COPIER-CLONER

De Louis Rigaud – France – 2003 - 3'- Animation – dès 11 ans

Un écran d'ordinateur montre le déroulement d'un programme informatique chargé de l'élevage de vaches et de la vente de leur viande. Très vite, l'efficacité et l'optimisation de la production semblent devenir son seul critère de fonctionnement, et tout vire à l'incontrôlabl

En un coup d'oeil

À la simple lecture de son titre, ***Copier-cloner*** établit un lien entre les processus informatiques dématérialisés que nous utilisons quotidiennement et le rapport distant que nous entretenons dans nos sociétés modernes avec le vivant. La vache, qui se trouve au centre du film, n'y est jamais représentée que de manière simpliste, sous la forme d'une icône qui reste invariablement la même. Toute apparition du réel semble proscrite, et la mise en relation immédiate de la ferme avec l'abattoir et le supermarché traduit à quel point nous sommes déconnectés des processus qui amènent la viande dans nos assiettes.

Le programme informatique sert ici de métaphore de la production à l'ère capitaliste et mondialisée. Les vaches y sont considérées comme des produits manufacturés et standardisés que l'on cherche à reproduire à l'infini. La réorganisation des vaches dans la fenêtre du programme informatique renvoie aux processus d'optimisation de l'espace dans l'industrie, et leur multiplication folle aux cadences de production toujours plus élevées.

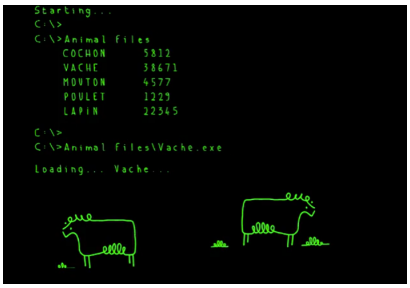
Le film alerte ainsi sur les risques de cette reproduction infernale via la thématique du clonage, mais aussi par l'absence de biodiversité. Et ce, jusqu'à un point de non-retour, où l'impossibilité de redémarrer le système sonne le glas d'une nature définitivement perdue.

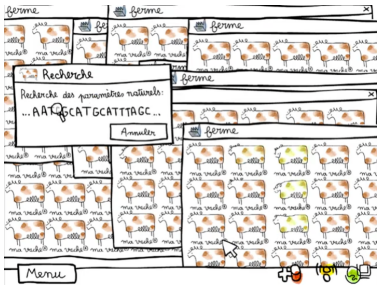
À la loupe

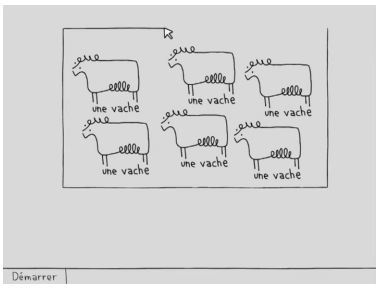
Image et cadre

Pourquoi utiliser des cadres dans le cadre ?

Dans Copier-cloner, le cadre, même s'il n'apparaît pas de manière explicite, est délimité par un écran d'ordinateur, où se déroule toute l'action du film. Le récit figure divers lieux (une ferme, un laboratoire, un abattoir, un supermarché) sans jamais quitter cet écran, comme si toute la chaîne de production avait été réduite à l'échelle numérique. Les vaches y sont représentées dans des fenêtres, et ce dès les premières secondes du film, où un cadre est dessiné autour d'elles. Elles sont littéralement prisonnières du système, au même titre que le spectateur-consommateur du film est enchaîné à la mondialisation industrielle.







Bande-son

Quels sont les ensembles sonores du film ?

La bande sonore de ***Copier-cloner*** est composée de bruitages familiers, à la fois issus du réel (le beuglement des vaches, touches de clavier, clics) et du virtuel (bip d'une fenêtre qui s'affiche, son de chargement, jingle d'une opération réussie). Ces deux "familles" sonores s'entendent, dans un premier temps, de manière bien distincte, comme séparées. Mais à mesure que les opérations du programme informatique ont un impact de plus en plus fort sur la production, les deux se mélangent. Jusqu'à aboutir à la cacophonie finale, représentation du dérèglement et de la destruction de l'écosystème régi par le virtuel.

Points de vue

Quelle est la perspective du film ?

Ce film de Louis Rigaud propose un point de vue unique, symbolisé par le fait qu'il n'est constitué que d'un seul plan. Mais le point de vue de qui ? Celui d'un être humain ? D'une intelligence artificielle ? Et si c'était celui du spectateur qui, à l'image d'un jeu vidéo à la première personne, "incarne" le personnage principal ? En effet, la perspective proposée ici ressemble à l'architecture d'un jeu virtuel de gestion, qui se déroulerait dans un temps condensé. Ce serait alors l'expérience d'une partie de jeu ayant subitement dérapé, mais nous renvoyant à une situation réelle qui n'a, pour le coup, rien de ludique.

Pistes d'exploitations pédagogiques

On en discute

- Pour vous, ce film reflète-t-il une réalité agricole ou est-ce un film purement fantaisiste ?
- Que signifie le signe ® avec le passage du terme "une vache" à celui de "ma vache" ? Que cela signifie-t-il ?
- Selon vous, quel serait le "message" de Copier-cloner ? Quels sont les éléments du film qui vous permettrez d'aboutir à cette conclusion ?

Activités pratiques

Atelier son : Essayez d'imaginer de nouveaux bruitages. Passez le film sans le son et voyez en quoi cela peut changer le sens du récit.

Analyse d'image : Choisissez un jeu vidéo de gestion (sur smartphone, PC ou console de jeu), et listez tous les éléments et paramètres que Copier-cloner a récupéré pour s'en inspirer. Voyez-vous d'autres éléments qui auraient pu être inclus dans le film ? Sous quelles formes ?

Recherche : Ce film peut servir de base pour comprendre et analyser le fonctionnement du circuit agro-industriel productiviste actuel en mettant en lumière les acteurs, les enjeux économiques, sociaux, sociétaux et environnementaux.

Pour aller plus loin

Sur cinéma et élevage industriel : une mise en perspective de ce film avec un extrait du film documentaire Notre pain quotidien, de l'Autrichien Nikolaus Geyrhalter (2007 – DVD paru chez One Plus One), permet d'aborder la question de l'élevage industriel de manière plus frontale et concrète.

Sur la question des droits des animaux : ce film permet d'aborder les questions actuelles autour du statut animal, sa place par rapport aux hommes, ses droits et sa protection, voire sa représentation politique.

Sur la question de l'élevage : ce film peut être une porte d'entrée sur une réflexion sur la pratique de l'élevage : les réflexions actuelles sur sa limitation pour des questions de ressources, la question de plus en plus prégnantes des "zoonoses", les alternatives à l'élevage industriel, le respect de l'animal.

Fiche rédigée par Julien Marsa
Pistes pédagogiques proposées par Julien Marsa et Thomas Cabrera

L'AGENCE DU COURT MÉTRAGE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE
Liberté
Égalité
Fraternité