasmodiques glissent sur la surface de l'écran ; une lumière irrégulière clignote au creux de

CRUSO », in *Le Blog du Cinéma*, 13 mai 2022.

- 21 Nicole Benez, « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental », in *Cinémas*, n°13, 2002, p. 49.
- 22 Dziga Vertov, « Kinopravda and Radiopravda », in Annette Michelson (dir.), *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, Berkeley, University of California Press, 1995, p. 52.

la paume gantée du protagoniste. L'homme se dédouble grâce à des effets de surimpression. Un *glitch* sonore crisper mes tympans. Un surcadrage à formes géométriques se produit à l'extrémité du cadre principal. L'homme-oiseau suit des yeux les apparitions furtives de ces multiples signes. Que me cache-t-il, que je ne perçois pas ? Comme le souligne toujours Peter Szendy, « à l'époque du numérique, [...] bien d'autres transactions se produisent imperceptiblement *sous la surface* des images, c'est-à-dire dans leur texture même, dans le texte de leur encodage²³ ». Loin de déroger à la règle, *11bx1371* abonde en indices chiffrés par *couches superposées*. Le spectrogramme du son de la vidéo, étudié par des internautes soucieux de renseigner les faits, révèle une panoplie de symboles macabres à l'instar de cadavres ensanglantés ou d'un crâne démesuré²⁴.

Empruntant à la stéganographie (du grec *steganos* : « opaque », « épais », « couvrant ») la dispersion d'informations dans les infinis codes binaires, le vidéaste Parker Wright réchauffe le trauma international de l'attaque terroriste. Proche du morse, ce jargon militaire affecte la valeur de vérité des images car il est dépositaire d'une « plus-value [...] dans les fluctuations de ce qu'on pourrait appeler le *capital-confiance* du visible²⁵ ». La décomposition de la substance sonore intensifie dans ce sens la menace de l'image distordue et parasite. Le caractère transgressif et masochiste²⁶ du cinéma d'horreur, qui identifie et s'approprié sans peine les angoisses contemporaines dominantes, imprègne les configurations technologiques et communicationnelles des interfaces digitales.

11bx1371 établit des formes narratives complexes et interactives qui transforment le spectateur-internaute-lecteur en un agent décisif dans la composition de la légende urbaine²⁷. Les mondes partagés, où naviguent sans cesse les images

23 Peter Szendy, *op. cit.*, p. 182.

24 D'autres examens ultérieurs du spectrogramme ont montré que les photogrammes étaient issus de films d'horreur. Voir Morgane Tual, « L'étrange enquête des internautes sur deux vidéos inquiétantes », *Le Monde*, 21 janvier 2016.

25 Peter Szendy, *op. cit.*, p. 184.

26 Sur la question du sadisme et du masochisme propre au cinéma d'horreur, voir : Thomas Bernolin, *L'être-perçu féminin dans le cinéma d'horreur hollywoodien contemporain*, mémoire de recherche dirigé par Nathalie Bittinger, Strasbourg, Université de Strasbourg, soutenu en septembre 2021.

27 Voir la discussion toujours active des internautes sur le réseau social *Reddit* autour du mystère *11bx1371* : <https://www.reddit.com/r/11bx1371/>

« pauvres » façonnent alors un réseau d'intérêt commun paradoxal²⁸. Une ambiguïté d'ordre affectif et moral prend racine. Elle visible en parallèle les procédés contribuant à la désinformation globale et au tumulte textuel. Elle donne un aperçu « de la condition affective de la foule, ses névroses, sa paranoïa, et ses peurs, ainsi que son irrésistible désir d'intensité, d'amusement et de distraction²⁹ ». La vertu thérapeutique rencontre le plaisir morbide et *vice versa*. La participation active — collaborative — des spectateurs aux enquêtes vidéoludiques opère alors comme une « réaction d'adaptation au stress des actions spécialisées qui existent dans [le] groupe social³⁰ ». Ce constat explique notamment le refus commun d'accepter le dévoilement fictionnel des puzzles virtuels.

Le sujet postmoderne, dissemblable du spectateur passif ou féru du clin d'œil tant décrié par les théoricien·nes du siècle dernier, « [devient] plus critique en même temps que plus connecté, conscient également des enjeux de la métafiction et ouvert aux pratiques transmédiales³¹ ». C'est par les outils technologiques modernes — logiciels de montage, de retouche, etc. — que l'internaute, à la fois créateur et diffuseur de contenus, averti des artifices numériques, résout les anormalités digitales. Dans une société où la concentration des médias ébranle la diversité du traitement des actualités, le « *found footage* » horrifique révèle une appétence spectatorielle pour la coproduction et le partage d'archives minutieusement récoltées. La subversion des *fake news* et la déconstruction de contre-vérités restent son mot d'ordre. Au risque de réveiller les fantômes latents des désordres politiques contemporains.

28 Hito Steyerl, « En défense de l'image pauvre », in Antonio Somaini et Francesco Casetti, *op. cit.*, p. 29-36.

29 *Ibid.*, p. 34.

30 Marshall McLuhan, *op. cit.*, p. 258.

31 Stéphane Bex, *op. cit.*, p. 25.



Fig. 1 | Stephen Cusco, *Unfriended: Dark Web*, 2018 © Blumhouse Productions



Fig. 2 | Parker Wright, «11B X 1371», YouTube, 2015 © Parker Wright

Bibliographie

- AMIEL Vincent, *Naissances d'images. L'image dans l'image, des enluminures à la société des écrans*, Paris, Klincksieck, 2018.
- BARTHES Roland, « L'effet de réel », in *Communications*, vol. 11, 1968, p. 84-89.
- BARTHES Roland, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980.
- BRENEZ Nicole, « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental », in *Cinémas*, n°13, 2002.
- Linnie Blake & Xavier Aldana Reyes (dir.), *Digital Horror : Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*, Londres, I. B. Tauris, 2016.
- BEUGNET Martine, *L'Attrait du flou*, Crisnée, Yellow Now, 2017.
- BEX Stéphane, *Terreur du voir : l'expérience found footage*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2016.
- CERVERA-MARZAL Manuel, *Post-vérité. Pourquoi il faut s'en réjouir*, Lormont, Le Bord de l'Eau, 2019.
- GUNTHERT André, « L'image virale comme preuve. Les vidéos des violences policières dans la crise des Gilets jaunes », in *Communications*, vol. 106, no. 1, 2020, p. 187-207.
- LÊ Corentin, « Une brève histoire du glitch », in *Critikat*, 29 juin 2017. URL : <https://www.critikat.com/panorama/analyse/une-breve-histoire-du-glitch/>.
- MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias. Les prolongements techniques de l'homme [1964]*, Paris, Le Seuil, 1968.
- MICHELSON Annette (dir.), *Kino-Eye : The Writings of Dziga Vertov*, Berkeley, University of California Press, 1995.
- MORADI Iman, *Glitch Aesthetics*, Huddersfield, Université de Huddersfield, 2004.
- NELSON Lily, « L'incroyable projet horrifique CAMA-CRUSO », in *Le Blog du Cinéma*, 13 mai 2022. URL : <https://www.leblogducinema.com/actualites/breves/lincroyable-projet-horrifique-cama-cruso-32974525/>.
- ODIN Roger (dir.), *Le Film de famille. Usage privé, usage public*. Paris, Méridiens Klincksieck, 1995.
- OMAINI Antonio et CASETTI Francesco (dir.), *La haute et la basse définition des images : photographie, cinéma, art contemporain, culture visuelle*, Paris, Mimésis, coll. « Images, médiums », 2021.
- TUAL Morgane, « L'étrange enquête des internautes sur deux vidéos inquiétantes », in *Le Monde*, 21 janvier 2016. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/01/22/l-etrange-enquete-des-internautes-sur-deux-vidéos-inquietantes_4851933_4408996.html.

Filmographie

- ANTONIONI Michelangelo, *Blow-Up*, 1966, Carlo Ponti Productions/Bridge Films.
- CUSCO Stephen, *Unfriended: Dark Web*, 2018, Blumhouse Productions.
- DANDO, *Cama-Cruso*, 2022, Trois Jours de Marche.
- DEODATO Ruggero, *Cannibal Holocaust*, 1980, F.D. Cinematografica.
- FINDLAY Roberta & Michæl, *Snuff*, 1976, August Films/Selected Pictures.
- MYRICK Daniel et SANCHEZ Eduardo, *Le Projet Blair Witch*, 1999, Haxan Films.
- PELI Oren, *Paranormal Activity*, 2009, Paramount Pictures/DreamWorks Pictures.
- REEVES Matt, *Cloverfield*, 2008, Bad Robot Productions/Paramount Pictures.
- ZAPRUDER Abraham, *Film Zapruder*, 1963.

Vidéographie

- WRIGHT Parker, « 11B X 1371 », 30 septembre 2015, 1'59, YouTube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=quyXS4aoJGQ>.

Œuvre citée

- PAIK Nam June, *TV Magnet*, 1965, téléviseur noir et blanc modifié et aimant.