

SHOCKING !

**Le cinéma d'exploitation
ou l'appel de la dépravation**

"Every racy and taboo subject known to man can be found in our video catalog. Or just plain wacky celluloid wonders. Consider it one-stop shopping for all your delightfully depraved entertainment. There's Something Weird for Everyone!"

- Site web de **Something Weird Video**

Le cinéma d'exploitation existe depuis 1919. Il s'agit de films indépendants, réalisés en un temps record avec très peu de budget et beaucoup d'amateurisme, et qui mettent en scène des genres et des thématiques considérés tabous par les *Majors* d'Hollywood. Dans la recherche du plus grand retour sur investissement possible, le cinéma d'exploitation offre donc ce que la culture dominante ne peut pas et ne veut pas offrir ou cautionner. Il répond aux demandes des sous-cultures* qui s'organisent comme de véritables marchés de niches*, avec leurs propres canaux de distribution (*drive-in**, *roadshow**, salles indépendantes dites *grindhouse**, *direct-to-video**) et de communication (fanzines, newsletters) ainsi que des stratégies commerciales encore plus singulières et incongrues que les

films eux-mêmes.

Ces films me touchent par leur nature transgressive, leur intérêt pour le minoritaire et le spécifique au détriment du dominant et de l'universel. Ils m'invitent à explorer des territoires cachés, marginaux, étranges - sortes de mondes parallèles qui cohabitent sans forcément se croiser. Ce sont les histoires subjectives de ces mondes que j'ai envie de raconter, en rapprochant le cinéma d'exploitation de sous-cultures plus actuelles, qui se forment et se consomment majoritairement sur internet, et du design qui définit leur environnement matériel.

Par ailleurs, le cinéma d'exploitation, c'est un cinéma de l'extrême, un cinéma qui déploie une très grande inventivité dans son processus et c'est là aussi qu'on peut opérer des rapprochements avec le design.

Il faut tout d'abord repérer les possibles lieux de ces rencontres et les points de départ à ces histoires.

Entrons donc dans une autre dimension.

L'EXPLOITEER COMME DESIGNER ?

Il faudrait d'abord dresser un portrait de la figure ambiguë de l'*exploiteer**, amateur professionnel, entre maître absolu des truquages et du DIY et businessman acharné, et sa possible rencontre avec celle du designer.

Cette figure excentrique et ingénieuse invite également à se pencher un moment sur l'un de ses outils de prédilection : le *gimmick**, dispositif provoquant une gratification sensorielle totale.

SOUS-CULTURES ET FANDOMS : DES MONDES PARALLELES

Le cinéma d'exploitation, qui s'inscrit dans l'écosystème économique des sous-cultures, adopte les codes et les esthétiques (souvent excentriques) de ces dernières.

Hier et aujourd'hui encore, le cinéma d'exploitation est célébré par les ciné clubs et les salles spécialisées. Des films considérés comme cultes sont projetés au cours de séances *Midnight Movies** et on voit l'émergence de véritables *fandoms**. Dans un contexte actuel d'uniformisation des goûts et des connaissances par les algorithmes sur internet (les suggestions *Youtube*, la hiérarchisa-

tion des résultats des moteurs de recherche), cette consommation singulière et contrôlée de la culture et du design me paraît très intéressante. D'autant plus qu'on pourrait établir de vrais liens de filiation entre les sous-cultures du cinéma d'exploitation et celles d'internet ainsi que leurs modes de partage et de consommations - par exemple, du fanzine à *Tumblr*, en passant par *GeoCities* (ces coins personnalisés du web, emblématiques de l'Internet des années 1990).

LA CHASSE AU TRÉSOR COMME METHODE DE RECHERCHE

Des associations d'amateurs passionnés continuent de redécouvrir des films oubliés et tentent de les remastériser par leurs propres moyens. Cette nouvelle génération de fans du cinéma d'exploitation pratique une approche de la culture comme quelque chose qui reste à découvrir, comme une chasse au trésor qui valorise la recherche et la trouvaille fortuite.

Cette démarche "archéologique" me paraît nécessaire pour mener ce travail de recherche. En plus d'une première étude globale et plutôt académique de l'histoire du cinéma d'exploitation, la recherche se basera essentiellement sur une chasse au trésor : rencontres de fans et d'amateurs, souvent plus érudits en la matière que les académiciens, lecture de fanzines et exploration de certains coins étranges et singuliers d'Internet. En partant de l'anecdote, d'une série d'arrêts sur image, je raconterai des histoires subjectives cachées qui se manifesteront dans des textes de natures différentes.

Comme un fanzine qui vous en met plein les yeux en cumulant critiques, entretiens, analyses, portraits, publicités ciblées et gimmicks afin de rendre compte d'un ensemble de bizarreries hétéroclites.