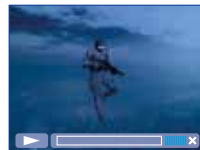


SWATTED

ISMAËL JOFFROY CHANDOUTIS

**Des joueurs en ligne
racontent leurs difficultés
à échapper au « swatting »,
un phénomène de cyber-
harcèlement qui menace
leur vie à chaque partie.**



EN LIGNE

Analyse de séquence,
sélection d'articles,
de liens, jeux.

France, 2018, 21 minutes, documentaire /
animation / expérimental
Réalisation et image : Ismaël Joffroy Chandoutis
/ Montage : Ismaël Joffroy Chandoutis, Maël
Delorme et Céline Perreard / Son : Alban
Cayrol / Musique originale : Disasterpeace /
Production : Le Fresnoy

Auréolés de prix nombreux et prestigieux, le travail d'Ismaël Joffroy Chandoutis interroge la matière du monde numérique dans lequel nous vivons tous désormais. Né en 1988, il a d'abord appris le montage, à l'INSAS en Belgique, et c'est au Fresnoy à Tourcoing, où se forment beaucoup d'artistes visuels contemporains, qu'il s'est vu proposer de réaliser un film entièrement fait d'images glanées en ligne. Il y avait déjà réalisé son premier film, *Ondes noires* (2017), qui s'interrogeait sur la présence envahissante des ondes magnétiques, et où il s'agissait déjà, sur un monde techno-poétique proche du geste de *Swatted*, de représenter un monde invisible et néanmoins bien présent. Il développe aujourd'hui un projet de long métrage, sous le titre *Deep Fake* - là encore, un terme né avec les technologies numériques récentes.

DOCUMENTER LE VIRTUEL

Le développement exponentiel de notre pratique de l'Internet ne pouvait qu'inventer de nouveaux usages au cinéma. Le plus significatif est la possibilité soudain offerte de puiser en ligne parmi des millions d'heures d'images, et d'en faire, sans autre ajout que le montage, la matière d'un film. L'Internet après tout puise lui-même abondamment dans les moyens du cinéma - la première chose que l'on y échange, ce sont des vidéos. Mais faire son marché dans ce « contenu » (puisque c'est désormais le terme consacré) ne revient pas exactement à se servir dans un fonds d'archives. Car l'Internet se donne comme un monde en soi (né sous le blason d'un « village global »), et à ce titre susceptible d'être arpenté par le documentaire, comme n'importe quel territoire. Il s'agit généralement de donner à comprendre un

monde trop complexe pour être saisi d'un regard ou même d'une pensée, d'en proposer une interprétation. Cela peut passer par des collisions politiques d'images : faire se rencontrer des images choisies, pour faire dans cette rencontre la lumière sur quelque chose, selon un procédé très godardien. Ainsi de certains *desktop documentaries* (littéralement, des documentaires réalisés avec un clavier plutôt qu'une caméra), comme *Transformers: The Premake* de Kevin Lee, qui tirait en 2014 un portrait glaçant de la mondialisation à partir une collection de films amateurs montrant le tournage d'un *blockbuster*. Mais on peut aussi prendre au mot la promesse de réalité parallèle offerte par certains jeux (exemplairement le célèbre *GTA*), pour y installer à sa guise un plateau de tournage virtuel. En 1974, Andy Warhol filmait l'Empire State Building du début du crépuscule jusqu'au noir complet, pour un film nommé *Empire*. En 2012, Phil Solomon en exécute le remake dans *GTA IV*. De son côté, c'est en assistant en direct, parce qu'il visionnait le *live* d'un joueur, à une opération de *swatting*, qu'Ismaël Joffroy Chandoutis a eu l'idée de son film.

BIENVENUE DANS LA MATRICE

D'abord une image noire, où résonnent un grésillement indistinct puis deux voix lointaines. Où sommes-nous ? Sans résoudre cette énigme, le film ne tarde pas à éclairer l'enjeu de son ouverture terrifiante, quoique purement sonore. Car s'il y a bien crime, ainsi que le révèle cet enregistrement audio, ce n'est pas celui que l'on croit. Pas le sordide assassinat qu'un anonyme confesse ici à la police, mais plutôt ce qu'avec une bonne dose d'euphémisme, on désignerait comme un canular. Le *swatting* fait ses victimes parmi les internautes qui, par la voie du *streaming*, font un spectacle public, et en direct, de leurs parties de jeu vidéo. Soudain : la police (plus précisément, aux États-Unis, les unités d'interventions notoirement brutales réunies sous l'acronyme « SWAT ») fait irruption chez le joueur, aux yeux de son public connecté, parmi lequel un hacker mal intentionné a livré son adresse en pâture aux autorités en le faisant passer pour un criminel.

RÉALITÉ VIRTUELLE

Où sommes-nous ? La question insiste, tout le long du film. Car le lieu qu'il nous donne à habiter doucement tient avant tout de l'allégorie, même s'il s'agit à travers lui d'éclairer le sujet de société interrogé ici par Ismaël Joffroy Chandoutis. *Swatted* est un pur exercice de montage, à partir d'images et de sons trouvés en ligne. D'abord, des vidéos glanées sur Youtube, dans lesquelles se jouent ces faits divers aberrants : une partie de jeu vidéo enregistrée en direct et, dans la petite fenêtre montrant le joueur affairé, la déflagration soudaine de l'arrivée de la police. Ensuite : des documents policiers donnant à entendre les déclarations téléphoniques mensongères. Enfin des confessions de victimes. Essentiellement sonores, ces documents lançaient donc un défi au geste documentaire. Quelle image montrer ?

La solution consiste à faire évoluer le spectateur dans ces images vidéoludiques où se perdent des heures durant les joueurs en ligne, et qui tiennent lieu pour eux de réalité seconde. C'est à ce titre, celui d'une « réalité », toute virtuelle soit-elle, que le film investit ce milieu sur un mode pleinement documentaire, mais au prisme d'une puissante invention poétique. Lesdites séquences ont en effet été retravaillées, de sorte à révéler la trame vectorielle dissimulée sous la copie du monde. Troublante impression de voir la réalité virtuelle du jeu vidéo ainsi mise à nu, à la fois transparente et illisible.

Le procédé fonctionne à différents niveaux. En modulant la révélation de cette trame en fonction des événements retranscrits au son, l'image prend l'émotion à sa charge, abstraitement, sur un mode visuel qui confine à l'*action painting* : la terreur sourde de la bande son s'y répercute en un maquis de traits agressifs, oppressants. Mais il s'agit aussi de figurer une matrice invisible : celle des réseaux avant tout (ces traits

valant esquisses d'objets sont autant de connexions, et forment une représentation évidente de la « toile » Internet), et à travers elle l'idée d'un cosmos invisible caché sous le monde sensible. Ce motif paranoïaque (un monde secret dissimulé sous celui que nous croyons connaître) est par excellence un motif de science-fiction, et ce n'est pas un hasard si l'on pense ici à *Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999). L'idée fait particulièrement mouche quand l'une des victimes raconte l'impossibilité de « quitter » Internet pour fuir le harcèlement : la toile est bel et bien une toile d'araignée.

FANTASTIQUE INVERSÉ

Le vertige doit beaucoup, en outre, au choix qu'a fait le cinéaste de ne dénuder qu'une partie de l'image, pour représenter un monde qu'il décrit lui-même comme « ni tout à fait virtuel, ni tout à fait réel ». On touche là à la définition même du fantastique : un entre-deux, une fusion approximative de réel et d'imaginaire – c'est la fameuse « hésitation » évoquée par Tzvetan Todorov, ou le monde dédoublé des films de Jacques Tourneur. Et le vertige ainsi provoqué ne fait que prolonger celui qu'inspire d'emblée l'évocation de ces faits divers. Il s'y joue en effet pour celui qui les découvre une trouble excitation. Le « swatting » est un fléau qui a déjà causé un mort, révélant la vulnérabilité de nos vies connectées et des systèmes d'information modernes. Mais ils révèlent simultanément d'une forme de happening très théorique.

Le contraste est toujours frappant, devant les images de parties streamées, entre le corps et le visage figés des joueurs d'une part, et d'autre part l'agitation du monde dans lequel, par l'écran et par le casque, ils sont plongés. Or c'est cette inertie que vient bousculer le *swatting*, en donnant le sentiment que le mouvement du jeu (et ses figures, généralement policières) vient faire irruption dans ce petit rectangle de réel amorphe. C'est un retournement total de la perspective du fantastique : c'est le réel ici qui fait irruption dans l'imaginaire, plutôt que l'inverse. Et le zoom très lent par lequel le film insiste sur ce cadre minuscule tandis que, hors champ, on entend la police faire irruption, est l'expression même du vertige qui nous saisit alors. Plus le cadre se rapproche, et plus l'image, très pixellisée, devient illisible : que reste-t-il ici du « réel » ? C'est un peu de *Blow-Up* (Michelangelo Antonioni, 1966) qui se rejoue là à l'heure des réseaux, un peu de *Psychose* (Alfred Hitchcock, 1960) aussi : on plonge dans cette béance comme on plongeait dans le trou par où Norman Bates faisait se superposer le réel et son fantasme. On s'y enlise comme dans un sable mouvant. « Bienvenue dans le désert du réel ! », disait *Matrix*.

Jérôme Momcilovic

PISTES DE TRAVAIL

APPELEZ LE 911... OU LE 3020

Le *swatting*, phénomène spectaculaire apparu aux États-Unis dans les années 2000, associe plusieurs violences numériques qu'on peut voir dans le film : cyber-harcèlement, *hacking*, *trolling*, *hoax* ou canular informatique, *happy slapping* ou lynchage médiatique, cybersexisme et *sexting*... Un travail de recherche, notamment sur les aspects juridiques et la défense des victimes, peut sensibiliser jeunes et adultes à ces violences qui ont pris indéniablement une portée globale. Ces pratiques sont disséminées, hors de contrôle et souvent invisibles, ce que « dévoile » indirectement le documentaire de I. J. Chandoutis qui démonte les images pour mettre à nu les interconnexions, et ainsi mieux révéler l'envers du décor numérique.

ESPACES ET DÉSIRS CONTRAIRES

Swatted rend compte d'une incompréhensible banalité du mal : peut-on rapprocher le plaisir sadique du « swatteur » avec la jouissance morbide du spectateur d'exécution publique ? Au-delà de la question des motivations psychologiques, le film interroge la notion d'espace. Quels lieux, *a priori* délimités et distincts, se confondent et perdent leurs frontières ? Quels écrans hermétiques favorisent l'impunité et l'anonymat ? L'espace clos de la chambre est divulgué aux *followers* par le judas de la caméra,

puis disséqué numériquement par le moyen d'une modélisation filaire : dans un sens, le lieu intime est rendu transparent, livré au monde, ce qui souligne l'extrême porosité de la sphère privée et publique à l'heure des réseaux sociaux et du tracking généralisés. Dans l'autre sens, l'interface de l'outil fait écran : voix et commentaires sont anonymes ou sous pseudonymes... Les réactions enthousiastes qui apparaissent sur le fil de discussion (« cops everywhere ! », « lol ») dialoguent étrangement avec celles effarées des policiers en intervention : « c'est flippant : tout le monde nous regarde ! ».

BLACK MIRROR

Le « miroir noir » qui a donné son nom à la série de Charlie Brooker est ainsi symbolique de cette interface numérique : ouverture sur le monde, mais aussi rideau hermétique, reflet des autres et de nos désirs... L'écran est la médiation représentative de ce décalage d'espace-temps, qui, en déréalisant le réel, autorise le jeu entre bourreau et victime. Or, le « jeu » dans *Swatted* se trouve mis en abyme de façon vertigineuse : jeu de guerre, jeu de mise en scène de soi en joueur, détournement du jeu ou jeu aux dépens du joueur, jusqu'à la chute finale qui évoque, avec le faux *swatting*, un jeu avec le contournement du jeu...

Xavier Orain