



Article de revue


Le mashup et la transtextualité audiovisuelle sur Internet

Par [Michaël Bourgatte](#)

Pages 97 à 114

Études cinématographiques [Analys](#)
[Article](#) [Résumé](#) [Bibliographie](#) [Auteur\(e\)s](#) [Illustrations](#) [Cité par](#) [Sur un sujet proche](#) PDF
Plan [Notes](#) [×](#)

[1] Jullier Laurent, Leveratto Jean-Marc, *Cinéphiles et cinéphilies : une histoire de la qualité cinématographique*, Paris, Armand Colin, 2010 ; Baecque Antoine (de), *La Cinéphilie : invention d'un regard, histoire d'une culture, 1944-1968*, Paris, Hachette, 2003.

English version 

Outre la confrontation aux films, la construction d'une culture cinématographique (cinéphilie ordinaire ou cinéphilie experte^[1]) se caractérise fondamentalement par sa dimension sociale. Cette culture se construit dans le cadre d'échanges que l'on aura autour du cinéma, entre experts, avec d'autres amateurs, ses amis ou sa famille. Elle s'institue ensuite dans la médiation écrite de cette parole : d'abord dans des fanzines ou des magazines, aujourd'hui grâce à des plateformes numériques (*Allociné*, *Sens Critique*, *Vodkaster*) ou via des blogs personnels.

Avec l'avènement de la télévision, les téléspectateurs français ont vu naître des programmes permettant l'expression d'une expertise sur le cinéma avec un travail sur les images : décryptage, analyse fine (*Les Dossiers de l'écran* de 1967 à 1991, *La Dernière séance* de 1982 à 1998, *Le Cercle* depuis 2004), en même temps qu'un renforcement global de la culture audiovisuelle des individus^[2]. Des pratiques cinéphiles qui ont trouvé un prolongement et un renouvellement sur Internet, que ce soit au sein des communautés de professionnels (le programme *Faux raccords* sur *Allociné*^[3]), d'initiés (la chaîne Youtube du *Fossoyeurs de films*^[4]) ou d'amateurs^[5].

Les technologies numériques et Internet ont, par ailleurs, accompagné l'émergence d'une nouvelle pratique de diffusion de la culture cinématographique consistant à produire un discours sur le cinéma avec le cinéma, sans avoir recours à la parole ou à l'écriture. Le principe est celui de la ponction de séquences dans des contenus filmiques, puis leur manipulation pour former un nouveau contenu vidéo (par l'association d'extraits, l'insertion d'une nouvelle bande sonore, etc.)^[6]. Le résultat s'appelle un « mashup », une pratique qui s'inscrit dans la continuité d'une autre pratique ancienne et marginale (le *Found Footage*) et qui accompagne l'avènement d'une véritable littérature audiovisuelle au tournant du XXI^e siècle.

Je souhaite ici montrer quelles formes peut prendre le mashup dans l'hétérogénéité des

pratiques qu'on peut rencontrer sur Internet et en proposer une typologie. Pour cela, je formule l'hypothèse que les cinq catégories de la transtextualité chez Gérard Genette (l'intertextualité, la paratextualité, la métatextualité, l'architextualité et l'hypertextualité) me permettront d'appréhender cette forme spécifique d'écriture cinématographique à la manière dont Genette a saisi la vie du texte littéraire dans sa relation à d'autres textes^[7]. Si le mashup est ensuite connu sur son versant ludique, il faudra également l'envisager comme un objet sérieux, ce qu'il peut être à bien des égards. Pour cela, je m'appuierai sur un ensemble de cas emblématiques issus d'Internet et sur mon expérience de deux projets auxquels j'ai participé : un premier avec des usagers de la Bibliothèque Public d'Information de la ville de Paris (BPI) et un autre en milieu scolaire. Enfin, il m'importera de présenter les cinq registres dans lesquels le mashup peut s'inscrire de manière non exclusive (créatif, communicationnel, médiatique, éducatif et politique), ce qui me permet de révéler la richesse et la complexité du concept de transtextualité.

D'un point de vue méthodologique, mon approche emprunte à la socio-sémiologie veronienne qui me permet de saisir les structures signifiantes composant les mashups que j'étudie, tout en prenant en compte leurs conditions socio-techniques de production^[8]. La perspective veronienne est complétée par les travaux d'Yves Jeanneret concernant l'importance qu'il convient de donner à la matérialité des objets culturels, ainsi qu'à leur caractère mutagène^[9]. J'y associe les apports essentiels du constructivisme technique d'Andrew Feenberg pour qui tout objet d'étude est déterminé par une conjonction entre des faits et des technologies^[10]. Ici, c'est d'abord le mouvement historique, allant des pratiques anciennes de *Found Footage* à celle du mashup, mais aussi le désir croissant des acteurs sociaux de prendre la parole sur le cinéma, qui retient mon attention. C'est ensuite l'émergence de technologies numériques favorisant la manipulation des images qu'il convient de prendre en compte.

Définition du mashup

Le mashup est une pratique consistant à ponctionner des séquences audiovisuelles dans des contenus sources (films, mais aussi séries, reportages ou publicités), puis à les manipuler pour fabriquer un nouveau contenu. L'anglicisme « mashup », utilisé dans les milieux de la création musicale ou vidéo, rend parfaitement compte de cela. Le nom « mash » ou le verbe « to mash » indiquent le mélange de matières ou l'association de produits (faire une purée, écraser, brasser...), tandis que la particule « up » pointe l'émergence, et plus encore le surgissement d'un nouvel objet. Dans sa forme la plus sommaire, le mashup vidéo est composé de deux extraits provenant de deux sources distinctes qui permettent ainsi de fabriquer un nouveau contenu qu'on va le plus généralement partager sur les réseaux sociaux vidéo (Youtube, Dailymotion, Vimeo)^[11].

C'est le cas de *Princess Leia vs. Ace Ventura* (OneMinuteGalactica, 2010)^[12], un mashup humoristique composé à partir d'une séquence de *Star Wars, Episode VI: Return of the Jedi* (Lucas, 1983) et d'une autre de *Ace Ventura 2: When nature Calls* (Oedeker, 1995). La séquence, d'une durée de 43 secondes, s'ouvre avec un extrait de la saga *Star Wars* où l'on

voit la princesse Leïa et un ewok^[13] cachés et à l'affût dans une forêt. L'ewok entend un bruit et s'agite, ce qui conduit la princesse Leïa à lui demander ce qui se passe (« *What is it?* ») et l'ewok de lui répondre : « *Akkilanta* » (« White Devil » ou « diable blanc » en langage ewok^[14]). Dans un habile mixte des images et du son, on assiste à l'arrivée en contrechamp du « diable blanc » : le détective Ace Ventura, héros rocambolesque du film comique homonyme interprété par le comédien Jim Carrey. Il se trouve lui aussi dans une forêt, un contexte permettant la congruence des deux séquences et la plausibilité du discours élaboré dans ce mashup.

Figure 1. Captures d'écran d'un mashup de Star Wars et d'Ace Ventura sur Youtube.



Figure 1. Captures d'écran d'un mashup de Star Wars et d'Ace Ventura sur Youtube.

Avec sa coupe de cheveux et sa démarche stupides, vêtu d'une chemise aux motifs fleuris, le personnage d'Ace Ventura tranche avec l'air sérieux et discret de la princesse et de l'ewok. L'effet est renforcé par le discours : Ace est en train d'expliquer à un petit macaque – qu'il tient dans ses bras – qu'une succession de preuves qu'il a collectées et son instinct légendaire lui font sentir qu'il s'approche de la résolution d'une énigme. Il s'arrête alors de marcher (« *I can feel it, I can feel it like it's right* »). En contrechamp, la princesse Leïa tire au pistolet. Ce qui est un laser dans *Star Wars* se mue en une fléchette empoisonnée dans *Ace Ventura*. Une fléchette qui se plante dans le cou du détective, et bientôt deux autres dans son dos, alors qu'il est en train de s'enfuir. La séquence s'achève sur un gros plan de l'ewok agitant la tête de droite à gauche, d'un air désabusé face aux simagrées stupides d'Ace tentant de s'enfuir alors qu'il ne fait plus aucun doute qu'il va perdre connaissance d'un instant à l'autre.

Nous venons de voir comment l'assemblage minimal de deux extraits permet de former une nouvelle proposition. Mais le mot « mashup » englobe une multiplicité de pratiques non exclusives qui n'est pas sans rappeler les pratiques dites de *Cut up* en littérature. En effet, ces dernières consistent à assembler des morceaux de textes entre eux pour produire de nouveaux textes, et leurs formes peuvent grandement varier d'une expérience à une autre^[15]. Dans le cas du mashup on retrouvera :

- L'association d'extraits provenant d'une multiplicité de sources (trois ou plus).
- L'association d'extraits provenant d'une même source, mais dont la recomposition permet de fabriquer un nouveau discours.
- La manipulation des images (superposition, travail colorimétrique).
- Le traitement du son (adjonction de voix ou de musique).
- L'insertion de contenus tiers (carton, sous-titrage).

Je voudrais ici m'arrêter sur les différentes formes de mashups qu'on peut rencontrer en précisant les intentions qu'elles recourent (plaisir simple de l'assemblage d'extraits, principe de la référence érudite, réalisation d'un inventaire, etc.).

Le mashup : une forme générique et des sous-ensembles

Si le seul mot « mashup » sert à définir une forme narrative courte, à l'instar de *Princess Leia vs. Ace Ventura*, il est souvent utilisé de manière uniforme pour désigner un ensemble hétérogène de pratiques consistant à manipuler des vidéos, là où un certain nombre de ces pratiques possède déjà leurs propres dénominations. Le mashup se présente alors comme une catégorie générique qui englobe des sous-ensembles :

- Le *Retrailer* (signifiant littéralement : refaire une bande-annonce) consiste à fabriquer un détournement de bande-annonce de film. *La La Land as directed by David Lynch* (Cinefix, 2017)^[16] reprend des images de la comédie musicale *La La Land* (Chazelle, 2017) mises en scène de manière à donner l'impression qu'il s'agit d'un film d'angoisse réalisé par David Lynch : clairs obscurs, ruptures de plans, musiques et effets sonores caractéristiques.

Figure 2. Capture d'écran d'un mashup de La La Land sur Youtube.



Figure 2. Capture d'écran d'un mashup de La La Land sur Youtube.

- Le *Supercut* revient à isoler des paroles, des gestes ou des sons dans diverses sources

audiovisuelles puis à les combiner pour donner naissance à un motif à la répétitivité compulsive et humoristique^[17]. Dans *Previously on Lost: What?* (Zabriskie, 2008)^[18] c'est le mot « *what* » qui est ponctionné dans la bouche de différents personnages et dans différents épisodes de la série *Lost* (Abrams, Lindelof & Lieber, 2004-2010). L'ensemble des microséquences est ensuite mis bout à bout pour former un mashup.

Figure 3. Capture d'écran d'un mashup de Lost sur Youtube.



Figure 3. Capture d'écran d'un mashup de Lost sur Youtube.

- Le *Shred* détourne la partie sonore d'un document vidéo. *John Williams Shreds* (dayofthedave, 2008)^[19] reprend des images d'un concert du célèbre compositeur et chef d'orchestre John Williams en train de diriger le thème *Also Sprach Zarathustra* (Strauss, 1896) notamment utilisé dans *2001, A Space Odyssey* (Kubrick, 1968). Mais l'orchestre est en totale disharmonie. Un enregistrement sonore qui a, selon toute vraisemblance, nécessité de mobiliser un orchestre jouant volontairement faux pour les besoins de ce détournement^[20].
- Le *Sampling* vidéo superpose deux sources vidéo, comme c'est le cas avec *Iron Man vs. Dirty Dancing* (Reubenpac, 2010)^[21] dans lequel on voit Johnny (interprété par Patrick Swayze) dans *Dirty Dancing* (Ardolino, 1987) danser non plus avec Bébé (interprétée par Jennifer Grey), mais avec Iron Man (*Iron Man*, Favreau, 2008)
- Le *Bootleg* vidéo mixe les parties sonores de deux sources vidéo, comme c'est le cas dans *Youtube Duet: Miles Davis improvising on LCD Soundsystem* (Alessandro Grespan, 2011)^[22]. Dans cette production, le thème d'*Ascenseur pour l'échafaud* interprété par Miles Davis (1957) est associé au titre *New York I Love You but you're Bringing me Down* de LCD Soundsystem (2009) à travers l'assemblage de deux vidéoclips^[23].

- Les images d'un contenu vidéo mixées avec le son d'un autre contenu sonore ou vidéo : c'est le cas de *Fred Astaire to Michael Jackson's Smooth Criminal* (Cambridge, 2012)^[24] dans lequel on voit Fred Astaire non plus danser sur *Puttin' on the Ritz*, mais sur un titre de Michaël Jackson.
- L'utilisation du son et des images d'un contenu vidéo mis en musique pour la production d'un vidéoclip. Je pense ici aux réalisations du duo AddictiveTV dont une des réalisations les plus célèbres est *Beam up the Bass* (2012)^[25] un titre de musique électronique utilisant des effets sonores et des images de la série Star Trek.

Essai de typologie des mashups

Le mashup est multiforme et il est complexe à appréhender. Il est à la fois un mot venant désigner une pratique spécifique et une catégorie permettant d'englober une diversité de pratiques de manipulation des images et du son en contexte numérique. Pour autant, son analyse permet de mettre au jour sa familiarité avec le concept de « transtextualité » chez Gérard Genette qui désigne la relation qu'entretient un énoncé avec un autre énoncé^[26]. Dans le sillage de cette réflexion sur la transtextualité, on peut ainsi mettre au jour cinq catégories non exclusives pour le mashup.

- Le mashup « intertextuel » repose sur un principe de mise en coprésence de deux ou plusieurs sources entre elles, comme dans *Princess Leia vs. Ace Ventura*^[27].
- Le mashup « paratextuel » est une pratique de classement, de catégorisation ou encore d'identification de contenus sources. On pensera à *Previously on Lost: What?* qui permet de faire l'inventaire des personnages de la série, mais aussi des environnements dans lesquels se déroule l'action, tout en mettant en exergue la dimension énigmatique de cette série sous la forme d'un commentaire reposant sur l'extraction de l'interrogation « *what?* »^[28].
- Le mashup « métatextuel » commente un contenu premier sans le nommer et sans nécessairement le caractériser. Prenons l'exemple de *Hell's Club* (Da Silva, 2015)^[29]. Ce mashup élabore un récit d'action faisant se rencontrer dans une boîte de nuit factice (le *Hell's Club*) une multiplicité de héros de cinéma provenant de différents films : *Saturday Night Fever* (Badham, 1978), *Scarface* (De Palma, 1983), *The Mask* (Russell, 1994) ou encore *Collateral* (Mann, 2000). La cohérence narrative des extraits utilisés repose sur une unité de lieu (la discothèque) et non pas sur une unité (ou un détournement) de l'action^[30].
- Le mashup « architextuel » entretient une relation implicite avec le contenu premier en jouant le plus souvent sur la catégorie du genre. Le cas du Retrailler *La La Land as directed by David Lynch* en rend parfaitement compte^[31].
- Le mashup « hypertextuel » désigne un contenu dans un contenu ; un contenu qui conduit à un autre contenu. Le fonctionnement du mashup musical *Youtube Duet: Miles Davis improvising on LCD Soundsystem* repose précisément sur ce principe de va-et-vient entre deux vidéos^[32].

On voit donc la plasticité et la transférabilité des concepts genettiens depuis le champ

originel de la littérature vers celui de l'audiovisuel. On saisit également la pertinence de leur usage au-delà des études littéraires, Genette s'intéressant moins aux textes ou aux discours qu'aux relations entretenues par différents éléments d'un texte, d'un discours ou, plus largement, d'un dispositif, ce qui constitue la principale préoccupation des recherches en communication.

Une histoire longue des pratiques de remploi : du *Found Footage* au mashup

La manipulation des images n'est pas un phénomène nouveau. Dès l'origine du cinéma, des cinéastes ou des monteurs coupent, collent et montent différentes versions des films. Prenons le seul exemple de la Bibliothèque Nationale de France qui dispose d'une vingtaine de versions de *Nosferatu* (Murnau, 1922) dont les montages et les longueurs varient fortement et qui permettent d'attester de cette pratique^[33]. On colorise également les films : Georges Méliès, on le sait, aimait mettre de la couleur sur les pellicules^[34].

Puis, c'est l'émergence d'un champ du cinéma dont on dit souvent que le mashup en est le prolongement : le cinéma *de compilation* ou *de remploi* (autrement appelé en anglais *Found Footage*) qui consiste à coller des morceaux de pellicules (ou *stockshots*) produits par un tiers pour générer un nouveau film^[35]. Aussi loin qu'on peut remonter dans l'histoire de cette pratique, le premier film de remploi daterait de 1902. Il s'agit de *The Life of an American Fireman* (Porter, 1902), un film composé de vues documentaires d'incendies qui ont été trouvées dans les entrepôts de la firme Edison^[36].

Je repère deux types de *Found Footage* : d'une part, les films dont l'assemblage des *stockshots* remplit une fonction documentaire et, d'autre part, ceux qui ont une visée plus proprement artistique et qui appartiennent au champ du cinéma d'avant-garde.

Dans la première catégorie, on pensera, par exemple, aux grands documentaires télévisés constitués à base d'images d'archives. Pour aller sur le seul terrain du film de guerre, on citera : la série des sept films de propagande *Why We Fight* réalisés pour mobiliser la population américaine et soutenir la participation des États-Unis au conflit de 1939-1945 (Capra, 1942-1945) ; *Nuit et Brouillard* (Resnais, 1955) qui dévoile les conditions de vie concentrationnaire lors de la Seconde Guerre mondiale ; *De Nuremberg à Nuremberg* (Rossif, 1989) qui est construit à base d'archives vidéo des procès nazis au sortir de la guerre ; la série en quatre épisodes *Ils ont filmé la guerre en couleur* (Bouyer, 2000-2005) qui compile des images d'archives de cette même guerre et qui sont commentées par l'acteur André Dussollier, très célèbre pour le timbre atypique de sa voix.

Dans la seconde catégorie des films d'art ou expérimentaux, on pensera aux productions d'Isidore Isou (*Traité de bave et d'éternité* en 1951 qui s'applique à travailler une bande-son narrant une histoire en rupture avec les images de remploi qu'on voit sur l'écran), Guy Debord (*La société du spectacle* en 1973 qui compile des images favorisant, à l'instar de son livre, l'émergence d'une critique de la société marchande), Bruce Conner (artiste célèbre pour ses collages : *A movie* en 1958 ou *Cosmic Ray* en 1961) ou, plus près de nous, Christian

Marclay (*Telephone* en 1995 qui compile des scènes de conversations téléphoniques ou *Up and Out* en 1998 qui mixe les images de *Blow Up* d'Antonioni – 1966 – et le son de *Blow Out* de De Palma – 1981).

Ce qui est intéressant avec les recherches sur les films de compilation, c'est qu'elles ont participé à un déplacement des positions théoriques dans le champ des études cinématographiques et audiovisuelles. En particulier l'effacement des postures légitimistes qui soutenaient la place prédominante du cinéma face aux autres formes audiovisuelles. Mais aussi le recul de l'auteur comme élément de « mesure de la qualité filmique^[37] ». Ces recherches sur les films de compilation prennent au contraire en considération l'hétérogénéité des formes vidéographiques (cinématographiques, télévisuelles ou amateurs) sans se préoccuper du statut du producteur^[38]. En ce sens, elles s'inscrivent pleinement dans une filiation avec un ensemble de travaux récents qui ont largement contribué à une redéfinition de la notion de cinéphilie^[39]. Un déplacement qui est renforcé et entériné dans le champ émergent des *Youtube Studies* qui s'intéresse spécifiquement aux vidéos publiées sur Internet et, *a fortiori*, sur la plateforme quasi monopolistique Youtube^[40].

S'il y a une filiation incontestable entre le mashup et le *Found Footage* (notamment du point de vue de la médiation qui est faite des contenus premiers qui sont utilisés et du discours porté sur ces contenus), il apparaît toutefois que le mashup s'affirme aussi comme une forme autonome avec son caractère propre. Plusieurs éléments contribuent à cela :

- Le mashup est d'abord une forme audiovisuelle qui émerge avec le numérique et qui circule sur les réseaux ou sur des plateformes spécialisées.
- Le mashup est ensuite une pratique qui est à la portée de tous ou presque (ce qui n'était évidemment pas le cas avant) grâce aux logiciels d'édition audiovisuelle, ainsi que la démocratisation de l'accès aux contenus que permettent les réseaux sociaux ou le téléchargement.
- C'est enfin une forme qui a rompu avec la relation ancienne d'un cinéma sanctuarisé. On ne regarde plus nécessairement *l'œuvre* dans son intégralité, dans les conditions optimales de la salle de cinéma ou dans un musée. On regarde maintenant des extraits ou des compilations d'extraits filmiques sur des écrans mobiles de petite taille.

Entrer dans un film à l'aide du mashup

Si les plus habiles et les plus malins des amateurs de cinéma se sont rapidement emparés des outils numériques pour manipuler les images à des fins de création, de médiation ou de communication (à l'aide de logiciels comme *Movie Maker* ou *iMovie* et de plateformes Internet comme *Youtube*, *Vimeo* ou *Dailymotion*), de nombreuses personnes continuent tous les jours de découvrir cette pratique du mashup à travers des ateliers^[41], des festivals^[42] ou simplement au cours de leur navigation en ligne.

La plupart des internautes resteront dans la position du spectateur. Parfois, il arrivera que

certaines aient l'occasion de pratiquer. C'est le cas des usagers de la Bibliothèque Publique d'Information (BPI) qui ont participé en 2012 à une série d'ateliers de réalisation de mashups. Ces ateliers étaient organisés dans le cadre d'une recherche financée autour des nouvelles formes de circulation du savoir vidéographique^[43]. Ils ont été organisés à partir d'un corpus de 12 documentaires ayant pour thème commun « l'habitat^[44] » et pour lesquels la bibliothèque a l'entière responsabilité des droits, ce qui a permis de contourner une contrainte juridique majeure : celle du droit à l'utilisation et à la manipulation des contenus sources^[45].

Autre chose importante à souligner : ce sont principalement des mashups ludiques (dans une moindre mesure des contenus ayant des prétentions artistiques) que le grand public visionne sur Internet, car le mashup repose sur un principe de détournement de contenus sources, et comme toutes formes de détournement, il est souvent porteur d'amusement et de rires, il est divertissant et ludique^[46]. Une dimension que pointe Genette dans *Palimpsestes* puisque sa courte présentation inaugurale des formes de transtextualité est aussitôt suivie d'une réflexion au long cours sur l'imitation, la parodie ou le travestissement qui sont autant de manières d'entrer dans un texte par un autre texte^[47].

Les ateliers à la BPI, eux, ne portaient pas sur des contenus populaires et/ou ludiques (une série de films sur l'habitat ne fournissant pas nécessairement des images dotées d'un potentiel commercial et/ou humoristique). Ce qui a permis de montrer que le mashup peut aussi être une pratique sérieuse.

Dans le cadre de ces ateliers, le dernier objectif était de promouvoir une nouvelle forme de médiation du cinéma basée sur la réalisation de mashups à l'aide d'un logiciel – nommé *Hashcut* – qui maintient un lien entre les segments utilisés et les films sources^[48]. Un principe qui évoque celui de l'hypertextualité genettienne et ses mutations en contexte numérique (l'hyperlien ou l'hypervidéo reposant sur un principe de superposition de contenus)^[49]. Un modèle qui renvoie également au fonctionnement de l'internet imaginé par Ted Nelson dans les années 1960, supplanté par le protocole HTTP, mais aujourd'hui reconsidéré, car il assure la traçabilité et la protection des sources^[50]. Avec ce logiciel, quand on réalise un mashup ou quand on le regarde, on conserve une vue sur les films sources qui le composent (présence d'un chutier latéral à l'écran), sans parler des éléments graphiques qui relient chacune des parties du mashup avec les films dont les extraits ont été ponctionnés.

Figure 4. L'interface du logiciel Hashcut.



Figure 4. L'interface du logiciel Hashcut.

L'ensemble des mashups réalisés par les participants à ces ateliers (qu'il s'agisse d'assemblages fortuits de segments, de tentatives de narration ou de cheminements poétiques) a ensuite été mis en accès libre sur des ordinateurs pour que les usagers de la bibliothèque puissent découvrir le principe du mashup, regarder les mashups réalisés par les participants aux ateliers, mais aussi consulter les films appartenant au fonds de la BPI.

À ces vertus créative, communicationnelle et médiatique du mashup s'ajoute une vertu éducative qui a été explorée dans le cadre d'un atelier pédagogique organisé avec de jeunes enfants d'une école parisienne en 2016^[51]. Parmi d'autres activités, ils devaient mimer « en gros plan » et devant la caméra cinq émotions : l'amour, la colère, la joie, la peur, la tristesse. On leur demandait ensuite d'identifier les émotions ressenties par les personnages du *Kid* (Chaplin, 1921), de choisir un moment du film et d'y intégrer une des séquences tournées en classe à l'aide d'un logiciel informatique^[52]. En remontant ainsi le film à travers un mixte de scènes du *Kid* et d'images tournées par leurs soins, les enfants ont alors créé un mashup. En outre, ils ont acquis des compétences plurielles sur le cinéma : modalité d'expression des émotions, connaissance du genre « burlesque », mais aussi des échelles de plan, du montage, ainsi que du vocabulaire du cinéma (plan, champ, cadre). On voit donc clairement la plus-value éducative du mashup et son potentiel en termes de mise en circulation des connaissances sur le cinéma.

Le mashup : une pratique et un objet politique

Objet ludique, objet créatif, objet de médiation, objet de communication ou encore moyen d'apprentissage, le mashup s'affirme enfin comme objet politique. En effet, si les mashups participent à la construction de la culture cinématographique des individus en contexte numérique – aussi bien pour ceux qui s'adonnent à leur réalisation que pour ceux qui les

regardent – ils sont aussi le résultat d'une pratique hautement politique, en ce sens où ils produisent du discours sur des objets qui leur préexistent.

En premier lieu, le mashup s'affirme comme *une manière de prendre la parole* pour agir dans le social et en modifier la structure. Pour cela, il installe une *dialectique* avec les films sources desquels il emprunte de la matière pour exister : un principe dialectique qui produit une tension à la base même de la construction d'un discours politique ^[53].

Ensuite, si le mashup, en tant qu'objet audiovisuel, construit un regard critique sur le monde – comme le fait à peu près n'importe quel film – il construit, en même temps, un regard critique sur les images qu'il remploie. Car les images du film de remploi ne sont plus simplement des « reflets » du réel ^[54] : elles établissent un dialogue avec elles-mêmes et elles tissent des liens entre passé et présent ^[55], entre leur fonction originelle – ce pour quoi elles ont été captées – et le sens nouveau qu'elles portent.

Enfin, le mashup se montre politique, car il positionne l'image animée au centre d'un processus émergent de production de discours qui se passe ou peut se passer du texte, mais qui a besoin de s'adosser à des objets qui lui préexistent pour générer du sens et favoriser la circulation des discours.

Il y a tout un spectre de l'intervention politique qui se dessine entre deux polarités. À une extrémité, on a un projet politique qui est présent dans les mashups construits à partir d'images populaires, d'images reconnues de tous et qui circulent massivement sur des plateformes généralistes comme Youtube ^[56]. Ce qui fait que la forme mashup – on l'a vu – n'a pas une forme unique et stable et qu'elle est dominée par un modèle parodique ou de pastiche que Mark Caro, journaliste au *Chicago Tribune*, a désigné de l'appellation « Pop Culture Mashups ^[57] ». La forme la plus extrême et la plus radicale de ce type de mashup est celle des *Youtube Poop*, mashups élaborés à partir de footages de télévision ou d'Internet ^[58]. Cette forme est symptomatique de la culture du remix, car elle produit immédiatement de l'amusement ou du rire en même temps qu'elle est une critique sévère du caractère absurde de certains contenus vidéo. Une dénonciation qui consiste précisément à pousser cette absurdité à son paroxysme.

Le *YouTube Poop: The Sky Had A Weegee* (Hurricoaster, 2009) est tout à fait symptomatique de cela ^[59]. Il s'agit d'une vidéo empruntant des séquences au dessin animé *Sponge Bob* (mieux connu en France sous le nom de *Bob l'éponge*) qui sont mixées avec le portrait iconique de Luigi, le frère de Mario dans l'univers *Super Mario Bros* (mais aussi les pokeballs de l'univers *Pokemon* ^[60]). L'action de ce *Weegee* (un sous-genre du *Youtube Poop*) ^[61] est très dynamique, bavarde, avec de nombreux *cuts* et surimpressions visuel(le)s ou sonores, des doublages grotesques, l'insertion d'éléments violents en rupture avec les univers enfantins qui sont convoqués (explosions, présence d'armes). Luigi remplit, quant à lui, une fonction de cristallisation des angoisses et de la peur (qu'il provoque ici chez Bob et son ami fidèle, Patrick).

Figure 5. Capture d'écran d'un mashup de Bob l'éponge sur Youtube.

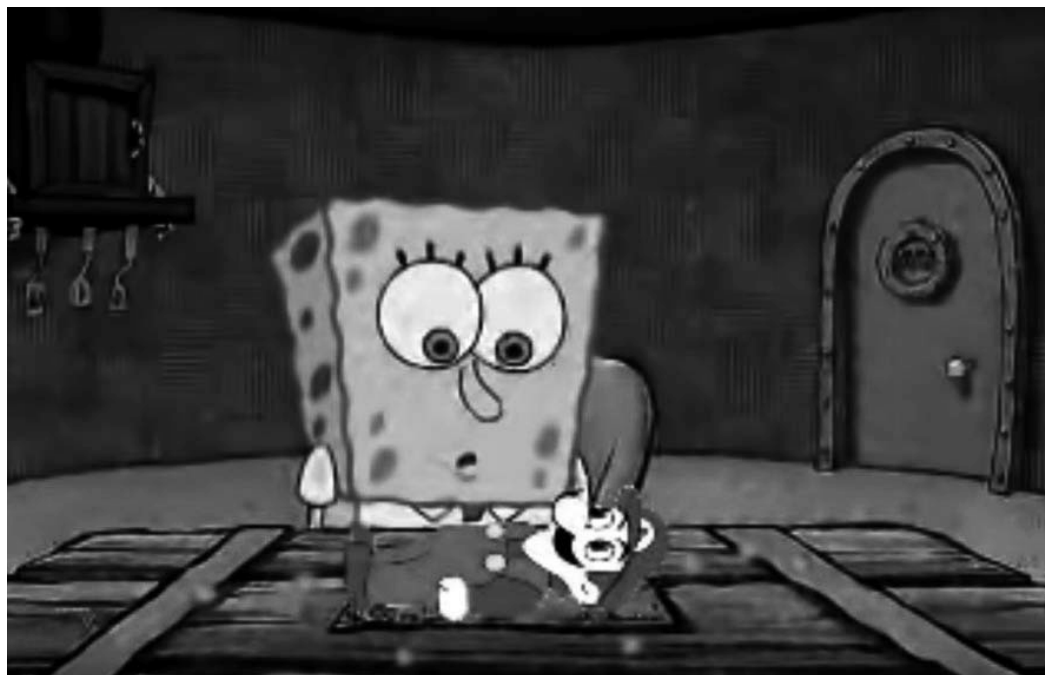


Figure 5. Capture d'écran d'un mashup de Bob l'éponge sur Youtube.

Autre exemple de *Youtube Poop*, français cette fois-ci : *Parce que Julien Lepers* qui tourne en dérision, pour les critiquer, à la fois le fonctionnement du jeu télévisé *Questions pour un champion* et son animateur célèbre Julien Lepers^[62]. *Questions pour un champion* est un programme extrêmement populaire qui repose sur la rapidité des candidats à répondre à des questions de culture générale qui ont été posées pendant de longues années par son animateur vedette : Julien Lepers, dont les traits de personnalité les plus caractéristiques (bien qu'ils soient totalement opposés) sont le dynamisme et l'excitation presque névrotique. La nervosité de l'émission est ici portée à son paroxysme (et donc critiquée) par le découpage et le remontage des questions et des réponses qui n'ont plus aucun sens et qui sont tournées en ridicule.

Figure 6. Capture d'écran d'un mashup de Questions pour un champion sur Youtube.



Figure 6. Capture d'écran d'un mashup de Questions pour un champion sur Youtube.

À l'autre extrémité du spectre de l'intervention politique, on retrouve des mashups qui utilisent des images intrinsèquement politiques comme *The Uprising* (Snowdon, 2014)^[63] qui est un film sur les Printemps arabes de 2011 entièrement construit à partir d'images captées par des tiers sur le terrain des révolutions^[64]. Pour rendre compte de ces mouvements révolutionnaires, le réalisateur s'est mis en quête d'images sources sur Internet^[65] en même temps qu'il réfléchit à leur statut, à leur esthétique, ainsi qu'aux relations qu'elles entretiennent (processus d'imitations, de reprises)^[66].

Une quête de contenus qui va conduire le réalisateur Peter Snowdon à repérer ce qu'il identifie comme une « énergie commune » – née de la révolution – à l'intérieur même des images. Des images qu'il va ensuite assembler pour montrer qu'elles ont le pouvoir de relier des gens entre eux et d'unifier des événements qui ont un sens commun. Des images, enfin, qu'il va chercher à faire circuler le plus massivement possible, car elles sont le fruit d'un geste de participation à ces révolutions : « le geste de celui qui n'est pas bien positionné pour prendre une pierre dans la main, mais qui ne veut pas rien faire^[67] », alors il prend une caméra ou un téléphone portable et il capte des images, souvent au péril de sa vie^[68].

Conclusion

Le mashup est une forme d'expression audiovisuelle qui ne se laisse pas facilement saisir, car il est particulièrement complexe, multiforme et mutagène. Cela est lié au fait que le producteur de mashup a le plus généralement une idée qu'il met en œuvre sans se poser la question de la forme que prendra sa production et de son appartenance à une catégorie bien identifiable. C'est une des spécificités de la culture du remix en contexte numérique^[69].

Pour autant, on aura vu des points de convergences entre la pratique du mashup et celle de la transtextualité. Plus encore, on aura vu des points de convergence entre le mashup et l'hypertextualité que Genette déploie spécifiquement dans *Palimpsestes*, car elle conduit à la

production d'une *littérature au second degré* (parodie, travestissement, imitation, transposition, traduction, etc.), là où le mashup conduit à la production d'une *culture cinématographique au second degré*^[70].

Par ailleurs, l'expérience de la transtextualité m'a permis de dresser une typologie des formes de mashup et de l'envisager comme objet avec ses sous-genres et ses sous-catégories. En particulier au regard des théories littéraires que Genette interroge, mais aussi de la citation telle qu'elle est explorée par Compagnon ou encore du Cut-Up tel qu'il a été expérimenté par les artistes Beat, Brion Gysin et William Burroughs^[71]. Un objet et une pratique (le mashup) qui engage de la créativité, un discours social, mais également une médiation avec les contenus sources qui sont employés.

En définitive, parce que le mashup s'inscrit dans une dialectique avec un ou plusieurs objets premiers, il s'affirme aussi comme objet politique, si tant est que l'on s'accorde avec la définition *du* politique chez Nicos Poulantzas lorsqu'il nous dit que le politique émerge là où il y a une tension entre (au moins) deux polarités : ici, entre l'objet source et le mashup (qui utilise une partie de la source pour la faire circuler en opérant à un décalage de son sens)^[72]. Un acte politique qui est intrinsèquement ancré dans cette pratique, mais plus encore affirmé dès lors que le mashup remploie des images sources ayant elles-mêmes un caractère politique. Ce que soulignent très bien Richard Edwards et Chuck Tryon quand ils nous disent que le mashup est une forme qui contribue à l'ouverture du débat et à la « construction d'une démocratie participative, saine et puissante^[73] ».

Notons enfin que cette culture du *remix* numérique, à laquelle appartient le mashup, entretient une relation complexe avec la législation, en ce sens où les objets qui la composent sont souvent illégaux parce qu'ils empruntent leur matière à d'autres objets sous droits^[74]. Des pratiques qui ne sont pourtant pas endiguées. Quiconque aura constaté la disparition d'un contenu à un moment donné sur la toile l'aura aussi vu réapparaître ailleurs, sous une autre forme, à l'initiative d'une autre personne. Il y a donc bien – ce que j'ai déjà identifié comme – une forme de « laisser-faire^[75] » qui s'expliquerait par un bénéfice pour l'objet source d'être (re)mis en circulation par le biais du mashup (un cas de figure courant pour les Retrailers, ou détournement de bandes-annonces, qui tendent à republiciser des films). Le mashup est donc bien en train de s'installer comme « chose » participant à la construction d'une « histoire sociale des choses »^[76].

Bibliographie

Bibliographie

Appadurai Arjun, *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, London-New York, Cambridge University Press, 1986.

Baecque Antoine (de), *La Cinéphilie : invention d'un regard, histoire d'une culture, 1944-1968*, Paris, Hachette, 2003.

Blümlinger Christa, *Cinéma de seconde main : esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux*

médias, Paris, Klincksieck, 2013.

Bourgatte Michaël, « Vers une littératie audiovisuelle », in Jean-Paul Fourmentraux, *Digital stories: arts, design et cultures transmédia*, Paris, Hermann, 2016, p. 93-108.

Brenez Nicole, « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, 13(1-2), 2002, p. 49-67.

[Consulter](#) 

Burgess, Jean, Green Joshua, *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Cambridge University Press, 2009.

Caro Mark, « Pop Machine: Love those Trailer Mashups », 2006. Consulté à l'adresse http://featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment_popmachine/2006/04/love_those_trai.html

Compagnon Antoine, *La Seconde Main : ou le travail de la citation*, Paris, Le Seuil, 1979.

Darras Bernard, Lancien. Thierry, « Généalogie de l'hypertexte comme média à partir d'entretiens avec Ted Nelson », *MEI*, 2012, 34, p. 11-25.

Debray Régis, *Vie et mort de l'image : une histoire du regard en Occident*, Paris, Gallimard, 1992.

Dupuy-Salle Manuel, « Multimédia et cinéphilie : L'usage de séquences vidéo comme révélateur d'un élargissement des pratiques d'écriture. L'exemple de trois blogueurs », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 12-2, 2011, p. 55-72.

[Consulter sur Cairn.info](#) 

Edwards Richard L., Tryon Chuck, « Political Video Mashups as Allegories of Citizen Empowerment », *First Monday*, 2009, 14(10). Consulté à l'adresse : <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2617/2305>

Feenberg Andrew, *(Re)penser la technique : Vers une technologie démocratique*, Paris, La Découverte, 2004.

Finley Moses I., *Mythe, mémoire, histoire : les usages du passé*, Paris, Flammarion, 1981.

Gaudreault André, Le Forestier Laurent (dir.), *Méliès, carrefour des attractions*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014

[Consulter](#) 

Genette Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Le Seuil, 1982.

Gomez-Mejia Gustavo, Le Marec Joëlle, Souchier Emmanuel, « Verón entre les mondes », *Communication et langages*, n° 196, 2018, p. 9-26.

[Consulter sur Cairn.info](#) 

Jeanneret Yves, *Penser la trivialité. La vie triviale des êtres culturels*, Paris, Lavoisier, 2008.

Jullier Laurent, Leveratto Jean-Marc, *Cinéphiles et cinéphilies : une histoire de la qualité cinématographique*, Paris, Armand Colin, 2010.

Le Forestier Laurent, « Mémoires de cinéma », *Revue de la BNF*, 2007, p. 27.

Lessig Lawrence, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Penguin Books, 2009.

Lemaire Gérard-Georges, « Les mythes que renferme la machine à écrire molle », in William S. Burroughs, *La Machine molle – Le ticket qui explosa – Nova Express*, Paris, Christian Bourgeois, 1994, p. 9-26.

Leveratto Jean-Marc, *La Mesure de l'art. Sociologie de la qualité artistique*, Paris, La Dispute, 2000.

Leyda Jay, *Films Beget Film*, New York, Hill & Wang, 1964.

Manovich Lev, « Remix and Remixability », 2005. Consulté à l'adresse : <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0511/msg00060.html>

Poulantzas Nicos, *L'État, le pouvoir, le socialisme*, Paris, Les prairies ordinaires, 2013.

Sorlin Pierre, *Sociologie du cinéma : ouverture pour l'histoire de demain*, Paris, Aubier, 1977.

Snickars Pelle, Vonderau Patrick (dir.), *The Youtube Reader*, Stockholm, National Library of Sweden, 2009.

Strangelove Michael, *Watching YouTube: Extraordinary Videos by Ordinary People*, Toronto, University of Toronto Press, 2010.

[Consulter](#) 

Valck, Marijke (de), Hagener, Malte (dir.), *Cinephilia: Movies, Love and Memory*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2005.

Verón Eliseo, « Interfaces. Sur la démocratie audiovisuelle avancée », *Hermès*, 1989, 4(1), p. 113-126.

[Consulter](#) 

Verón Eliseo, *La Semiosis sociale : fragments d'une théorie de la discursivité*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 1988.



Revue

Ouvrages

Que sais-je ? / Repères

Magazines

Rencontres

Dossiers

Listes de lectures

Sciences Humaines et Sociales

Sciences, techniques et médecine

Droit et Administration

Connexion

Cairn Pro

À propos

Contact

Aide

Français

English

Español

