



Utopies d'un cinéma interactif: accessibilité des images en mouvement

Gwenola Wagon

► To cite this version:

Gwenola Wagon. Utopies d'un cinéma interactif: accessibilité des images en mouvement. domain_stic.cine. Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis, 2006. Français. NNT: . tel-00177253

HAL Id: tel-00177253

<https://theses.hal.science/tel-00177253>

Submitted on 10 Oct 2007

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris 8 – Vincennes – Saint-Denis - U.F.R ARTS

Thèse de doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des arts

présentée par

Gwenola Wagon

Titre

Utopies d'un cinéma interactif

Accessibilité des images en mouvement

Sous la direction de

Jean-Louis Boissier

Jury

Mme Anne-Marie Duguet

Jean-Louis Weissberg

Roberto Barbanti

Thèse soutenue le 5 décembre 2006

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier vivement M. Jean-Louis Boissier pour m'avoir soutenue dans mes recherches pendant toutes ces années, pour avoir conçu les expositions Jouable, et pour toutes les initiatives auxquelles il a pu me proposer de participer.

Mme Anne-Marie Duguet, professeur à l'Université de Paris 1, M. Jean-Louis Weissberg, professeur à l'université Paris 13, M. Roberto Barbanti, maître de conférences à l'université Paris 8 pour avoir accepté de faire parti du jury de cette thèse.

Je remercie Alexis Chazard, coréalisateur de nombreuses pièces vidéos interactives et des ateliers qui ont suscité les réflexions présentées dans cette thèse, Stéphane Degoutin pour ses conseils et critiques avisés et ses corrections scrupuleuses et Elsa Imbert pour ses encouragements et ses relectures attentives.

Invitée à intervenir sur les « Utopies d'un cinéma interactif », je tiens à remercier Luc Dall'Armellina, Julie Morel, Éléonore Mercier, Daniel Pinkas, Jocelyne Quélo et Jean-Marie Dallet. Je remercie également Isabelle Berger-Wagon, Liliane Terrier et Marika Dermineur pour leur soutien.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	3
INTRODUCTION	9
Explosion / Fusion	9
Sans nom	12
Naissance d'un art	15
Utopies, fictions, à venir	17
UTOPIE PREMIERE : DES TEMPORALITÉS MULTIPLES	21
1.1 Temps irréels	22
1.1.1 Introduction aux temps multiples	22
1.1.2 Temps qui bifurque, la fêlure temporelle	23
1.1.3 Futurs possibles	26
1.1.4 Réseau temporel	28
1.1.5 Moment extensible. Le mouvement héberge l'infini	30
1.1.6 Temps intermédiaire	33
1.1.7 Ou bien... ou bien... Le temps du choix	35
1.1.8 Décisions et actes, micro-choix et impasses	38
1.2 Se perdre dans les possibles	41
1.2.1 Situations dédoublées et identités multiples	41
1.2.2 Tentative d'épuisement : la fatigue du possible	43
1.2.3 Le récit labyrinthique	44
1.2.4 Vertige. Sombrier dans l'œuvre	48
1.2.5 Mort et vie des personnages à l'écran	49
1.2.6 Condamné au temps. Mort temporelle dans les jeux vidéo	51
1.3 L'infini film	53
1.3.1 L'infinitude	53
1.3.2 Playtimes	54
1.3.3 Montage des possibles. Le cinéma devient un engin de possibilités	58
1.3.4 Des films aux agencements multiples	62
1.3.5 L'infini film	64
UTOPIE SECONDE : EXPLORER L'ESPACE DES POSSIBLES	69
2.1 Explorations	69
2.1.1 L'art de l'exploration	70
2.1.2 L'explorateur, sa caméra et son Global Position System Field	72
2.1.3 L'embarquement	75
2.1.4 Plan d'évasion, plan de tournage dans <i>LandMap</i>	76

2.1.5 Décollage. La figure de <i>La Jetée</i>	78
2.1.6 Comment circuler ?	81
2.2 Explorer/Véhiculer	83
2.2.1 Médiums de locomotion.....	83
2.2.2 Le conducteur et le passager.....	87
2.2.3 Le processus technique s'explore comme territoire.....	92
2.2.4 Exploration intérieure.....	96
2.2.5 Seul au monde, le mouvement de la caméra	98
2.2.6 Ligne d'horizon	101
2.3 Comment s'orienter ?.....	104
2.3.1 Perdre le sens de l'orientation.....	104
2.3.2 Perte d'échelle dans la lecture des mondes fictifs	105
2.3.3 Déjà-vu	108
2.3.4 Les cartes de la mémoire.....	110
 UTOPIE TROISIÈME : VOYAGE DANS LA MÉMOIRE DES ENREGISTREMENTS	 115
3.1 Fabrication des souvenirs.....	116
3.1.1 Mémoire vive.....	116
3.1.2 Images mémorables, brisures du quotidien	119
3.1.3 Souvenirs sculptures.....	122
3.1.4 Mémoire et souvenirs d'enregistrements enchevêtrés	124
3.1.5 Des parcours dans les lieux de mémoire.....	128
3.1.6 C'était bien ? Les souvenirs s'enchaînent	129
3.1.7 De la mélodie des souvenirs	131
3.1.8 Versification des images mouvement	132
3.1.9 De la répétition comme constitution d'un bloc mémoire.....	135
3.1.10 Fictions à variations infinies	136
3.2 Toute la mémoire en extension.....	139
3.2.1 Principe de disparition	139
3.2.2 Trou de mémoire.....	141
3.2.3 À la mesure de l'enregistrement de nos souvenirs.....	144
3.2.4 Pellicule et disque dur	145
3.2.5 De l'effort, l'extenseur et le cinéma étendu	152
3.2.6 Toute la mémoire dans une prothèse infinie.....	154
3.2.7 Les têtes refaites	157
3.3 Archivage et accès	160
3.3.1 Aux commandes de la mémoire. Comment atteindre le souvenir ?	160
3.3.2 Accrocher pour posséder.....	163
3.3.3 Cinéma de l'accès	165
3.3.4 Collection d'histoires.....	169
3.3.5 Archiver le monde. Histoire vivante ou morte	172

3.4 Nommer, déclencheurs et indices.....	174
3.4.1 Codes, clés, portes d'accès.....	174
3.4.2 Noms mystères. Nommer.....	175
3.4.3 Les métadonnées.....	178
3.4.4 Le saut. Bondir entre les souvenirs.....	181
3.4.5 Les renvois de la mémoire.....	183
3.4.6 Liens actifs, liens brisés.....	184
3.4.7 Rechercher les données enregistrées.....	186
3.5 L'œuvre-réservoir.....	189
3.5.1 Des œuvres-réservoirs.....	189
3.5.2 Réservoirs de stockage.....	190
3.5.3 Dénommer / Lister.....	193
3.5.4 La combinatoire, le film kaléidoscope.....	194
3.5.5 Voyage dans les bases de données.....	197
3.5.6 Mémoires flottantes.....	198
 UTOPIE QUATRIEME : D'UN CINÉMA JOUABLE.....	 201
4.1 Accès et jouabilité des flux d'enregistrement.....	202
4.4.1 Accrocher son public, l'acrostiche.....	202
4.4.2 Un film pour plusieurs fois, le cinéma magnétoscopé.....	206
4.4.3 P.A.U.S.E.....	210
4.4.4 Entre l'écoulement et la coïncidence.....	213
4.4.5 Mutilation, les fantasmes des extraits de films.....	214
4.4.6 Art du collage, les colleurs Joyce et Godard.....	216
4.2 Du cinéma aux livres d'images en mouvement.....	219
4.2.1 Lire le film.....	219
4.2.2 Le devenir (libre) livre.....	222
4.2.3 Chapitrer. Moyens d'accès dans le film.....	225
4.2.4 L'un et l'autre.....	226
4.3 <i>Le home cinema</i>	227
4.3.1 Le <i>home cinema</i> des origines.....	227
4.3.2 Cinéma à portée de main.....	231
4.3.3 Dispositif pluriels pour films variables.....	232
4.3.4 Le cinéma chez soi, le cinéma à la maison.....	238
4.3.5 Du <i>home</i> réalisateur au <i>home cinema</i>	241
4.4 D'un joueur connecté à l'« aire de jeu ».....	244
4.4.1 L'« aire de jeu ».....	244
4.4.2 Jeu / <i>game</i> ? Œuvre ou jeu.....	246
4.4.3 L'espace intermédiaire.....	248
4.4.4 Aire de dialogue.....	249
4.4.5 Oui.....	253

4.4.6 D'un cinéma élargi à un cinéma immersif.....	254
4.5 L'interface utopique	257
4.5.1 <i>Addicted</i>	257
4.5.2 Les interfaces intouchables, le toucher sans toucher	261
4.5.3 Voulez-vous jouer avec moi ?.....	263
4.5.4 Oublier l'interface.....	265
 UTOPIE CINQUIÈME : D'UN CINÉMA CONNECTÉ	 271
5.1 Connexions.....	272
5.1.1 Cinéma connecté	272
5.1.2 Cinéma-réseau	274
5.1.3 Constellations	277
5.1.4 Esthétique des liens	279
5.1.5 Faire ou défaire le lien	281
5.1.6 Du cinéma connecté au cinéma-pensée	287
5.1.7 Suspension de la pensée. Le seul lieu où la mémoire est esclave	290
5.1.8 Repenser, rejouer la pensée	291
5.2 Ubiquité	295
5.2.1 De l'auteur, chef d'orchestre de ses mondes-mémoires	295
5.2.2 Le contrôle de l'univers	297
5.2.3 De la maquette à échelle 1	299
5.2.4 Vue des nuages, ubiquité des mondes virtuels.....	301
5.3 L'homme-orchestre	304
5.3.1 Le corps connecté de l'homme-orchestre	304
5.3.2 Théorie du moindre effort, les gestes de l'homme-orchestre	309
5.3.3 L'outil total	312
5.3.4 L'homme-orchestre	315
5.3.5 L'homme-orchestre habite l'histoire	317
5.3.6 Jouer à faire son cinéma. Les monologues du joueur.	324
5.4.7 Le juke-box de la mémoire.....	326
 CONCLUSION	 331
Ouvrages collectifs.....	342
Articles.....	343
Références publications Internet.....	346
Filmographie	347
Installations, œuvres interactives.....	349
Table des figures.....	351
Index des noms.....	353

INTRODUCTION

Explosion / Fusion

Accessible, consultable, maniable, opérable, décodable, malléable, toutes ces qualités esquissent le film de ces utopies. Film aux multiples temporalités, qui se lit, se monte en cours de lecture. Il s'explore, se visite, il est un territoire virtuel où le spectateur se promène, se déplace et accède à toutes les images qui, comme les souvenirs, viennent à lui. Ce film est aussi un grand « réservoir », une large liste de séquences dont varient les façons d'en disposer. Le lecteur le met dans sa poche ou le visionne dans son salon transformé en *home cinema*. Dans ce film constitué d'un réseau de liens, de connexions, le spectateur découvre des associations et chemine mentalement. L'auteur décide comment en jouir et le suggère au spectateur. Celui-ci habite pour un temps l'histoire du film et fait aussi son cinéma avec sa machine. Un cinéma qu'il partage avec d'autres.

C'est en tant qu'auteur(e) de films interactifs que j'orchestre un ensemble de rapprochements et de connexions qui forment ces « utopies d'un cinéma interactif ». Dans ma pratique, je cherche à trouver une écriture « filmique » qui s'accorde avec les spécificités de nouvelles lectures, afin que l'on se sente tout aussi libre dans l'acte de lecture d'un film que dans celui d'un livre composé d'images et de sons. Je présente une dizaine de pièces que j'ai réalisées, seule ou en collaboration avec une équipe de recherche, et qui ont suscité les nombreuses réflexions dont découle l'écriture de cette thèse. Toutes les œuvres présentées ici, de leur saisie à leur visionnage empruntent au cinéma, aux arts interactifs et programmatiques. Elles relèvent de la filiation du film, qu'il soit vidéographique ou cinématographique : cinéma exposé, *home cinema*, *personal cinema*, *handmovie*, *micro-movie*, etc. Elles éclairent chacune à leur façon le devenir d'un cinéma en regard de sa condition numérique et lorsque c'est le cas de sa dimension interactive. Je privilégie donc comme œuvres et sources les écrits d'auteurs, notes et journaux de cinéastes, œuvres prototypes, travaux de recherches ou œuvres

en cours de fabrication. Le DVD-Rom placé en annexe rassemble les extraits de ces pièces auxquelles je fais référence.

Ces pistes de lecture d'un cinéma interactif décrites comme des utopies forment autant de chapitres : des temps pluriels aux films infinis, des espaces possibles aux cartes imaginaires, d'une mémoire accessible à une mémoire démesurée, d'un cinéma jouable à un cinéma à portée de main, et enfin d'un cinéma connecté à un monde virtuel saisissable par son auteur. Les quatre premières utopies mènent à l'avènement d'un spectateur joueur, réalisateur, homme-orchestre qui se connecte et partage le cinéma de sa machine. La dernière utopie, tentative de réunion des quatre autres, propose un point de vue d'où l'on peut toutes les embrasser. Composés comme des modules connectés entre eux, j'ai agencé linéairement les textes originellement rhizomatiques de cette recherche : les retours d'occurrences et les variations ont été hiérarchisés en chapitres. Les « utopies » se recroisent, elles partagent des facettes communes ; temps, espace, mémoire et jouabilité sont utilisés pour ce que chacun apporte de singulier au cinéma interactif.

Le cinéma interactif, enregistrement audiovisuel numérique restituant l'illusion des mouvements, se trouve potentiellement accessible. Entre l'écoulement et la saisie des images et des sons, on trouve d'une part l'image cinématographique, puis vidéographique (enregistrement d'un temps découpé mécaniquement) et de l'autre la technique d'un cinéma de l'accès où chaque donnée est encodée. On accède à ce code sans que déroulement ou continuité soit nécessaires. Le cinéma, en tant que technique d'enregistrement photographique, « une saisie du réel dans ses apparences »¹ sera ici mis en perspective avec sa potentielle ou réelle dimension interactive.

Le paradoxe est de réunir deux techniques aussi différentes, d'en dessiner des liens, les relations. Ainsi on retrouvera des images récurrentes représentant un cinématographe en mutation, se transformant : carrefour, incident, faille, explosion, fragmentation constituent une géographie pour

1 Jean-Louis Boissier, « L'Image-relation », *La Relation comme forme : l'interactivité en art*, Genève, Musée d'art moderne et contemporain, 2004, p. 277.

une histoire en cours. De l'explosion du médium cinématographique naît un archipel de propositions. Cet événement rappelle les tout débuts du cinématographe où apparaissaient plusieurs dispositifs possibles.

À la croisée de deux chemins, l'image mouvante de résonance cinématographique d'une part et l'image calculée et interactive, d'autre part, vont entrer en collision. On affronte deux champs qui, non seulement, se croisent mais sont confrontés l'un à l'autre. Le champ cinématographique s'entrechoque avec celui des arts numériques interactifs. Quel croisement sera possible entre le montage de type cinématographique et celui d'un autre cinéma ayant recours aux images en mouvement ?

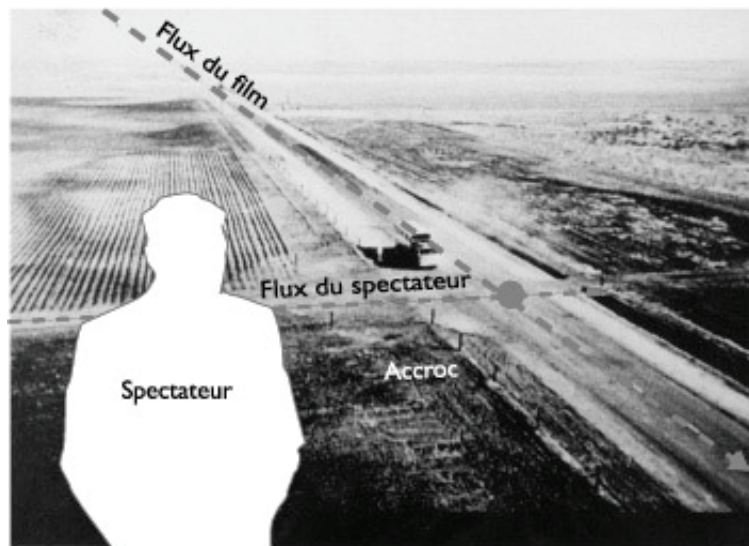


Figure du croisement film-spectateur, Alfred Hitchcock, *La Mort aux trousses*, 1959.

Entre une temporalité présumée (segment film) et d'autres temporalités possibles, entre un choix unique et une infinité de choix, il sera question de cette image du carrefour. L'« entre » est une figure récurrente dans les installations interactives. Entre-jeu, entre-temps, l'« entre » prend plusieurs formes. L'une d'elle est cette mince séparation entre cinéma et interactivité, elle interroge les nouvelles formes de jouabilité des images en mouvement.

Depuis que la plupart des contenus artistiques tels que musique, image, texte et cinéma se trouvent possiblement numérisés ou numériques, ils ont

en commun de figurer dans des dispositifs utilisant un ordinateur¹. De la fusion numérique, même si elle prête à confusion du fait de la multiplication et du développement de ses dispositifs de consultation, découle une uniformisation du cinéma à l'aide de types de codages somme toute peu nombreux. Mais comment dénommer les objets filmiques numériques perceptibles par l'entremise d'un programme ? Existe-t-il un terme qui puisse décrire ce qu'ils représentent ? Par exemple, quel nom qualifierait l'enregistrement d'une temporalité mise en scène par un programme ? Il faudrait plusieurs noms, pour décrire ces objets temporels numérisés ainsi que pour signifier la façon dont on les perçoit.

Sans nom

« On est dans une société de noms, où le nom compte plus que la chose ou la personne. Un nom, c'est capital. Alors je fais avec... »

Jean-Luc Godard, « La télévision fabrique de l'oubli »²

Alors que nous sommes des auteurs³ réalisant des objets qui n'ont pas un nom unique et reconnu, se pose à son tour la question de notre dénomination. Qui sommes-nous ? Chercheurs, artistes, théoriciens, écrivains, cinéastes, musiciens, inventeurs de dispositifs de vision, explorateurs ? Sommes-nous des personnages hybrides et caméléons ? Sommes-nous des auteurs bannis des autres champs culturels⁴ déjà nommés ? Est-ce un problème de vocabulaire ? Serions-nous en utopie, cet espace « entre », sans nom ? Dans cette nouvelle jungle, Christophe Gautier écrit que « des objets hybrides [y] apparaissent sans qu'il soit toujours

1 Ou, à tout le moins de transiter, de passer par un système numérique.

2 Propos recueillis par Léon Mercadet et Christian Perrot, *Actuel*, n°136, octobre 1990, *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, tome 2 1984-1998, Paris, Cahiers du cinéma, 1998, p. 241.

3 Réalisateur serait plus juste dans la mesure où nous signons des objets hybrides. À ce sujet, voir le nom de créateur de films revendiqué par Olivier Bosson.

4 Nous sommes moins marginalisés dans le champ de la musique ou de la danse où la question polymédiumnique va de soi.

possible de les identifier clairement, de les nommer précisément tant la différence est grande avec les objets de référence déjà existants. »¹ Frank Popper précise que le terme de « multimédia », « avait été adopté par la société Apple Computer pour désigner la réunion sur un ordinateur personnel de l'imagerie, de la vidéo et du son numériques, et de l'hypertexte. »² tandis que le terme interactivité « répandu au début des années quatre-vingt-dix, désigne une gamme très large d'expériences novatrices utilisant divers médiums. Il présente (sous forme de performances, de rencontres ou d'expériences individuelles) un flux de données (images, textes, sons), ainsi que diverses structures, environnements ou réseaux cybernétiques adaptables et en quelque sorte intelligents, de telle façon que le spectateur puisse agir sur le flux, modifier la structure, interagir avec l'environnement ou parcourir le réseau, participant ainsi directement à des actes de transformation et de création. »³ Philippe Quéau préfère au terme d'interaction celui d'« alteraction », signifiant « rendre autre ». Il a avancé que « le concept de modèle devrait remplacer la notion de forme, et que les créateurs de modèle sont des demiurges qui créent des univers symboliques dotés d'une vie propre. »⁴

À chaque début d'article ou de chapitre d'un ouvrage consacré à l'art numérique, l'auteur déploie l'ensemble des termes qu'il pourrait être amené à utiliser pour en élire un. Le livre *Art des médias* commence ainsi par établir la liste des appellations possibles et qui lui sont similaires. Expliquant ainsi que les termes « "Art des nouveaux médias" et d'autres noms catégoriels comme "Art numérique", "Art informatique", "Art multimédia" et "Art interactif" sont souvent interchangeables. »⁵

Il a été difficile de trouver les mots adéquats pour décrire les objets filmiques de cette recherche. Ils sont donc multiples, de « film » à « objet

1 Christophe Gautier parle de *Webfilm*, *web fiction*, *digima* (contraction de digital et cinéma), *digitfilm*, cinéma Internet, film du Net, microfilm (pour le format court) ou microcinéma, « L'Interactivité à l'écran », *Écran numérique_digital screens*, *Parachute* n° 113, p. 101.

2 Frank Popper, *L'Art à l'âge électronique*, Hazan, 1993, p. 167.

3 *Ibid.*, p. 172.

4 *Ibid.*, p. 173.

5 Mark Tribe et Reena Jana, *Art des nouveaux médias*, Taschen, Cologne, 2006, p. 7.

filmique », en passant par « objet temporel ». Le vocabulaire relève autant du cinématographe que du numérique ; comme le monde du numérique ne s'accorde pas à un seul terme, les noms se déclinent en diverses expressions comme « art multimédia », « art interactif », « art numérique » pour n'en citer que quelques-unes. Emanuele Quinz¹ écrit au sujet du mot « numérique » qu'il est trop vague pour cerner ce champ et amalgame plus qu'il ne précise. Il compare ainsi le terme de numérique à un état de matière « liquide, solide, gazeux »² dont les transformations consécutives à une numérisation permettent de passer à un état numérique ou d'en sortir.

Le mot « numérique », vaste trou noir, précipite les différents médiums dans son sillage. J'essayerai donc d'employer le moins possible cette notion flottante³. Mais de quel terme user ? Il resterait « interactif », remarque aussi Emanuele Quinz. Anne Cauquelin, dans son livre *Le Site et le paysage*, souligne que le mot « interactivité » se confond avec interaction et devient trouble car son usage engloberait intervalle, interactif, interaction... Elle revient aujourd'hui sur cette réflexion et écrit que : « l'interactivité, ou travail *entre* et *sur* des relations qui sont elles-mêmes des "entre-plusieurs", est donc un travail de fond. »⁴ Il sera ainsi utilisé pour les multiples sens qu'il suggère. Cherchant un nom dont les résonances soient plus proches de l'idée d'un élargissement du médium cinéma, je lui préfère cependant le qualificatif « d'étendu »⁵. Il évoque aussi bien l'étendue des différents champs que recouvrira ce cinéma ainsi que sa capacité à s'étendre. Comme nous le verrons dans la dernière partie consacrée à la mémoire, cet autre cinéma prendra encore d'autres dénominations comme « cinéma connecté », « cinéma cerveau », « cinéma prothèse ».

1 Emanuele Quinz, « Milieux d'échanges, du paradigme relationnel », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, HES, Genève, ENSAD, Paris, Ciren, Université Paris 8, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, 2004, p. 92.

2 *Ibid.*

3 Les mots à l'état brumeux nous permettent de ne pas forcer cette frontière floue d'un langage qui est encore en train de se chercher.

4 Anne Cauquelin, *Fréquenter les Incorporels : contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, Presses Universitaires de France, 2006, p. 113.

5 Le « cinéma étendu » fait allusion à l'expression *expanded cinema* utilisée à l'origine par Anne-Marie Duguet dans *Déjouer l'image* et traduit par « Cinéma élargi ».

Anne Cauquelin décrit la zone de flou qui entoure ces appellations flottantes : « comme ces métaphores sont la plupart du temps assez nuageuses, et à cause de cela même, elles forment autour du site virtuel un halo captivant, qui est pour beaucoup dans la prolifération de ces sites, en fait des objets stars et provoque un sentiment où se mêlent le plaisir, la fascination et l'intérêt. »¹ Les internautes entretiennent le flou du sens multiple des termes « naviguer, surfer », qui font penser à une autre activité que celle d'être face à une machine. Ils partagent cette sorte d'excitation à nommer quelque chose qui n'est pas tout à fait cela. Ils nomment ainsi leur fantasme et le font partager par tous. Une fois les fantasmes partagés et les significations devenues communes, cet usage des mots : « facilite le passage d'un monde à l'autre, domestique la nouveauté et rend familières les abstractions les plus ardues. »² La technique puis la pratique devancent le vocabulaire par les dénominations³.

Naissance d'un art

« Un art réellement nouveau serait comme un nouvel organe des sens. »

Béla Balazs, *L'Esprit du cinéma*⁴

Les images se libèrent de leur contexte spectaculaire d'origine telle la salle de cinéma. Elles sont dépendantes de dispositifs de projection, d'un cadre lui aussi variable en fonction de très éclectiques formats de prises de vues, images variables en taille et en support. Du tournage à sa distribution, le cinématographe s'émancipe en quantité de divers dispositifs tels que les jeux vidéo, le *home cinema*, la navigation sur Internet. L'œuvre doit s'adapter aux différentes formes si elle veut se répandre dans les canaux des transmissions médiatiques. Les nouveaux réalisateurs de cet autre cinéma sont dans la

1 Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, Paris, Presses Universitaires de France, 2002, p. 66.

2 *Ibid.*, p. 67.

3 *Ibid.*, p. 67.

4 Paris, Payot, 1977.

position des pionniers du cinématographe. Ils ont à faire face aux déboires et aux contraintes de cette « nouvelle préhistoire ». Comme l'écrit Léon Moussinac lorsqu'il décrit les premiers temps du cinéma, ils vivront peut-être : « des heures admirables et profondément émouvantes. Dans un grand trouble moderne, un art naît, se développe, découvre une à une ses lois propres, marche lentement vers sa perfection, un art qui sera l'expression même, hardie, puissante, originale, de l'idéal des temps nouveaux. »¹

Le cinéma interactif n'est pas une révolution. « Gens, lieux, idées, rien n'y échappe : de cette redistribution des cartes naissent de nouvelles entités et de nouveaux modes de vie. Plus important encore, notre façon de penser s'en trouve modifiée, et cette mutation s'explique par le développement et la convergence des technologies de l'information. »² Il est au contraire une évolution, celui d'un médium qui se transforme, suivant en cela les mutations techniques. « Tout a commencé là. Tout est là. »³ Le cinématographe tel que nous pouvons l'appréhender aujourd'hui était déjà contenu dans les films des Lumière⁴. Abel Gance souhaitait enrichir les échanges intellectuels à l'aide d'un nouveau langage de hiéroglyphes. Par le recours à un système de chiffres Luc Courchesne en invente un qui lui sert d'interface pour *The Visitors*. « Il faut que je crée une langue très simple, que tout le monde puisse parler comme les chiffres de un à douze [...] c'est par cette langue-là que le contact entre le visiteur et le monde s'établit à la fois par l'espace et par les personnages. »⁵

Tous s'accordent à constater que le cinéma, qui n'a que cent ans, s'est transformé et qu'il devient un autre art en mutation. Lorsqu'il s'agit d'entrevoir ces transformations, les avis divergent. De quel cinéma s'agira-t-

1 Léon Moussinac, *Naissance du cinéma*, Paris, Éditions d'Aujourd'hui, 1983.

2 Christian Vanderboght et Eric Ouzounian, *NetWar, un lien inactif est un neurone mort*, Paris, Sens&tonka, 2003.

3 André S. Labarthe, *Le cinéma à vapeur*, 1995.

4 Andreï Tarkovski écrit à ce sujet : « Pour la première fois, dans l'histoire des arts et de la culture, l'homme avait trouvé le moyen de fixer le temps, et en même temps de le reproduire, de le répéter, d'y revenir autant de fois qu'il le voulait. L'homme était en possession d'une matrice de temps réel. Une fois vu et fixé, le temps pouvait désormais être conservé dans des boîtes métalliques, théoriquement, pour toujours. » *Le Temps scellé*, Paris, Éd. de l'Étoile, 1989, p. 89.

5 Luc Courchesne, entretien, propos recueillis par Gwenola Wagon, Genève, avril 2004.

il ? Les œuvres d'un cinéma interactif relèvent d'une autre histoire, elles prennent d'autres formes, semblent tendre vers plus d'une utopie.

Utopies, fictions, à venir

Le cinématographe était utopique avant qu'il ne soit inventé. Yona Friedman écrit que les utopies « naissent d'une insatisfaction collective »¹. C'est l'insatisfaction que provoque une industrie cinématographique exclusive, lourde et coûteuse qui a incité les artistes à s'emparer de médias nouveaux permettant d'inventer une autre forme de cinéma. Celui-ci s'est transformé, dès l'apparition du médium numérique, en « média art », « art interactif », « netart », etc. Ceux qui veulent faire des films aujourd'hui n'ont plus besoin de faire partie de l'élite des réalisateurs. N'importe qui possédant une caméra et un ordinateur peut produire des films en tant que réalisateur. La tâche la plus complexe étant d'occuper les réseaux de diffusion ou de s'improviser diffuseur, trouver les moyens de montrer ainsi que de vivre de sa production.

En tant qu'auteur, je désirais élargir le cinéma, lui inventer des extensions. C'est en quoi les utopies de ce cinéma relèvent parfois d'une fiction qui concerne leur réalisation : fiction temporelle, spatiale ou organique. Elles s'inspirent des récits de science-fiction, de films qui ont alimenté cette utopie : comme le voyage sans déplacement dans *Dune* de David Lynch ou l'interface connectée au joueur d'*eXistenZ* de David Cronenberg.

Ce qui est utopique, ce n'est pas que la réalisation, mais aussi son succès. Le cinéma interactif existe, mais il n'est pas encore produit, diffusé, connu, répertorié, comme le sont les films conçus pour le dispositif cinématographique. La charge utopique demeure plus dans les fantasmes que le cinéma interactif devienne le prochain loisir de masse, ou qu'il soit un support aussi répandu qu'un autre.

1 Yona Friedman, *Utopies réalisables*, Paris, L'Éclat, 2000, p. 18.

Les deux industries du cinéma et des jeux vidéos tendent à se rapprocher. Et il est probable que de leur fusion naîtront des supports plus propices à ce nouveau cinéma. La part fantasmatique se situerait dans ces mutations, sortant le cinéma de son contexte initial (pour le conduire vers une fiction où « tout irait mieux » ?).

De nombreux commentateurs ont, depuis l'apparition des ordinateurs, débattu sur la capacité des machines à devenir intelligentes. Turing posait cette question différemment : la machine peut-elle simuler l'être humain ? Au sujet de ce cinéma étendu, ce débat ne fait qu'alimenter les fictions. Il est formé dans une certaine mesure de toutes les fictions qui ont nourri un cinéma machine. Le rôle de la machine dans le cinéma interactif est celui d'une technologie dont les caractéristiques permettent d'aspirer à externaliser la mémoire, de parvenir à une haute précision et à la permanence des images, à un autre rangement des histoires, à un accès rapide et illimité.

Le fantasme d'un cinéma interactif représente-t-il un idéal ? Comme l'écrit Ernst Bloch au sujet de l'existence, le cinéma et son avenir sont d'abord menés en termes de pensée, d'attente et de recherche¹. Les rêves d'un cinéma interactif se forment dans un horizon des possibles. S'agirait-il d'aspirer à une perfection, sachant que ce qui est perfectible s'accompagne d'une disparition des anciens paramètres ? D'autres scories apparaîtront, générant d'autres manques. Tant du point de vue de l'auteur que de celui du spectateur, cette recherche interroge la faisabilité, la réalité et la visibilité de cet autre cinéma. Comment allons-nous créer des objets filmiques dans ce XX^e siècle qui a déjà commencé ?

L'utopie d'un cinéma à venir se fonde aussi sur l'affabulation autour d'une technique déjà existante qui sait produire des histoires, des scénarii, des fictions, projetant le cinéma interactif vers un idéal et sollicitant l'invention d'une technique encore nouvelle. C'est ce que résumerait la phrase de Roberto Barbanti dans *L'art techno-cyber* : « l'utopie en tant que possibilité

¹ Ernst Bloch, *Le Principe espérance*, Paris, Gallimard, 1976, p. 236.

technique »¹. Les œuvres inhérentes à ces nouvelles techniques alimentent d'autres fantasmes et d'autres œuvres à venir. Elles se pensent depuis cet horizon à atteindre, leur idéal se trouvant ailleurs. Celui-ci est difficile à décrire, car de quel idéal s'agit-il exactement ? Est-on certain de vouloir atteindre un horizon déterminé ?

L'usage du terme « utopie » est, selon Roberto Barbanti², très répandu dans les discours sur la cybernétique ou autres dérives *techno-cyber*. Il induit l'idée d'un « monde meilleur »³. C'est d'ailleurs ce qui fait la : « spécificité de l'utopisme techno-cyber : la technique n'est plus le moyen de réaliser l'utopie, elle la remplace ». Mais la technique seule ne peut remplacer un idéal quel qu'il soit. L'utopie servirait d'alibi à « un déploiement technique »⁴. Roberto Barbanti dénonce ainsi ces fausses promesses et utopies : elles nous écartent des problèmes réels des citoyens. Toute technique (nouvelle ou à venir) ne se construit pas sans une certaine éthique. Cette éthique est de ne pas perdre l'autre définitivement, de ne pas l'empêcher de penser. Les recherches sur l'utopie du cinéma interactif envisagent la technique comme moyen d'accéder à une pensée, de la mettre en œuvre, d'en faire œuvre et de la rendre perceptible.

Médiums instables, techniques échangées et réversibles : nous nous saisissons des techniques en usage qui nous sont les plus accessibles. Nous faisons de cette instabilité des médias vidéo numériques une proposition artistique ainsi qu'une esthétique. Celle-ci pourrait se nommer esthétique de l'instabilité et faire suite à ce que décrit Jean-Marc Chapoulie qui pense que : « l'irruption régulière des nouvelles technologies, du VHS au DV, du CD au DVD, de la télé au plasma, a soudain fait muter le principe du médium unique en un immense champ de bataille composite, où les alliances, les

1 Roberto Barbanti, *L'Art techno-cyber : la dérive technicienne de l'esprit utopique de l'art du XX^e siècle. L'Utopie à l'époque de l'ultramédialité, dans l'art au XX^e siècle et l'utopie, réflexion et expérience*, sous la direction de Roberto Barbanti et Claire Fagnart, Paris, collection arts 8, l'Harmattan, 2000, p 134.

2 *Ibid.*, p. 133.

3 *Ibid.*, p. 148.

4 *Ibid.*, p. 149.

fusions, les changements de camp et les unions sont érigés en une règle générale de comportement échangiste. »¹

L'utopie engendre son contraire : la déception. Selon Roberto Barbanti, les discours sur l'utopie technicienne oscillent entre « enfer ou paradis » entre un aspect positif et son envers négatif : « désespoir, crainte des fausses utopies et des fausses promesses, faux choix vers ce que certains nomment comme le cauchemar d'un cinéma interactif. »² D'autre part et contrairement aux films créés pour un dispositif cinémato-graphique, les œuvres réalisées dans ce domaine sont parfois en cours de recherche ou sous forme de prototype. Ces œuvres, ne fonctionnant pas dans un dispositif qui ait fait ses preuves, suscitent plus d'écrits, d'interrogations et de recherches.

Les utopies concernant autant la fabrication que les dispositifs de perception d'un film, il faut qu'il soit facile d'accès, consultable, lisible et que sa constitution nous permette d'accéder à la pensée de l'auteur. Il faut que le film mette en œuvre une certaine liberté d'utilisation comme de pouvoir changer de chapitre, en choisir un autre dans un sommaire, ou suspendre puis revenir à sa diffusion. Aussi le film n'est-il plus seulement le phénomène spectaculaire auquel il était assimilé jusque-là.

1 Jean-Marc Chapoulie, « Le Médium échangiste. Ou l'image mulet » in *Fresh Théorie*, Léo Scheer, Paris, 2005, p. 274.

2 Roberto Barbanti, *op. cit.*, p. 133.

UTOPIE PREMIERE : des temporalités multiples

1.1 Temps irréels

1.1.1 Introduction aux temps multiples

« Depuis longtemps, j'ai la conviction que d'incroyables découvertes nous attendent dans la sphère du Temps. Du Temps, nous ne savons quasiment rien. »

Andreï Tarkovski, *Journal (1970-1986)*¹

La notion de temps se retrouve, dans la figure du plan cinématographique, délimitée par un début et une fin. Le cinéma interactif, en proposant de jouer sur la temporalité des plans, de couper à l'intérieur des séquences, perturbe la notion de plan. On y perd l'impression de temporalité continue pour un temps discontinu, où l'on ressent les ruptures. En ce qui concerne les œuvres s'apparentant au jeu vidéo, le changement se vit d'un point de vue incarné par le joueur. Il choisit son action et le déroulement de son temps.

Je pose l'hypothèse que les œuvres s'apparentant au cinéma numérique relèvent de temporalités multiples. Elles se situent au croisement du temps cinématographique — films ayant un seul début et une seule fin — et celui du temps machine. Ce dernier varie suivant divers paramètres, comme parfois la relation qu'entretient le spectateur avec l'œuvre programme.

Je n'épuise pas la question des temporalités dans ce chapitre consacré à leur multiplicité. Le temps du film se détache du temps dit réel, il devient irréaliste. Le rôle d'un cinéma interactif serait de distinguer les différents types de temporalités ou d'en jouer comme nous le verrons dans la partie *Playtimes*. Le temps de la saisie, de l'activation et de la lisibilité des plans et des images, temps d'accès, temps du récit, temps de référence, ce temps qui n'est pas réel est un temps fictionnel.

1 Andreï Tarkovski, *Journal 1970-1986*, Paris, Cahiers du cinéma, 1993, p. 63.

1.1.2 Temps qui bifurque, la fêlure temporelle

Certaines œuvres cinématographiques présentent, dans la narration, un temps qui bifurque. Ce temps sera virtuellement multiple dans les films de Joseph Mankiewicz ou encore dans les nombreuses vies que les protagonistes cumulent dans les deux films *Smoking* et *No Smoking* d'Alain Resnais¹. La durée du film est ainsi éclatée, permettant une manipulation par fragments ou moments, qui peuvent se combiner en différents ordres. C'est le cas dans *Script*, pièce de John Baldessari² où les récits se dédoublent et où le chiffre « 2 » évoque le code binaire des systèmes numériques. Le temps bifurque, tant dans la narration que dans des œuvres plus interactives, quand le spectateur se trouve confronté à de nombreux choix. Tous ces possibles constituent un réseau enchevêtré, un labyrinthe dont les tours et détours nous dissimulent la fin.

Depuis que la technique nous permet de jouer avec des temporalités qui ne sont plus déterminées, le film peut ne plus offrir un commencement et une fin définis. Ainsi, le programme de la vidéo *Mémoires flottantes*³ en diffuse une version singulière parmi un très grand nombre de possibles. Nous verrons que la relation temporelle n'est plus la revisite d'un segment préenregistré sur un support fixe, mais l'actualisation d'un temps défini. L'œuvre se consulte, s'actualise. Pour l'auteur, se pose alors la question de savoir comment débiter et comment finir. Nous parlerons à ce sujet de film infini. L'auteur est en proie à une réalisation inachevée, car s'il décline son œuvre en de multiples versions, il doit aussi s'assurer qu'elle reste visible malgré les avancées technologiques.

Pour comprendre les fondements de ces temps des possibles, commençons par analyser ce qui se trame au cinéma lorsque la narration fait référence à plusieurs temporalités.

1 Alain Resnais, *Smoking* et *No Smoking*, 1993.

2 John Baldessari, *Script*, 1974.

3 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *Mémoires flottantes*, film programmatique, 2005.

Dans *La Comtesse aux pieds nus*¹, Joseph Mankiewicz fait dire à Harry : « J'écris et réalise des films depuis plus longtemps que je n'aime à me le rappeler. Je remonte loin. Quand les films n'étaient qu'en deux dimensions, en une dimension, et parfois pas de dimension du tout. » Les dimensions de ces films sont temporelles, multiples. Le temps se compose de celui vécu par plusieurs personnages, il se compte en nombre de subjectivités.

Pour jouir du temps, Mankiewicz n'hésite pas à suspendre le temps d'un photogramme dans son film *Eve*². Il fige un moment pour que les quatre voix replongent dans leurs souvenirs, faisant revivre de nombreux présents. La voix *off* indique les moments passés : « Nous sommes jeunes et c'était en octobre. » Eve répond à la question : « Mais avant ? » On retourne en arrière dans un passé du passé. Le spectateur tente de recoller mentalement les pistes temporelles présentées comme simultanées, qu'incarnent les quatre personnages. Le temps devient irréel au fur et à mesure que se succèdent les *flashes-back*. Ceux-ci deviennent trop complexes pour être introduits comme des moments de simple passé. Toutes ces temps, qui dans la narration sont parallèles, une fois mis bout à bout, paraissent irréels : on se demande alors comment Eve a pu vivre tant de moments différents ?

Pour suivre le cours du film, le spectateur doit assumer ne pas se trouver devant le récit de la seule durée d'une vie. Dans *Eve*, Margot est fragilisée par sa perception du temps qui passe. Elle prend soudainement conscience qu'il va l'assaillir. Le temps s'accélère alors. Sa phobie temporelle l'a conduite à l'ivresse pour perdre totalement cette idée d'écoulement. À l'image de ces irréalités temporelles s'ajoute le dédoublement physique : Eve est la doublure de Margot et toutes les deux jouent, en parallèle, sur deux chemins.

Ces dédoublements de personnages accompagnent plusieurs issues possibles dans le récit, conduisant elles-mêmes à des carrefours, comme lorsque l'héroïne de *La Comtesse aux pieds nus*, incarnée par Ava Gardner, hésite entre partir à Hollywood ou rester à Madrid. Entre ces deux issues

1 Joseph L. Mankiewicz, *La Comtesse aux pieds nus*, *The Barefoot Contessa*, 1954.

2 Joseph L. Mankiewicz, *Eve*, *All about Eve*, 1950.

scénaristiques, l'héroïne choisit *in extremis* celle qui lui semble être « la moins pire ».

À propos du *Jardin aux sentiers qui bifurquent*¹ de Jorge Luis Borges, Gilles Deleuze écrit dans *L'Image-temps* : « Ce n'est pas l'espace, c'est le temps qui bifurque, trame de temps qui s'approche, bifurque, se coupe ou s'ignore pendant des siècles embrassant toutes les possibilités. »² Il interprète le flash-back comme une bifurcation temporelle où la multiplicité des circuits trouve un nouveau sens : « Et ce ne sont pas seulement les circuits qui bifurquent entre eux, c'est chaque circuit qui bifurque avec soi-même, comme un cheveu fourchu. »³ Dans ces situations instables, la linéarité se divise et se morcelle. L'héroïne ne se contente pas d'un choix, mais rompt avec une situation pour une autre. Deleuze poursuit : « Les personnages de Mankiewicz ne se développent jamais dans une évolution linéaire. [...] C'est une histoire qui ne peut être racontée qu'au passé. C'était déjà la question constante de Fitzgerald dont Mankiewicz est très proche : qu'est-ce qui s'est passé ? Comment en sommes-nous arrivés là ? »⁴

Dans *Chaîne conjugale*⁵, le temps se gèle quand le train passe chez Lorie et que tous les meubles tremblent. Le temps du tremblement, les personnages restent figés. À la fin du film, on circulera entre trois points de vue combinés. Nous avons au moins trois films en un seul ; peut-être quatre si l'on compte les scènes dans lesquelles la voix de cette personne invisible semble planer sur eux tous, femme metteur en scène absente, jalouse de ces personnages et de leur situation qu'elle voudrait voir sombrer, et que le *happy end* contredirait, nous laissant juste dans un suspense finissant.

1 Jorge Luis Borges, *Fictions*, Paris, Gallimard, 1991.

2 Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Cinéma 2, Éd. de Minuit, Paris 1985, p. 68.

3 *Ibid.*, p. 69.

4 *Ibid.*, p. 69-70.

5 Joseph L. Mankiewicz, *Chaîne conjugale*, *A Letter to Three Wives*, 1948.

1.1.3 Futurs possibles

La conscience que nous avons des successions possibles dessine une plage de futurs virtuels. Cette étendue du devenir forme un « halo vertigineux », comme le décrit Edmund Husserl dans ses *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*¹.

Au cinéma, le passé à un « sens » : celui du déroulement de la pellicule qui correspond, métaphoriquement, à la flèche du temps. Lors de la perception d'une œuvre interactive comme l'installation *Five into One*² de Matt Mullican, le passé est celui de l'expérience propre du spectateur, qu'il projette dans l'œuvre en cours d'actualisation. Le présent de *Five into One* est un calcul en cours.

Dans *Solaris*³, Andreï Tarkovski représente un futur possible en relation avec le passé, ce que lui reprocha le parti communiste. Son meilleur film de science-fiction reste paradoxalement son récit le plus autobiographique. Dans *Le Miroir*⁴, il tisse des ramifications entre passé, présent et futur. Sa mère jeune, traverse la clairière, se retourne, et voit le futur la rejoindre : « [...] Nous regardons le futur comme n'étant pas encore tout à fait fixé. Le futur, à l'inverse du passé qui est pour ainsi dire clos, est encore ouvert. Il n'est pas encore entièrement déterminé : nous ne pouvons agir sur lui. »⁵

La théorie des propensions de Karl Popper ouvre à la tentative d'une interprétation objective des probabilités, indépendamment du fait que nous ne connaissons pas le futur, non encore fixé. Il a été actualisé dans le présent et, de ce fait, a disparu. « Le PRESENT peut être dès lors décrit comme le processus continu d'actualisation des propensions. »⁶

1 Edmund Husserl, *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, Presses universitaires de France, Paris, 1964.

2 Mullican Matt, *Five into One*, Cinq en un, 1991, installation, réalité virtuelle.

3 Andreï Tarkovski, *Solaris*, 1972.

4 Andreï Tarkovski, *Le Miroir*, 1974.

5 Karl Popper, *L'Univers irrésolu*, Hermann, 1984, p. 49-50.

6 Karl Popper, *Un univers de propension*, cité par Paul Virilio dans *L'Art du moteur*.

Les temporalités multiples relèvent de la multiplicité d'événements que le spectateur ne pourrait, dans la réalité, percevoir totalement ; car il est possible au cinéma de faire naître la sensation de multiplicité en faisant se succéder des événements qui se déroulent au même moment. Dans cette situation complexe, on devra choisir un cheminement personnel de perception. Comment percevoir ce que vit Juliette, l'héroïne de *Deux ou trois choses que je sais d'elle*¹, de Jean-Luc Godard, ce qu'elle ressent physiquement de ce qui l'entoure lorsqu'elle attend, dans ce café. L'image nébuleuse d'un tourbillon à la surface de la tasse de café va déclencher une autre image, infiniment plus vaste, celle du cosmos qui se confond avec le regard qu'elle porte sur ce qui l'entoure et ce qu'elle entend des conversations qui ont lieu au même instant. Plus de deux ou trois temps cohabitent ensemble. Jean-Daniel Pollet écrit à ce sujet : « Je m'aperçois souvent, quand je marche dans la rue, que j'arrive à voir beaucoup de choses presque en même temps ; un mégot dans le caniveau, un gratte-ciel, une feuille qui tombe, quelqu'un que je croise dans la rue et qui lit un journal... En réalité ce n'est pas vraiment multiple ou simultané, c'est presque en même temps. On ne peut en effet fixer vraiment qu'une chose à la fois ou alors il faudrait que les yeux soient indépendants. C'est toujours du balayage, mais si on balaie vite, sans bouger la tête, ou presque, il me semble quelquefois voir un tableau fait de visions multiples. »² Il compare ces visions et espaces simultanés aux goûteurs de vin, dont les papilles savent et disent tout en même temps et imagine des spécialistes de l'œil percevant des vues plurielles.



1 Jean-Luc Godard, *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, 1966.

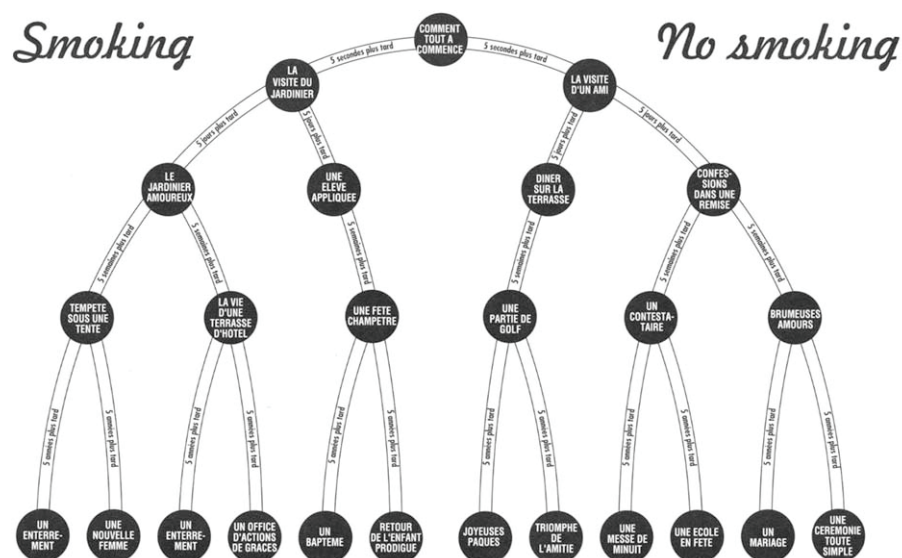
2 Jean-Daniel Pollet, « La réalité en question », *L'Entre vues*, Montreuil-sous-bois, L'Œil, 1998, p. 50.

1.1.4 Réseau temporel

Dans les deux films d'Alain Resnais *Smoking* et *No Smoking*, les situations se disjoignent et se recoupent. Les douze situations finales sont censées se dérouler au même moment. L'interlude « ou bien » nous entraîne dans un temps conditionnel qui pourrait être « et si elle avait dit cela ». Par le montage sonore et visuel, on oublie le temps conditionnel pour un temps plus proche du présent. Ces propositions se déroulent dans un « méta-présent ». Elles s'intègrent à l'intérieur des lieux et des personnages.

Comment, et par quel processus, un temps aussi irréel peut-il sembler plausible l'espace d'une projection ? « L'ordre des temps coexistants » ne peut être séparé de « l'ordre des temps successifs » ; le temps n'est pas seulement la conscience d'une succession. La perception offre un champ de présence qui s'étend sur deux dimensions : la dimension ici/là-bas et la dimension passé/présent/futur. La seconde fait comprendre la première, comme le formule Gilles Deleuze : « [...] Le successif n'est pas le passé, mais le présent qui passe. Le passé se manifeste au contraire comme la coexistence de cercles plus ou moins dilatés, plus ou moins contractés, dont chacun contient tout en même temps et dont le présent est la limite extrême. »¹

1 Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, op. cit., p. 130.



Le réseau temporel en forme de pieuvre de *Smoking* et *No Smoking*.

Dans le chapitre cinq de *L'Image-temps*, Deleuze distingue trois sortes de présent, qui cohabitent : le « présent du futur » (elle va fumer une cigarette), le « présent du présent » (elle est en train de fumer une cigarette), le « présent du passé » (elle vient de fumer une cigarette). À ces trois sortes de présent s'ajoutent, dans *Smoking* et *No Smoking*, le temps avec le « oui » et le temps avec le « non », les deux temps après que l'action se déclenche. Selon l'ordre dans lequel nous voyons les deux films, l'un est au passé, l'autre est au présent et *vice versa*. La position dans le temps dépend du choix initial du spectateur. *Smoking* et *No Smoking* sont tous deux explicables par la formule « ou bien ». Les personnages se l'expliquent les uns aux autres, et sèment des indices de leur passage à plusieurs niveaux du schéma-pieuvre et le « ou bien » signifie en même temps « aussi bien »¹.

Le schéma des situations de *Smoking* et *No Smoking*, donné lors de la projection du film en salle et ajouté dans l'édition VHS et DVD, permet au spectateur d'embrasser toutes les situations. Pourtant, ce méta-présent est inconcevable mentalement, tant sur le plan de la mémoire que sur le plan conceptuel. L'espace des récits possibles est bien trop étendu pour qu'on

¹ Suzanne Liandrat-Guignes et Jean-Louis Leutrat, *Alain Resnais : Liaisons secrètes et accords vagabonds*, Paris, Cahiers du cinéma, 2006.

puisse se représenter toutes les scènes ensemble. Une scène en entraîne une autre, telle l'expérience de Ridder, personnage interprété par Claude Rich, dans un autre film de Resnais *Je t'aime je t'aime*¹. Dans ce film, Ridder est mobilisé pour une expérience scientifique. Il participe à une expérience de voyage dans le temps qui n'a été testée jusqu'à présent que sur des souris. Pour réaliser cette expérience, il doit revivre précisément une minute exacte de son passé. À peine installé dans un souvenir, il bascule aussitôt vers d'autres instants dont il ne peut contrôler la résurgence : « Ridder craignait, en plaisantant un peu, de tomber dans "une minute de plusieurs années". Ce qui lui arrive est à la fois moins grave et plus irrémédiable. »²

Dans les films, *Smoking* et *No Smoking*, la simultanéité de toutes les actions réalisées par les personnages apparaît irreprésentable. Cependant il me plaît d'imaginer que si tous nos efforts ne tendaient pas vers le fait de prolonger notre existence, de vivre le plus longtemps possible, nous nous concentrerions peut-être sur le fait de vivre plus intensément un court moment ou de vivre plusieurs situations en un instant. On fait soi-même son chemin dans un film, il s'opère une compression du temps accompagnée du sentiment d'avoir assisté à un nombre incroyable d'existences différentes.

1.1.5 Moment extensible. Le mouvement héberge l'infini

« Prenons date ! En 2017, à la vitesse exponentielle des processeurs, nous gagnerons des millénaires à l'échelle du temps analogique. »

William Gibson, *Neuromancien*³

Le mot anglais *feeling* évoque un champ d'impressions multiples ressenties, mais c'est aussi un moment. Un temps très court peut être remémoré comme beaucoup plus long, un peu comme cette minute que revit Claude Rich dans *Je t'aime, je t'aime*, qui confine à l'éternité. L'infinité

1 Alain Resnais *Je t'aime je t'aime*, 1968.

2 Robert Benayoun, *Alain Resnais Arpenteur de l'imaginaire*, Paris, Stock/Cinéma, 1980, p. 138.

3 William Gibson, *Neuromancien*, Paris, J'ai lu, p. 299.

d'instants remémorés offre une perception multiple. L'instant s'étire en une myriade vibrionnante. Deleuze, citant Bergson, écrit : « Notre perception contracte à chaque instant "Une incalculable multitude d'éléments remémorés" [...] Qu'est-ce en effet qu'une sensation ? C'est l'opération de contacter sur une surface réceptive des trillions de vibrations. La qualité en sort, qui n'est rien d'autre que de la quantité contractée »¹.



Celia Teasdale (Sabine Azéma) dans *Smoking*.

Le film peut être étiré, dilaté ou comprimé. Cet instant compressible et extensible, à la fois étroit et immense, rejoint la notion de *time-bending* « qui désigne la capacité de condenser, digérer et utiliser les expériences et les réalisations accumulées par les générations précédentes pour leur développement dans le temps présent et leur transmission aux générations à venir. » Le film numérique accroît les possibilités d'expansion temporelle des enregistrements. L'artiste Douglas Gordon ralentit une cassette VHS du film *Psychose*² après avoir fait une expérience proche avec son magnétoscope. Sa pièce *Twenty Four Hour Psycho*³ dépasse ainsi le temps d'ouverture du musée. Il calcule et ralentit *The Searchers*, (*La Prisonnière du désert*) pour que la durée coïncide avec le temps de l'histoire narrée par John Ford (l'odyssée d'un oncle et de son frère à la recherche d'une fillette enlevée par les Indiens), soit quatre ans.

L'invention de l'ordinateur, cette machine à cristalliser le temps ou à accélérer la vitesse d'accès révolutionne notre relation aux informations stockées. Comme l'écrit Félix Guattari, les machines sont « à même d'articuler des énoncés et d'enregistrer des états de faits au rythme de la

1 Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*, Presses Universitaires de France, Paris, 1966, p. 72.

2 Alfred Hitchcock, *Psychose*, *Psycho*, 1960.

3 Douglas Gordon, *Twenty Four Hour Psycho*, 1993.

nano-seconde et, peut-être demain, de la pico-seconde. »¹ Et si Guattari ajoute qu'elles ne vont pas dominer pour autant l'homme, les récits sont transformés par cette vitesse d'accès. Au cinéma, le moment est élastique. Ce ralentissement d'un moment offre une autre perception temporelle, celle visible, par exemple, dans *La Tache aveugle*² de James Coleman (à partir du film³ de H.G. Wells), une série de diapositives enchaînées très lentement offrant un imperceptible passage entre deux visions. Le mouvement n'est plus perceptible, mais le spectateur sait que l'image se transforme au delà de ses capacités d'appréhension. Il peut accepter de rester suffisamment longtemps devant l'œuvre, jusqu'à en prendre la mesure.



Joe Jones, *Smoking*, 1966.

Le film *Smoking*⁴ de Joe Jones ramène la fiction autour du moment du fumeur. On passe de l'aspiration, au ralenti, au souffle lent de la bouche transformée en machine à vapeur. Pendant toute la durée du film, la fumée stagnante se dessine dans l'espace des photogrammes. L'usage de la cigarette devient un espace-temps rétentionnaire. Le fumeur retient la fumée dans sa bouche, on s'attend d'un instant à l'autre à la voir s'échapper par son nez et sa bouche entrouverte. Comme dans tout espace-temps, on se demande avec Bernard Stiegler : « Où finit la fin ? À quel moment cet évanouissement est-il accompli ? Quand cesse la *perception* puisque la rétention qui lui appartient *dure au-delà de la sensation* ? »⁵

1 Félix Guattari, *Cartographies schizoanalytiques*, Paris, Galilée, 1989, p. 15.

2 James Coleman, *La Tache aveugle*, 1978-90, installation d'après *L'Homme invisible*.

3 James Whale, *L'Homme invisible*, d'après le roman de HG Wells, 1933.

4 Joe Jones, *Smoking*, 1966.

5 Bernard Stiegler, *La Technique et le temps 2*, Paris, Galilée, 1996, p. 251.

1.1.6 Temps intermédiaire

Lors d'un montage incluant le spectateur comme composante de l'œuvre, deux rythmes se confrontent. Le rythme de l'œuvre entre en résonance avec le rythme de l'observateur-acteur. Dans l'installation vidéo interactive de Luc Courchesne *Portrait n°1*¹, la modèle (Marie Ducharme) interprète toutes les attentes possibles, du calme à l'interpellation. Elle se joue de l'impatience du spectateur et lui demande : « Vous êtes pressé ? » Celui-ci peut choisir de prendre le temps de poursuivre un dialogue avec elle, qui le questionne littéralement, soit de ne pas donner suite. Le montage interactif inclut, dans une certaine part, le rythme du spectateur. En réalisant l'installation *Julie*², j'ai choisi d'ajouter au montage une dimension interactive pour que le film ne soit pas une prise d'otage temporelle du spectateur dans une salle noire. Le cinéma interactif était une manière d'en finir avec le romantisme immobile du spectateur de cinéma, afin de voir les films autrement que dans des dispositifs de salle. Sans vouloir radicalement changer le temps du film, je décidais de laisser au spectateur le choix de sa visite temporelle, pour lui permettre à chaque moment de partir ou de rester un peu, comme j'avais pu l'explorer en tant que spectatrice avec *Portrait n°1*. Dans *Julie*, le spectateur impatient ou pressé peut rompre le cours d'une séquence trop longue et passer à une autre, ou prendre des chemins programmés, plus courts.

L'attente est contenue dans le souvenir : je me rappelle avoir attendu ce moment qui est maintenant réalisé. « L'attente est toujours l'attente de l'attente, reprenant en elle le commencement, suspendant la fin et, dans cet intervalle, ouvrant l'intervalle d'une autre attente. »³ L'attente est ce moment nécessaire pour accueillir l'œuvre. Le spectateur attend le moment filmique, pas encore commencé. Cette durée est en suspens entre le geste et l'acte, entre le dialogue impossible d'un être et d'une machine. Le titre initial de mon projet, *Julie*, était *L'Attente*. Il était question de l'attente de gestes à

1 Luc Courchesne, *Portrait numéro 1*, 1990, installation vidéo interactive.

2 Gwenola Wagon, *Julie*, 2001, installation vidéo interactive.

3 Maurice Blanchot, *L'Attente l'oubli*, Gallimard, 1962, p.38.

venir. Lors du tournage, le modèle invitée à s'asseoir seule face à une caméra, attendait et se demandait ce qui allait advenir. Dans un deuxième temps, je lui ai demandé d'effectuer des gestes simples. Je lui proposait un geste, par exemple, « retourne-toi brusquement », et elle suivait cette indication. Par la suite, j'ai monté ce portrait vidéo en fonction des éventuels gestes des spectateurs de l'œuvre. Le spectateur attend et guette un geste du modèle ; par son acte il suit un cheminement dans l'œuvre, similaire à celui que je proposais à Julie.

Luc Courchesne joue également avec cette notion de temps intermédiaire dans nombre de ses œuvres vidéo interactives. Ainsi, dans *Portait n°1*, le spectateur attend que le personnage veuille bien répondre à la question qu'il a sélectionnée. Dans *The Visitors : living by numbers*¹, le spectateur appelle les films en prononçant à voix haute un numéro de un à douze, puis attend que la suite se déclenche.

Dans l'installation vidéo interactive *Le Papillon*² de Martin Le Chevallier, le spectateur s'installe confortablement dans un fauteuil de cinéma pour y voir un personnage, interprété par Mathieu Amalric, en quête de bonheur qui cesse toute action une fois atteint son but. Si le spectateur choisit alors d'appuyer sur le bouton (unique) de l'interface, placé juste à côté de son siège, il sort le personnage de sa torpeur bienheureuse avant qu'il ne s'interrompe de nouveau brusquement quelques instants plus tard. Chaque nouvelle vie de ce héros agité s'achève dans un dénouement périlleux : accident, crise, chute, paralysie. Pendant que Mathieu Amalric, bercé par une musique est allongé dans un champ en sifflotant un air, le spectateur médite. Dans ce laps de temps, il repense aux images vues. Le spectateur reprendra à son compte la phrase du réalisateur : « Action, ça tourne ! » par un nouveau clic sur l'interface. Et par ce geste minimal, notre héros se mouvra déjà dans une autre situation.

1 Luc Courchesne, *The Visitors : Living by Numbers*, 2001, un panorama interactif.

2 Martin Le Chevallier, *Le Papillon*, 2005, vidéo interactive.

Ces passages à vide, ces moments d'apnée, pourraient faire référence aux interludes de *Smoking* et *No Smoking* de Resnais. Ce sont des poches temporelles, des refuges hors de la trame, qui se détachent de l'ensemble de l'œuvre pour s'abriter de la narration.

1.1.7 Ou bien... ou bien... Le temps du choix

*Ou bien... ou bien...*¹, c'est comme ça ou autrement, devait être un potentiel titre pour les films *Smoking* et *No Smoking*. Alain Resnais aurait préféré mettre en place une situation où le spectateur puisse choisir entre les films *Smoking* et *No Smoking* après avoir payé son entrée. « Mon rêve c'était qu'on achète le billet et puis, après avoir passé le contrôle, on choisit d'aller à gauche ou à droite. » Les deux films sortent en même temps en salle, car : « le vrai choix, paradigmatique, est à l'entrée du cinéma : quelle file prendre ? Encore avait-il souhaité que cette alternative se situe après les caisses, dans le noir des couloirs d'un complexe multisalles. Si nous avons dû choisir nous-mêmes, quelle différence ? »²

Les titres *Smoking* et *No Smoking* évoquent un instant fugace, une action rapide (ou sa négation). Les personnages vivent leur odyssée et construisent des souvenirs que seul le spectateur mémorisera. La phrase de Jean-Louis Boissier au sujet de *Moments* de Jean-Jacques Rousseau prend ici tout son sens : « Pour que l'évènement et le sentiment qu'il procure se conserve, il faut le constituer en moment, c'est-à-dire savoir l'isoler, y mettre fin. »³ Dans les deux films d'Alain Resnais, les situations organisées entre elles sont isolées par des intervalles. On nommera « moment » un instant détaché du reste, telles les séquences cernées par les « ou bien ». On distingue deux sortes de moments : ceux déterminés par le scénario et ceux que le spectateur détache, qui lui appartiennent, comme s'il conservait en tête des instants de sa propre

1 En référence à l'ouvrage *Ou bien... ou bien...* de Søren Kierkegaard.

2 Jean-Louis Boissier « L'Image-Relation », *La Relation comme forme*, op. cit., p. 294.

3 Jean-Louis Boissier, « Le Moment interactif » dans *Moments de Jean-Jacques Rousseau*, cd-rom, Paris, Gallimard, 2000.

vie. Dans la version DVD des films *Smoking* et *No Smoking*, il est possible de choisir les moments dans l'ordre que l'on souhaite.

Qu'est-ce qui caractérise un moment pris dans la continuité d'un film ? Le moment détachable devient lui aussi un « objet temporel ». Mais, se demande Edmund Husserl, cité par Bernard Stiegler, « comment distinguer le commencement de la fin, si le commencement est d'emblée le commencement de la fin ? Peut-on poser et proprement distinguer un commencement et une fin ? »¹ En d'autres termes, s'il est conçu comme un objet, le moment est isolable comme tel et a donc nécessairement un début et une fin. Prenons certains gestes récurrents rencontrés dans *L'Année dernière à Marienbad*² : « A » tourne la tête, ou bien lève le bras. Dans notre souvenir, on peut isoler ce moment et lui trouver un commencement, un milieu, une fin. Mais cette chronologie du geste est aussi réversible mentalement, on peut se figurer le geste dans l'autre sens. Le cinématographe parvient à nous présenter les gestes filmiques comme une action réversible sans que la compréhension de ce geste s'en trouve modifiée.

Dans *Smoking* et *No Smoking*, entre les bifurcations, une pause accompagnée d'une petite musique construit un espace pour les spectateurs, hors le film. Dans *L'Amour à mort*³, des intervalles intercalés entre les scènes (un écran noir envahi de particules, de flocons) laissent au spectateur le temps de retrouver ses pensées, de se rafraîchir la mémoire et la perception. Ils composent un ensemble de ruptures entre deux continuités. Le film survit d'interlude en interlude. Les intervalles de *Smoking* et *No Smoking* induisent aussi un suspense. Ils sont entrecoupés d'un écran noir, auquel succède un dessin de Floc'h, et parfois un arrêt sur image comme pour l'arrêt temporel du tout premier choix. Célia Teasdale, une main tentant de saisir une cigarette du paquet de Players, l'autre gantée, s'immobilise ainsi trois secondes. Et de même que le hasard nous pousse à introduire une cassette

1 Bernard Stiegler, *La Technique et le temps 2 : La Désorientation*, Paris, Galilée, 1996.

2 Alain Resnais et Alain Robbe-Grillet, *L'Année dernière à Marienbad*, 1961.

3 Alain Resnais, *L'Amour à mort*, 1984.

vidéo dans un magnétoscope ou à choisir un film en salle, Célia fume une cigarette ou repose le paquet.

Dès les premières notes de la musique de John Pattison dans les interludes de *Smoking* et *No Smoking*, on devinera que c'est là que se tient la suite décisive. La valeur du « ou bien » agit comme une image articulatoire du récit qui peut faire plier l'embranchement d'un côté comme de l'autre et amener le récit à changer du tout au tout. Et la musique liée à l'intervalle transformerait cette fatalité en espace récréatif.

Les images arrêtées de *Smoking* et *No Smoking* nous entraînent dans une autre conjugaison temporelle. Dans ces moments, les intertitres interrompent le flux visuel et laissent ainsi un espace de respiration. Ils tiennent le rôle de points de suspension. Les phrases du type « Ou bien il dit : non, Rowena, le sentier est par là et la mer est par là, à tout à l'heure ! » trouvent leur sens prémonitoire par la suite. Elles tiennent le spectateur en haleine. Et quand on revoit le film elles nous rappellent ce qui va suivre, agissent comme une ritournelle¹, et deviennent presque comiques par leur répétition.

Chaque bifurcation provoque « une excitante suspension de sens (ce qui nous vaut une très séduisante utilisation de l'arrêt sur image, non comme fermeture, mais comme ouverture) »². Je rapproche cette phrase de l'idée de François Truffaut selon laquelle l'art de créer le suspense est en même temps celui de mettre le public « dans le coup » en le faisant participer au film : « Dans ce domaine du spectacle, faire un film n'est plus un jeu qui se joue à deux (le metteur en scène + son film) mais à trois (le metteur en scène + son film + le public). »³ Sollicité tout à la fois par le médium et par l'auteur, le spectateur se voit investi du rôle d'électeur. Sa lecture est prophétique.

1 Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Milles Plateaux*, Paris, Minuit, 1980.

2 Alain Philippon, « Vertige du double », Paris, *Cahiers du cinéma*, n° 474, 1993, p. 20.

3 François Truffaut, *Hitchcock/Truffaut*, Gallimard, 1993, p. 11.



Figure de la bifurcation, Alfred Hitchcock, *Soupçons*, 1941.

« Devant ces articulations du récit où s'ouvrent plusieurs voies, impossible de ne pas penser à ces deux routes, bien réelles celles-là entre lesquelles Janet Leigh, dans *Psychose*, fait au hasard le choix que l'on sait, celui qui la mènera vers l'horreur, ou au *trivium* (figure inverse : là où deux routes se rejoignent en une) où Œdipe pour son malheur, rencontra Laïos »¹.

1.1.8 Décisions et actes, micro-choix et impasses

« Le fait de la prolifération technologique entre-croisé à celui de l'allongement de la durée de la vie a permis une extension de la gestion technicisée du corps et de la santé qui "comprime" encore la densité des bouleversements rencontrés au cours d'une existence. »

Robert Motherwell, *L'Humanisme de l'abstraction*²

Voir ou ne pas voir une œuvre constitue déjà un choix en soi, à prendre en compte. Le spectateur peut également mettre fin aux flux défilants, en sortant de la salle. La lecture d'une œuvre interactive confronte explicitement à d'autres choix, comme par exemple de décider entre deux directions. Plutôt que de mettre le spectateur face à des quantités de choix, on préférera lui proposer une navigation. Le choix est une manière d'avancer dans l'œuvre, de

¹ Alain Philippon, « Vertiges du double », *loc.cit.*

² Robert Motherwell, *L'Humanisme de l'abstraction*, l'Echoppe, 1991.

voir la suite, sans remettre en question le film et en dramatisant l'opération même.

L'homme jonglant avec de nombreuses informations stockées doit faire face à ses « choix aléatoires à partir d'un nombre infini de moments possibles alliés à une spécificité décisive [...] »¹ (Benjamin H.D. Buchloh). Comment savoir quels sont nos intentions et nos désirs, face à cet excédent de choix insaisissables ? Selon Paolo Virno, « on opère mille choix chaque jour, et ces choix sont loin d'être le fruit de la liberté, mais ils dépendent de la nécessité de s'adapter au milieu, aux stratégies empiriques, aux estimations raisonnables »², nous vivons parmi des petits choix qui ne dépendent pas d'un choix de vie global, « bref, nous ne savons pas ce que nous voulons, et c'est à cause de cela que nous programmons imparfaitement les golems que nous créons continuellement »³. Comment choisir, quand tout se déploie autour de nous de manière concurrentielle ? Il est nécessaire de s'abstraire de ce kaléidoscope d'informations pour ne pas oublier d'être au monde. « Pour Leibnitz ce sont les "petites perceptions", c'est-à-dire le côté opaque de l'esprit, qui connectent chaque individu avec la vie tout entière de l'univers. »⁴ Alors comment réfléchir, écouter dans ce dédale de petits indices à peine perceptibles ?

Jacques Ellul⁵ critique les divertissements qui éparpillent le spectateur dans toutes les directions. Sitôt un divertissement fini, il faut le remplacer par un autre. Nous oublions l'essentiel par une miniaturisation des besoins et des désirs. Finalement la vie se déroule dans de petites futilités. Ainsi, dans *Smoking* et *No Smoking*, les personnages font de ces choix minimes de véritables questions existentielles. Tout est à plat, la couleur des petites dalles brisées, comme celle d'un enterrement. Les choix véritables sont éclipsés au profit de détails. Les bifurcations sont amorcées par des choix relatifs au

1 Benjamin H.D. Buchloh, « Leçons de mémoire et tableaux d'histoire : l'archéologie du spectacle de James Coleman », *James Coleman*, Centre Georges Pompidou, 1996, p. 57.

2 Paolo Virno, *Opportunisme, cynisme et peur*, Combas, Éd. de l'éclat, 1991, p. 16-17.

3 *Ibid.*, p. 17.

4 *Ibid.*, p. 34.

5 Jacques Ellul, *Le Bluff technologique*, Hachette, Paris, 1988.

temps qui passe, marqués par les saisons. Et malgré leurs différences, les parcours des personnages varient peu. C'est par leur façon d'aborder ces événements qu'ils se distinguent. Le drame éclate quand l'un d'entre eux se trouve dans une impasse, dans l'impossibilité de résoudre la situation.

L'expérience passée nous a habitué à ne vivre qu'une seule vie codifiée — suivant la classe, l'âge, le sexe des personnes. Toutes nos expériences nous ont inculqué une façon de vivre, une pensée « stable » qui s'effrite, telles les petites dalles brisées. « Nous avons éprouvé une aspiration à devenir individu, et j'imagine qu'un individu est une personne qui choisit, dans chaque aspect de sa vie, ce à quoi il accorde ou non de valeur, plutôt qu'il n'accepte sans réflexion globale du monde ce que lui offre la société où il vit, et le rôle particulier qui est le sien dans ses rapports avec cette société. »¹ [...] « Plus chacun d'entre nous est libre, plus riche deviendra notre société... On sera confronté à tous les problèmes qu'implique un choix. Que désire-t-on faire à neuf heures du matin ? Où veut-on être au mois d'août ? Qui veut-on voir ? Comment veut-on passer son temps ? »² Si notre destin est marqué par le sceau du choix, d'une liberté totale où tout est pluriel, comment pouvons-nous, sans culpabiliser, vivre décisions et actes passés ? Nous sommes maîtres de notre situation et donc, à chaque faux pas, ne pouvons nous en prendre qu'à nous-mêmes. Nous sommes notre propre dictateur. « Si l'on vous offre de choisir entre mille possibilités d'égale beauté, pourquoi choisira-t-on l'une plutôt que l'autre ? Si le rouge et le bleu sont d'égale beauté pourquoi choisir le bleu plutôt que le rouge ? » [...] « De toute évidence des critères supplémentaires doivent intervenir, et ces critères en dernière analyse doivent venir du tréfonds de notre être. En fin de compte, ils doivent nécessairement être le reflet de nos valeurs ; en ce sens, tous nos choix nous expriment... »³. Les personnages de *Smoking* et *No Smoking* sont constamment confrontés à ces choix. Acculés à une accumulation de décisions à prendre et se demandant aussi comment s'orienter dans toutes

1 Robert Motherwell, *L'Humanisme de l'abstraction*, l'Echoppe, 1991

2 *Ibid.*

3 *Ibid*

ces vies, quand nous ne serions qu'une seule personne. Pour le spectateur qui se projette dans le point de vue des personnages se pose alors la question d'un choix parmi plusieurs identifications possibles.

1.2 Se perdre dans les possibles

1.2.1 Situations dédoublées et identités multiples

Les situations dédoublées de *Smoking* et *No Smoking* renvoient à des combinaisons de situations, et, au lieu de suivre une vie où les situations s'enchaînent, elles se dédoublent presque toutes. Elles font écho l'une à l'autre et s'enrichissent mutuellement. En plus des imbrications entre les films, les personnages sont fusionnés, deux acteurs interprétant plusieurs rôles. Combien de combinaisons et de rencontres sont probables entre les binômes sachant que chaque situation réunit deux personnages appartenant l'un au sexe féminin et l'autre au sexe masculin ? Cela rejoint « l'art permutational [qui] est caractérisé par l'extraordinaire rapidité avec laquelle s'élargit le champ des possibles en fonction du nombre d'éléments qui entrent dans une combinatoire. L'esprit humain y saisit l'infini par l'artifice du fini (*gradus ad infinitum*), bien mieux qu'il ne l'appréhenderait directement. »¹ (Abraham Moles)

Dans le jeu vidéo simulateur de vies *Les Sims*², le sujet est disloqué à travers des changements d'identité multiples. Dans la version *offline* du jeu, le joueur endosse plusieurs personnalités (par exemple tous les membres d'une famille). Il devient un être composite enfilant plusieurs *skins*³, (mot utilisé pour décrire la peau d'un personnage). *Les Sims* permettent à chaque

1 Abraham A. Moles, *Art et ordinateur*, Blusson, Paris, 1990, p. 150.

2 *Les Sims*, jeu vidéo créée par Will Wright, éditeur : EA Games.

3 Dans les jeux vidéos *skin* signifie une texture habillant un modèle (personnage, objet...) en 3D.

joueur de satisfaire sa volonté de contrôler un groupe de personnages. Le joueur a l'illusion d'être maître de ses parties, de transcender l'ensemble des personnages-particules qui composent l'univers de sa partie. Ce joueur en oublierait alors qu'il n'est qu'un homme, ce que Georges Bataille définit comme étant : « une particule insérée dans des ensembles instables et enchevêtrés. »¹

Les personnages dans *Smoking* et *No Smoking* ne sont pas plus autonomes : ils existent par la relation qu'ils entretiennent avec un autre individu. Les connexions s'installent en quelques phrases échangées avec leur entourage. L'être se joue dans une partie de cricket ou de golf. De ces interrelations, l'« entre-personnage » est cet intervalle entre eux. Les films se constituent comme un moyen de recréer une homogénéité, une vision d'ensemble dans une suite de détails. Les parties ou segments de *Smoking* et *No Smoking* sont comme les simulateurs de vies des *Sims*.

Pour avoir l'impression de vivre plusieurs temporalités ou en donner l'impression au spectateur, suffirait-il de changer de rôle, comme le font les acteurs s'échangeant leurs identités dans *Smoking* et *No Smoking* ? Chacun des personnages aurait une petite chance de changer sa situation, selon les chemins qu'il emprunte dans les branches du récit. La mise en scène accentue le côté éternel des personnages. Le temps ne laisse pas de trace visible sur eux ; ils le dépassent par le fait même que leur rôle ne dépend pas du temps, mais de la micro-société que compose et à laquelle participe le personnage. Ce rôle reste écrit pour l'éternité, en dehors du jeu des acteurs et des personnes qui le jouent, il leur est affecté de la même façon arbitraire qu'une pièce attribue un rôle.

Comment vivre tous ces rôles en même temps ? « Extérieurement, je suis déclinable. Subjectivement, je suis absolument indéclinable. Je ne m'accorde pas. Un adverbe en quelque sorte. »² (Raoul Vaneigem). Les rôles sont déclinables dans toutes les situations. La vie des personnages peut prendre,

1 Georges Bataille, *Labyrinthe*, Œuvres complètes, tome 1, Gallimard, 1970, p. 437.

2 Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Paris, Gallimard, 1992, p. 182.

suivant leurs choix, des tournures imprévues. Un personnage peut se transformer en un autre, changer de classe sociale, d'attitude, d'âge. Quelques scènes de *Smoking* et *No Smoking* peuvent se comparer à ces publicités de « génies bricoleurs » à cela près qu'au fur et à mesure des embranchements, les rôles s'effritent et perdent leur caractère stéréotypé pour devenir insaisissables.

1.2.2 Tentative d'épuisement : la fatigue du possible

« Or, l'état d'esprit du récepteur dans la perception d'une œuvre est toujours un état de conflit entre deux tendances contradictoires ; il est tendu entre l'"instant tu es si beau, reste immobile" de Goethe et son appel vers le nouveau : "je voudrais épuiser l'avenir" ».

Abraham A. Moles¹

Entre l'exploration des situations et la captation de chaque instant du défilement du film, le spectateur ne peut pas retenir la totalité de ce qui lui est offert. Il finit par oublier ou mêler les scènes entre elles. Les situations ne peuvent être mémorisées telles qu'elles. La mémoire crée des interférences et les données se brouillent. Faut-il en rester à la première impression, regarder cet instant « tu es beau, reste beau », ou au contraire transformer l'œuvre, et notre vision, en avançant vers un nouvel état ? La fatigue demeure explique Gilles Deleuze : « parce qu'on ne réalise jamais tout le possible, on en fait même naître à mesure qu'on le réalise. Le fatigué a seulement épuisé la réalisation, tandis que l'épuisé épuise tout le possible. Le fatigué ne peut plus réaliser, mais l'épuisé ne peut plus possibiliser. »²

Devant certains CD-Roms, on se sent épuisé d'avance face à une œuvre qui nous offre toutes les possibilités. Si une conscience d'auteur ou une pensée bien établie ne nous aide pas dans nos choix, nous sombrons dans le domaine de « l'épuisé » qui, selon Deleuze, ne peut plus faire appel à sa subjectivité car

1 *Art et ordinateur*, Blusson, Paris, 1990, p. 151.

2 Gilles Deleuze, *L'Épuisé*, post-face à Samuel Beckett, *Quad*, Paris, Minuit, 1992, p. 57.

il est perdu dans les choix possibles. Les possibilités s'offrent à lui, il les utilise toutes, il lui reste la combinatoire. Deleuze évoque ainsi la permutation des pierres à sucer dans *Molloy*¹, de Samuel Beckett et la combinatoire des cinq petits gâteaux dans *Murphy*² : « Le champ du possible ne cesse de grandir alors aux yeux du moi, il y trouve toujours plus de possible, parce qu'aucune réalité ne s'y forme. À la fin le possible embrasse tout, mais c'est qu'alors l'abîme a englouti le moi. »³ Si bien qu'à l'opposé du possible se situe le regret de la possibilité qui s'échappe, celle qui n'a pu être prise à temps et que certains personnages regrettent. Les dialogues d'Alan Ayckbourn⁴ évoquent, dans les films de Resnais, le *Traité du désespoir* de Sören Kierkegaard qui étudie la dialectique des choix décisifs regrettés après coup.

Smoking et *No Smoking*, en ne nous impliquant pas physiquement, laisse cet épuisement en réserve : le spectateur ne s'épuise que s'il tente de se souvenir de toutes les situations. Il peut aussi se laisser aller, « laisser la main » au film et au cinéma, se reposer sur sa linéarité.

1.2.3 Le récit labyrinthique

« Quel drôle de chemin il m'a fallu parcourir pour arriver jusqu'à toi... Ce drôle de chemin, c'est le film. »

Jean-Louis Comolli, *Voir et pouvoir*⁵

Avec l'éclosion de situations qui se dédoublent naît la crainte de la pluralité, la possible confusion et l'esprit labyrinthique. Dans le labyrinthe,

1 Samuel Beckett, *Molloy*, Paris, Minuit, 1951.

2 Samuel Beckett, *Murphy*, Paris, Minuit, 1938.

3 Sören Kierkegaard, *Traité du désespoir*, Paris, Gallimard, 1949, p. 94.

4 Alan Ayckbourn, auteur des huit pièces *Intimate exchanges*, retranscrites et scénarisées par Jean-Pierre Bacri et Agnès Jaoui pour les films *Smoking* et *No Smoking* d'Alain Resnais.

5 Jean-Louis Comolli fait allusion aux derniers mots de *Pickpocket* de Robert Bresson dans *Voir et pouvoir*, Paris, Verdier, 2004 : « O Jeanne pour aller jusqu'à toi quel drôle de chemin il m'a fallu prendre. »

on perd la notion de début et de fin, on ne voit plus la sortie. L'espace est brouillé. Ce qui importe n'est pas la construction d'une narration, mais les détours scénaristiques eux-mêmes et la façon dont ils s'agencent entre eux afin d'en masquer la sortie finale.

Le chemin labyrinthe à l'intérieur d'un film, par ses tours et ses détours, fait oublier le segment temporel et linéaire de la forme de l'œuvre. La richesse de *Smoking* et *No Smoking* réside dans ces détours faits de cheminements tortueux, de situations dédoublées et de nombreuses ramifications. Or Abraham Moles remarque que notre culture ne se prête pas aux multiples tours et détours d'œuvres relevant de chemin tortueux ou de récits dont on explore les possibles comme cela peut être le cas avec l'art de la combinatoire. Il explique que « l'être occidental est ainsi fait, [que] lorsqu'il rencontre un labyrinthe, il désire en sortir, même si les événements (permutationnels) qui adviennent dans les détours de ce labyrinthe sont susceptibles de sensualisation et par là de plaisir »¹.

La forme du récit labyrinthe est largement répandue dans la littérature. Italo Calvino fait un lien entre celle-ci et la société moderne, dans laquelle il est facile de se perdre et d'être désorienté. Le labyrinthe incarne l'architecture d'une société où l'on précipite la perte de l'individu pour mieux le tenir, le posséder, voire le gagner. Calvino cite Hans Magnus Enzensberger « Toute orientation [...] présuppose une désorientation. Seul celui qui a fait l'expérience de la perte d'orientation peut s'en libérer. Or ces jeux d'orientation sont à leur tour des jeux de désorientation. C'est là que réside leur fascination et leur risque. Le labyrinthe est fait pour qu'on s'y perde et qu'on y erre. Mais il est aussi un défi au visiteur, pour que celui-ci en reconstitue le plan et en détruise le pouvoir. »²

C'est en s'identifiant au personnage « X » que le spectateur cherche la sortie ou l'interprétation du film *L'Année dernière à Marienbad*. L'action se situe dans « un grand palace international, immense, baroque aux décors

1 Abraham A. Moles, *Art et ordinateur*, Paris, Blusson, 1990, p. 152.

2 Italo Calvino, « De la narration labyrinthe », *La Machine littérature*, Paris, Seuil, 1993, p. 22.

fastueux mais glacés »¹. Le lieu est décrit comme un labyrinthe, une enfilade de portes, de couloirs, de reflets dont la mise en scène découle. Dans les mystérieux dédales des couloirs, le spectateur est invité à cheminer personnellement, ne serait-ce que pour y trouver son interprétation et pour savoir si la rencontre entre cet homme et cette femme a eu lieu. La voix off de la bande-annonce pose les questions au futur spectateur : « Qui a raison ? Qui ment ? L'homme est-il un banal séducteur, un fou ? Ou bien confond-il deux visages ? Que s'est-il vraiment passé l'année dernière à Marienbad ? » Toutes ces questions auxquelles le spectateur se sent dans l'impérieuse obligation de répondre pour sortir du labyrinthe. « Soyez attentifs ! Un objet, un geste, un décor, une attitude, le moindre détail a son importance. Pour la première fois au cinéma, vous serez co-auteur d'un film. A partir des images que vous verrez, vous verrez vous-même l'histoire, d'après votre sensibilité, votre caractère, votre humeur, votre vie passée, c'est à vous qu'il appartiendra de décider si cette image ou celle-là représente la vérité ou le mensonge, si cette image est réelle ou imaginaire, si cette image figure le présent ou le passé. Tous les éléments vous seront donnés, à vous de conclure. »

Et sur l'écran s'inscrit : « venez JOUER le VRAI JEU de la VÉRITÉ Venez GOÛTER... Cette sensation NOUVELLE. MIEUX qu'avec le CINÉMA en relief, MIEUX qu'avec le GRAND ÉCRAN. VOUS SEREZ VOUS-MÊME le CENTRE... de cette histoire d'AMOUR comme vous n'en avez encore JAMAIS VU... mais comme vous en avez peut-être VÉCU... »

Le récit en forme de labyrinthe est-il un jeu cruel pour le spectateur ? Si le spectateur était aux commandes, ne zapperait-il pas une partie du film pour s'échapper le plus vite possible du labyrinthe dont on lui confie les rênes ? Et, finalement, ne passerait-il pas à côté des détours de films comme *Smoking* et *No Smoking* ? En créant un espace et un temps tortueux, sans guide ni repères, en demandant au spectateur qu'il se retrouve dans un labyrinthe, lui donne-t-on la clé de son devenir d'explorateur ? Un récit en forme de labyrinthe entraîne de la part du spectateur l'envie de sortir, de résoudre

1 Alain Resnais et Alain Robbe-Grillet, *L'Année dernière à Marienbad*, bande-annonce, 1961.

l'énigme, le chemin le plus court pour atteindre la sortie de l'œuvre qui présente une fiction qui se déploie. Le réalisateur ne compose pas son film pour son unique fin, et de même le lecteur ne le lit pas pour en finir avec l'histoire. Enfin les jeux vidéo réussissent à capter l'attention du spectateur suffisamment longtemps pour que la sortie ne soit pas sa seule motivation. Le joueur entre dans le jeu sans savoir quand ni comment il sortira.

Dans des œuvres interactives comme *Portrait n°1* de Luc Courchesne, on perd la continuité de l'histoire d'origine et la fiction se trame à partir de cette perte. L'auteur compose ainsi un temps et un espace suffisamment vaste, créant l'illusion d'un labyrinthe où le spectateur erre dans des chemins parallèles, des bifurcations scénaristiques.

Ces récits aux chemins multiples s'apparentent à des histoires comportant des ouvertures nombreuses renvoyant les unes aux autres. Les scénarii de nos *Histoires à pression* utilisent des variables : rythme, vitesse, fluctuation, balancement, oscillation, etc.. L'histoire se presse et est pressée. Le spectateur qui visite *Ne m'oubliez pas*¹ influe sur la vitesse des plans et fait varier leur temporalité. Le point de pression, d'involution ou de flexion permet de moduler le récit, de le tendre ou de le détendre. Dans les *Histoires à pression* nous utilisons des paramètres de programmation des récits comme l'intensité d'une pression et sa durée pour témoigner d'une insistance. Alexis Chazard écrit à ce sujet : « Le travail de l'auteur d'une pièce de ce type semble s'apparenter à une préparation de situations "à venir", dont la virtualité se trouvera se réaliser dans des conditions d'apparition que l'auteur est également invité à tenter de se représenter, voire à déterminer. Et l'un des intérêts majeurs de cette approche vient de ce que l'objet réalisé possède une forme bien arrêtée dans sa virtualité. »². Le terme d'« œuvre-programme » s'avère pertinent dans ce contexte.

1 Gwenola Wagon et Alexis Chazard, *Ne m'oubliez pas*, 2003, installation vidéo interactive.

2 Alexis Chazard, *Playtimes* Scénario / programme, septembre 2006.

1.2.4 Vertige. Sombrier dans l'œuvre

L'œuvre perceptible dans son intégralité a pour vocation d'accrocher le spectateur. On doit même pouvoir s'enfoncer en elle jusqu'à se perdre, tels ces lecteurs se perdant dans un livre ou ces spectateurs dans un film. Certains lecteurs ou cinéphiles confondent leur vie avec le temps de lecture de l'œuvre. De nombreux écrits ont raconté les égarements de spectateurs face à un tableau ou à une sculpture. Dans *Vertigo*¹, Hitchcock met en scène le détective Scottie joué par James Stewart qui se perd dans la contemplation obsessionnelle de l'image de Madeleine interprétée par Kim Novak. Chris Marker dans *Sans Soleil* poursuit son souvenir de cinéphile jusqu'à San Francisco à la recherche de Madeleine, la filant jusque dans les lieux où Scottie la surveillait, jusqu'au portrait d'une femme morte qu'elle n'aurait pas dû connaître. Hitchcock adresse ici une leçon au spectateur : celui qui se perd dans l'image risque de se perdre dans mon film, et finira comme mon personnage par avoir tout perdu. Mais ce dernier a-t-il vraiment tout perdu ? À la fin de *Vertigo*, il se retrouve seul témoin d'une aventure inespérée, qui fera d'ailleurs rêver ceux qui cherchent à se perdre dans un film, comme on le fait dans un livre, ce que souhaite Thierry Kuntzel : « Que le spectateur, justement, soit saisi de vertige, où, pour moi, le vertige prend fin. »²

D'où vient cette autre situation de spectateur, ce passage de l'humain attaché sur un siège pendant une durée prédéfinie à celui qui y passe un temps indéfini ? Comment en sommes-nous venus à vouloir nous remplir la tête d'images et même, pour certains, à passer de l'autre côté, à ne plus sortir de l'image, comme ceux qui transportent avec eux leurs personnages imaginaires dans l'ensemble du réseau d'images dont le monde moderne se couvre ? Les œuvres ou pièces interactives s'inscrivent dans un temps où notre désir est celui de la fuite. Ne préférerait-on y jouer un programme conçu par un autre plutôt que de vivre dans un monde qui nous effraie ?

1 Alfred Hitchcock, *Sueurs froides, Vertigo*, 1958.

2 Thierry Kuntzel, *Titel TK: Notes 1974-1992*, Anarchive/Musée des Beaux-arts de Nantes, p. 366.



Les cercles concentriques de la coupe de séquoia dans *Vertigo* repris dans *Sans Soleil*.

1.2.5 Mort et vie des personnages à l'écran

Le spectateur de cinéma comme l'adepte de jeux vidéo veut vivre sa propre mort virtuelle. Les jeux interactifs inaugurent la mort programmée à l'écran, en fonction d'un comportement. Pour rester en vie, il faut tirer sur les êtres nuisibles, se terrer, courir après la vie rechargeable en batterie. Notre vie de joueur dépend de nos mains. Si je joue mal, je meurs vite et dois tirer les leçons de cette mort subite pour recommencer avec plus d'adresse. Si je joue bien, je fais durer mon temps de vie dans la partie. Les possibilités de mourir sont mises en scène de multiple façon dans le jeu *Half Life* dont la traduction française pourrait être *demie-vie* : étouffement, broyage, radioactivité, chute vertigineuse, etc.

La mécanique paraît se réduire à un jeu de mort-vivant où l'interactivité consiste en une lutte pour survivre. Cette relation induit, pour le joueur, un défi pervers à sa propre humanité : vérifier qui, de l'ordinateur ou du spectateur, est le plus humain.

Au cinéma, pour un temps, je peux oublier que je suis mortel, hormis les films qui n'incarnent que la mort à l'écran. Eric Rohmer le rappelle : « Le cinéma est le seul art capable de s'intéresser à autre chose qu'à régler le

cérémoniel de sa mort ». Il écrit plus loin que ce cinéma : « jouit d'une autre place, le mettant à l'abri des impasses mortificatrices des autres arts »¹.

L'embranchement fatidique de *Smoking* et *No Smoking* signifie pour les personnages un choix entre deux destinées. Les « ou bien » qui les émaillent permettent de réaliser : « il est mort s'il fait cela, mais il survit s'il ne le fait pas ». Ces films jouent le double rôle de régler leur compte avec les vivants et les morts, de se jouer d'une mort et d'une vie en même temps. Cette dialectique est présente également dans le film *L'Amour à mort*, lorsque Simon et Elizabeth jouent leur vie en s'en remettant au hasard d'un jeu de pile ou face. La pièce oscille entre les deux destinées des personnages. La pièce de théâtre d'Ayckbourn, *Intimate exchanges*, à l'origine de *Smoking* et *No Smoking*, se composait de huit parties, proposant chacune deux fins. Le spectateur désirant suivre la pièce dans son intégralité devait se rendre autant de soirs au théâtre. Il finissait par inclure cette pièce dans sa propre vie, au même titre que la partie de cricket hebdomadaire. Sachant qu'Ayckbourn passe son temps libre sur des jeux vidéo, il n'est pas étonnant que les temps de ses pièces soient pluriels. Ces jeux inaugurent un temps modulable, extensible et compressible, à la fois temps programme et temps du spectateur.



Alain Resnais, *L'Amour à mort* et personnage mort dans *Half Life*.

¹ Cité par François Albera, « Yves Klein et Jean-Luc Godard rue Campagne Première : chutes et envols », *Art Press*, n°266, 2000, p. 38.

1.2.6 Condamné au temps. Mort temporelle dans les jeux vidéo

- « - On est condamné au temps ?
- Y a-t-il une chance de s'en tirer avec le temps ?
 - De s'y retrouver dans la répétition du temps ?
 - Comment est-ce qu'on devient un spécialiste du temps ?
 - En le perdant beaucoup.
 - En n'essayant pas de le gagner.
 - Ni d'en gagner.
 - Plus on en perd et plus on a de chance de s'y retrouver.
 - Il y a un écrivain qui a dit ça, très bien, avec des milliers de pages, qui travaillait la nuit, qui voulait écrire *Les mille et Une Nuits* et qui savait que plus il avait perdu de temps, plus il allait le retrouver sur une pointe d'épingle... Très atomique. Très éternel. »

Philippe Sollers, *Contretemps*¹

Le joueur de jeu vidéo est-il dépossédé de son temps ? À l'instar de Chronos, le maître du temps, qui dévorait ses propres enfants², le réalisateur de jeux déroberait-il le temps des autres, l'englobe-t-il dans son propre temps ? Jacques Ellul évoque ce temps dilapidé à jouer avec du vide : « Je nomme jeu vidéo un abrutissement fascinant. Les joueurs s'abrutissent avec fascination sur du vide. »³ Cependant, si les joueurs souhaitent faire le vide, le jeu vidéo remplit très bien sa fonction, là où d'autres divertissements échouent. En particulier depuis que notre durée de vie s'allonge et que du temps reste à occuper. Ce qui, comme l'anticipe Paul Virilio⁴, présuppose une plus grande expectation de la part des spectateurs potentiels. Comment occuper toutes ces journées ? Heinrich Heine notait : « Par les chemins de fer, l'espace est anéanti, il ne nous reste plus que le temps. Si nous avions assez d'argent pour tuer ce dernier d'une manière convenable ! »⁵ On tuerait donc le temps pour ne pas périr d'ennui. Selon Virilio, la sensation répétitive d'un temps qui ne s'écoule pas trouve son soulagement dans un moteur ou une machine.

1 « Contretemps », *L'Entre vues*, op.cit., p. 119.

2 Christian Vanderboght et Eric Ouzounian, *NetWar, un lien inactif est un neurone mort*, Paris, Sens&tonka, 2003, p. 299.

3 Jacques Ellul, *Le Bluff technologique*, op. cit., p. 648.

4 Paul Virilio, *L'Art du moteur*, Paris, Galilée, 1993, p. 118.

5 cité par Paul Virilio, *Ibid.*

Puisque, par essence, elle ne s'arrête jamais (hormis une panne), la machine transmet l'impression de temps continu monotone sans accidents, qui ne produit que du semblable. Selon Woody Vasulka nous sommes voués à la mort, et les prothèses ou extensions humaines survivront à l'homme : « Nous ne sommes que des visiteurs dans le domaine de la technologie, puisqu'on peut se passer de nous qui sommes voués à la mort. Les systèmes, eux, survivront. La technologie est devenue le système permanent dans lequel nous sommes accueillis quelque temps. »¹

La durée d'un jeu vidéo est une conséquence de sa difficulté : plus les obstacles pour atteindre la fin seront nombreux et complexes, plus le jeu nécessitera un temps d'exploration important. « Parmi toutes les disciplines de la création audiovisuelle, le jeu vidéo est la seule où l'une des unités de mesure de qualité est le temps. Du moins, pour reprendre l'expression consacrée à la durée de vie, il ne viendrait à l'idée de personne de dire : "Ce film est formidable, il fait six heures". »²

Le livre de William Gibson *Neuromancien*³ met en scène un personnage nommé Case, qui devient un joueur assidu et franchit une série d'obstacles pour atteindre un but énigmatique. Dans la « matrice » (le jeu), il ne différencie plus l'espace à l'intérieur de celui de l'extérieur ; ni ce qui lui arrive réellement de ce qu'il perçoit par le biais de ses manettes. Le temps de l'expérience du jeu est vécu sous l'angle du temps réel qui se confronte au temps programmé à l'intérieur du jeu. Le temps se compte en heures ou en jours de connexions : « Il vérifia l'heure. Il avait passé cinq heures en cyberspace. »⁴ Parfois, le temps n'est plus quantifiable : « il perdait le fil des jours ».⁵ Il ne sait plus « quel jeu d'attente il avait joué durant des années ».⁶

1 Woody Vasulka, « Un art fait de mémoire », interview avec Rosanna Albertini, dans *Esthétique des arts médiatiques*, tome 2, sous la direction de Louise Poissant, Québec, Presse de l'Université du Québec, 1995, p. 423.

2 B.I., « Plus c'est long, plus c'est bon », *Libération*, 18 juillet 2003, (à propos du jeu F1 Carer Electronic Arts PS2, X box).

3 William Gibson, *Neuromancien*, Paris, J'ai lu, 2000.

4 *Ibid.*, p. 66.

5 *Ibid.*, p. 139.

6 *Ibid.*, p. 314.

1.3 L'infini film

1.3.1 L'infinitude

« Le jeu permutational, l'art de la combinatoire [...] donnent à travers le fini, sinon l'idée de l'infini, du moins celle de la multiplicité des solutions. Le champ des possibles excède infiniment les capacités de l'artiste, tout comme celles du consommateur. »

Abraham A. Moles¹

La forme d'un film, qui se compare parfois avec un segment de la vie d'un individu, n'est plus définie pareillement par les objets temporels non linéaires. Par exemple, de nombreux jeux ou installations vidéo présentent plusieurs fins. Jouer avec plusieurs fins permet de produire une impression d'illimité. Le film, comme le jeu vidéo, peut donner l'impression au spectateur que le temps s'étire. Il n'est pas nécessaire de jouer pendant six heures pour perdre toute notion temporelle.

En tant qu'héritage technique du XIX^e siècle, le cinéma témoigne du nouveau comme paradigme de la modernité. Il s'oppose à la répétition, qui repose sur une vision cyclique du temps et affirme une certaine linéarité de l'histoire de l'individu. Les jeux vidéos ne se vendent pas en tant que produit nouveau, mais comme un produit de perfection technique, de virtuosité graphique, où le réalisme accru des personnages est plus crédible au fur et à mesure des versions. Ils cherchent à faire jouer et ont recours pour cela à des histoires déjà existantes : contes et légendes, histoire et civilisation, scénarii de films célèbres, bandes dessinées, etc.

Le cinéma jouable est un art de la répétition, comme l'indique d'ailleurs Jean-Louis Boissier lorsqu'il emploie le terme « rejouable ». Nous sommes passés d'un cinéma visible dans les meilleures conditions possibles pour une

¹ *Art et ordinateur, op. cit.*, p. 154.

seule représentation à un cinéma plus proche du livre, qui se compose pour être rejouable et « revisible ». En voulant revoir, je me situe dans cet autre cinéma, le cinéma de la revisite et du déjà-vu.

1.3.2 Playtimes

La technique cinématographique avec son déroulement de vingt-quatre images par seconde ne livre pas au spectateur de chiffre ou de code derrière chaque image. Seule la durée de la séance est donnée à lire dans un programme présentant le film. La technique numérique des images en mouvement, lisible par un système computationnel, accompagne chaque image d'informations, certaines temporelles. En introduisant cette précision dans le code, il est possible de manipuler le cinéma, de donner aux sons et aux images des conditions de lecture, et de programmer leur temporalité. Les images calculées d'un cinéma interactif sont convoquées, elles sont appelées par le programme qui les conjugue en émettant des conditions et en temporisant le film.

Depuis l'invention de la technique vidéo, le film est un objet où le temps est compté, il est indiqué voire inscrit sur la bande magnétique par un *time code*. Dans une caméra numérique, un ordinateur au sens de sa capacité computationnelle coordonne diverses opérations de saisie des images. Le temps sera compté, obéissant au rythme de tous les vingt-cinquième de secondes (au format PAL). Jean-Louis Boissier compare les verbes conter et compter, « [...] autour de leur racine commune, *computare*, pour aller vers la computation, en français “supputation du temps”, ou bien vers l'anglicisme *computer* qui, plus que calculer, peut signifier ce que je nomme volontiers ordonnancer, c'est-à-dire traiter par l'ordinateur. »¹

Muybridge souhaitait réaliser des vues successives en suivant un rythme régulier, le mécanisme d'horlogerie servant à piloter le mécanisme

1 Jean-Louis Boissier, « L'Image-Relation », *La Relation comme forme*, op. cit., p. 274.

cinématographique « [...] il règle sa machine de prises de vues sur une machine extérieure – l'horloge [...]. »¹ L'ordinateur compte et délivre les informations de façon régulière, c'est donc une machine chronométrique. Les microprocesseurs des caméras s'entendent sur un temps unique et ont la même horloge de référence. On distinguera deux temporalités : d'une part le temps de la délivrance de la donnée et celle de son transport vers la carte graphique. L'ordinateur va s'assurer que l'on n'enregistre et ne lit ni plus ni moins d'images par seconde que le nombre correspondant au préréglage vidéo. D'autre part comme le signal vidéo est compressé, l'ordinateur calcule pour le décompresser. Lorsque je lis une séquence, le temps de lecture et donc de décompression d'une image est variable.



Vitesse et accélération, Alfred Hitchcock, *Soupçons*, 1941.

Alexis Chazard, en introduction à l'atelier *Playtimes* écrit : « une des modalités de l'élaboration d'un cinéma interactif repose sur une chronologie possible, mais aussi sur une déviation de celle-ci. Plusieurs temps sont accessibles et peuvent être anticipés. Mais cette forme chronologique n'est possible que du fait de la très grande précision chronométrique de l'ordinateur. Et c'est en faisant usage de ce "temps de référence" que l'auteur peut articuler plusieurs temps, celui de son programme et celui de son public, par exemple, afin d'en utiliser les exigences ou les errements. »²

1 François Albera, « Pour une épistémographie du montage : Le Moment-Marey », *Arrêt sur image, fragmentation du temps*, Lausanne, Payot, 2002, p. 40.

2 Alexis Chazard, atelier *Playtimes* à l'HEAA, Genève, 2005.

On parle à ce sujet de temps joué en direct. Le temps réel serait, comme l'écrit Jean-Louis Boissier¹, celui de la saisie de l'objet. Ce temps dépend de la relation entre l'objet et la personne qui l'active, cette durée est donc variable, puisqu'elle concerne « des objets potentiellement inachevés [...] qui ne trouvent d'achèvement provisoire que dans une lecture singulière »².

Le spectateur explore le temps de l'œuvre en relation avec le sien, « l'achèvement serait donc celui de la lecture. »³ C'est le lecteur qui achève le texte en le lisant, comme le spectateur actualise l'œuvre. Il se fraie un chemin dans cet ensemble de liens, de connexions, de déclenchements et de bifurcations. Il pilote son temps à l'œuvre. Ce temps réel est un temps d'accès dont la vitesse dépasse notre capacité à appréhender l'information : « parce qu'il est le moyen d'accès à des enregistrements, à des mémoires, à des capacités de calcul et de réponses [...] à des temps différés, potentiels, virtuels »⁴. Le spectateur d'une installation peut faire un geste, une opération et soudainement accéder au temps qu'il souhaite voir. Il a l'impression que ce temps est réel. Anne Cauquelin ajoute que ce temps est dit réel parce qu'il donne l'impression d'une instantanéité alors qu'il est une caractéristique des mondes dits virtuels : « La chose étrange, c'est que ce "réel" est conçu comme une propriété du virtuel auquel cependant on l'oppose... » Mais ce temps nous apparaît comme réel, Anne Cauquelin évoque ainsi tout ce qui nous est masqué « dont nous ne voyons que l'effet de surface »⁵ On ne voit pas en effet le temps de calcul et les opérations que la machine réalise en quelques fractions de secondes. Le temps réel est ce temps perçu simultanément, celui qui s'apparente au présent se distinguant du temps du cinéma (en tant qu'enregistrement du passé). Nous citerons encore Anne Cauquelin. « Ce concept de temps réel est lié à l'interactivité, dont il est la clef de voûte : interagir avec une œuvre numérique, c'est intervenir sur elle en « temps

1 Jean-Louis Boissier, « Notes sur l'esthétique du virtuel », *La Relation comme forme*, op. cit., p. 135.

2 *Ibid.*, p. 135.

3 *Ibid.*, p. 299.

4 *Ibid.*, p. 110.

5 Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels*, Paris, PUF, 2006. p. 103.

réel »¹ Contrairement au livre déjà imprimé, où en feuilletant les pages, je ne lis qu'un contenu préexistant, l'ordinateur calcule et renvoie des informations au fur et à mesure de mon activité, comme celle de cliquer pour voir la page suivante.

Il est possible de récupérer des indications comme le *time code*, cet ensemble de repères temporels marquant chaque photogramme du film. Lorsqu'il est numérisé, le time code est transféré au logiciel de capture (comme iMovie² ou Final Cut Pro³...) dès sa saisie, depuis la caméra. Ce système de chiffres peut être utilisé pour composer des programmes, qui sont comme des métronomes ou des calculateurs temporels. Marc Lafia et Didi Fire parlent d'un nouvel instrument filmique où « chaque image devient un nombre, et [...] chaque ensemble d'images [...] une donnée variable avec laquelle ils sont séquencés et ordonnés pour être en relation avec toutes les autres images ». À chaque opération, le programme appelle les images par leur numéro. Il suffit d'en programmer les conditions adéquates.

Évidemment de la même manière que l'on utilise les indications temporelles, la cadence est aussi une donnée qui peut être rendue variable. Lors de la lecture d'une séquence vidéo dans un logiciel de montage ou de lecture, il est possible de voir les images se succéder à des rythmes différents. Selon la vitesse de lecture, un film peut être lu à une vitesse de défilement se comptant en millisecondes ou bien en minutes. Dans le logiciel Max/MSP un objet de programmation est même nommé littéralement « Métro »(métronome). Il va permettre d'orchestrer des rythmiques de pulsations temporelles, que ce soit pour battre la mesure de la lecture d'une vidéo ou pour réguler d'autres processus programmatiques. Véritable instrument de cadence, il sert à battre le temps.

L'ordinateur (ou le microprocesseur d'une caméra) étiquette des repères temporels sur toutes formes de contenu numérique et possède *a posteriori* la possibilité d'utiliser ces informations. Parmi ces étiquettes, on trouve le *time*

1 *Ibid.*, p. 98.

2 Imovie, logiciel de montage vidéo pour particulier développé par Apple Computer.

3 Final Cut Pro, logiciel de montage vidéo professionnel développé par Apple Computer.

code, la date et l'heure, et tout autre repère temporel (adressage des blocs de données). C'est aussi grâce à eux que l'auteur pourra jouer du temps de différentes façons.

1.3.3 Montage des possibles. Le cinéma devient un engin de possibilités

Dans *LandMap*¹, le temps se monte au fur et à mesure de la lecture, c'est une dimension qui se sculpte. Le spectateur choisit un signe dans l'image qui correspond à une séquence vidéo, le film bascule alors à l'image précise qui la débute dans le montage. Le film est stocké dans la machine en tant que séquence QuickTime² et le programme saute littéralement d'un endroit à l'autre de l'enregistrement. QuickTime est un progiciel système (ou ensemble de modules logiciels) qui constitue une plateforme multimédia. Chaque séquence contient une ou plusieurs pistes. La piste vidéo contient une succession d'images à une vitesse donnée, la piste audio un flux sonore numérisé, tandis qu'une autre piste pourra contenir des informations textuelles sur le film lui même (comme le titre, le copyright, le créateur, la date de parution...). Il existe aussi des pistes de comportements permettant de programmer une interactivité avec l'utilisateur ainsi que des pistes de liens permettant de pointer vers une adresse Internet ou vers un autre fichier.

QuickTime permet de repenser le film en terme de modularité, de manipulation et d'accès rapide aux différentes images, sons et informations contenus dans une séquence. De plus, la précision et la vitesse des machines permettent de monter le film en temps réel sans ressentir de temps de calcul ou d'accès (l'ordinateur calcule les montages que le spectateur provoque). Celui-ci se confronte à une autre temporalité. Dans l'installation *Julie*, je propose au spectateur de choisir entre deux temps bifurcants. À chaque

1 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *LandMap*, 2002, installation vidéo interactive.

2 QuickTime, technologie multimédia multi-plateforme développée par Apple Computer, 1991.

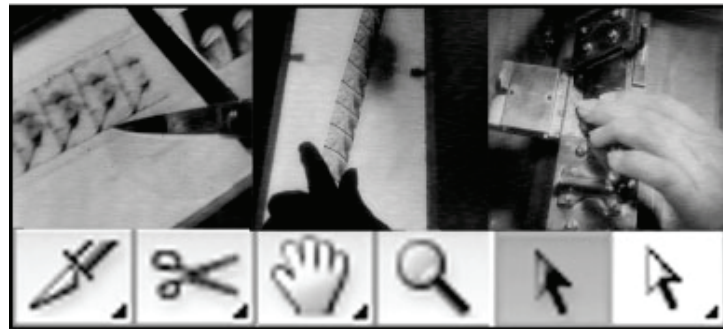
choix, le temps se dédouble en deux possibilités, suivant les gestes du spectateur sur l'interface, l'acte ou son absence. Nous utilisons les fonctionnalités d'accès direct qu'offre QuickTime pour ce type de montage. Ainsi, le temps de *LandMap* est un réseau dont les possibles embranchements se recoupent entre eux ; il prend la forme d'un circuit bouclé sur lui-même : une séquence vidéo composée de chapitres permet de la représenter linéairement.

Avec les logiciels de montage numérique, le film se monte dans l'infini des possibilités. Il se monte comme le livre s'écrit, échappant parfois aux mains du réalisateur devenu aussi monteur. Le montage dit virtuel multiplie les possibilités à chaque changement. Si, comme nous avertit Anne Cauquelin, les mots « virtuel et virtualité sont sans doute les termes qui, avec interactivité, font le plus de ravages. »¹ Le montage dit virtuel présente plusieurs montages qui ne sont pas achevés mais qui peuvent être réalisés : ils sont en cours de réalisation. Chaque plan posé renouvelle les choix pour les autres plans à monter. À l'infini des possibilités des positions des plans entre eux, s'ajoute l'infini des choix d'autres paramètres comme la durée et la vitesse. Toutes ces possibilités constituent-elles une perte du projet dans la combinatoire ?

Le montage serait, au minimum, un choix entre chaque plan : après un plan, que vient-il ? Quel plan pourrait succéder ? Mais l'entre-deux devient matière à hésitation. Entre deux images, entre deux continuités temporelles, une troisième est sous-jacente. « Envisagés sur le plan de l'art, cinéma - vidéo - ordinateur appellent une opération de démontage très exactement inverse de ce processus de montage ou d'enchaînement qui a primitivement enfilé les images comme des perles et fait se succéder tel photogramme ou telle image à tel autre suivant un rythme précis, déterminé ou, tout au contraire

1 Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels...*, op. cit., p. 100.

strictement aléatoire. Montage et dé-montage sont ici à entendre doublement. »¹



L'Homme à la caméra et les outils virtuels : cutter, ciseau, main, loupe.

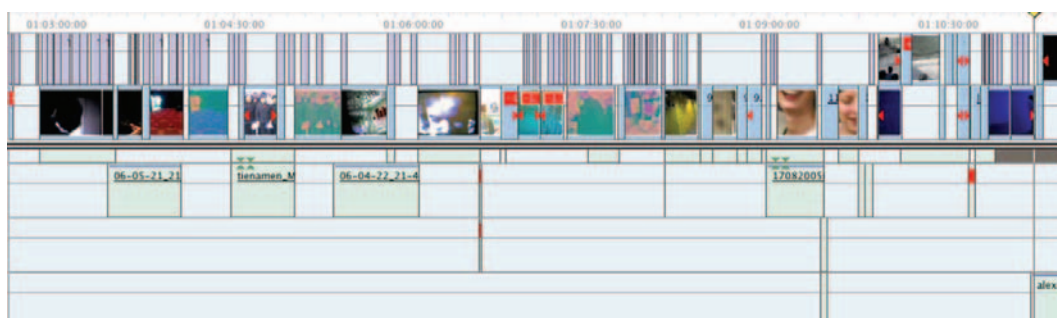
L'Homme à la caméra de Dziga Vertov² décrit visuellement plusieurs couches du travail d'un film, prises de vue et montage notamment. Il nous montre le travail de la monteuse, qui consiste à isoler des moments de film sous ses doigts, les faire jouer en avant, au ralenti, en arrière, isoler un photogramme. La monteuse circule dans le film, cherche un endroit précis, le découpe pour le placer ailleurs, jongle d'un plan à l'autre dans un temps qui est aussi celui de la distance mesurable par le métrage pellicule. Cette activité fait apparaître le montage comme un processus qui amène Lev Manovich à rapprocher le montage de *L'Homme à la caméra* du copier-coller appliqué au processus du montage numérique. Vertov est « à mi-chemin entre les flâneries baudelairiennes et l'utilisation de l'ordinateur actuel. »³ Le travail de la monteuse dans ce film annonce les croisements possibles, sur le plan du montage, entre cinéma et nouveaux médias. De la stratégie avant-gardiste du collage émerge le copier-coller qui est la plus commune des opérations numériques. Virtuellement, les monteurs analogiques et numériques ont entre les mains un morceau d'espace-temps et voyagent à l'intérieur, pouvant à chaque instant couper, coller, ralentir et arrêter le temps. Le montage

1 Florence de Meredieu, « Montage/Démontage », *Technologie et imaginaire*, ouvrage/catalogue des premières Rencontres Internationales Art cinéma / art vidéo / art ordinateur, Maria Klonaris, Katerina Thomadaki (eds), Dis voir, 1990, p. 19.

2 Dziga Vertov, *L'Homme à la caméra*, 1929.

3 Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Londres, 2000, « Vertov stands halfway Baudelaire's flâneur and today's computer user. » p. XXX.

numérique ajoute à ce caractère linéaire des « morceaux à organiser » une autre dimension : *tout* est possible à chaque instant, dans les limites de la machine et du programme. Sur son logiciel, le monteur déplace des bouts de film autant de fois qu'il le souhaite. Il est plus limité par son temps de travail et son imagination que par les capacités de jeu temporel de la machine. Elle lui offre, dans ce domaine des possibles, d'agencer infiniment les pièces de son puzzle. L'interface graphique représente une échelle de temps aux dimensions variables et des fenêtres pour stocker et disposer des plans. Son expérience devient plus spatiale que temporelle. Le monteur fait donc l'expérience temporelle d'une spatialité, où passant de la chronologie à la fenêtre de visualisation, il gère deux modes de présentation du film en cours d'ébauche.



Extrait de la fenêtre « chronologie » du logiciel de montage Final Cut Pro.

À l'origine, *Strictement footinguesque*¹ de Judith Cahen était conçu comme un projet de CD-rom interactif, qui devait se nommer *Utopie d'un cinéma interactif*. Il a d'ailleurs inspiré le titre de la présente recherche. Dans le film, les protagonistes imaginent et aident Anne Buridan, le personnage créé et joué par Judith Cahen, à écrire son scénario. Elle accumule des histoires qui s'enchaînent les unes à la suite des autres de façon linéaire. Celles-ci sont parfois remises en cause ou complétées par les autres personnages, qui se prennent au jeu du « ou bien » ou du « si c'était comme ça ». Chaque bifurcation scénaristique présente une renaissance de l'histoire.

1 Judith Cahen, *Strictement footinguesque*, 1995.

Après avoir visionné toutes ces possibilités, le spectateur prolonge les possibles, en pointillé, dans un hors champ de l'histoire.

Le montage virtuel révèle des possibilités d'agencement. Tous les plans de l'installation vidéo *Mémoires flottantes*, sont tournés et montés pour être mobiles et se fondre avec d'autres, posséder ce caractère mutagène, où les plans sont régulièrement remplacés par d'autres au cours du film. *Mémoires flottantes* est un projet dont les manipulations multiples et les fragments se combinent dans la multiplicité des tirages possibles.

1.3.4 Des films aux agencements multiples

« Si la suite échappe au début ; l'ignore ou le tient dans l'indifférence ? Étrange rhétorique ! Étrange moyen d'envahir l'impossible ! Reniement, oubli, existence informe, armes équivoques... »

Georges Bataille, *L'Expérience intérieure*¹

Dans leur film *Horror Chase*², Jennifer et Kevin McCoy « ont recréé une séquence de course-poursuite [une scène d'*Evil Dead II* (1987)] dans un dédale de couloirs en construisant un décor de film, d'une surface de près de 90 mètres carrés, à l'intérieur duquel la scène a été rejouée et filmée en 16mm. Ils ont ensuite numérisé les prises et les ont fait défiler au moyen d'un logiciel "fait maison" qui, à intervalles fortuits, bascule de la lecture avant à la lecture arrière. »³ Le programme composé pour *Horror Chase* tire les séquences d'une base de données tout en les manipulant constamment. Les événements ne sont jamais tirés dans le même ordre. Le protagoniste fuit la caméra, qui prend la place de son poursuivant, ou va dans une autre direction. Manquant toujours d'être attrapé, il se retrouve lui-même chassé dans une sorte d'enfer, de non fin éternelle. Quel enfer que de ne pas avoir de

1 Georges Bataille, *L'Expérience intérieure*, Paris, Gallimard, 1954.

2 Jennifer and Kevin McCoy, *Horror Chase*, 2002, installation video interactive.

3 Mark Tribe et Reena Jana, *Art des nouveaux médias*, Cologne, Taschen, 2006, p. 64.

fin ! Comme l'écrit Stefano Basilico¹, ce n'est pas seulement le protagoniste qui est pris dans une course sans fin, mais aussi les spectateurs en s'identifiant à l'agresseur. Les auteurs, inspirés par les écrits de Lev Manovich, reprennent le principe de son esthétique des bases de données. « D'après Manovich, "de nombreux objets des nouveaux médias ne racontent pas d'histoire ; ils n'ont ni début ni fin". »² Nos auteurs jouent, comme l'écrit Robert Storr à propos du travail de John Baldessari, à être « Shéhérazade, par détournement et toutes les nuits », pour des histoires qui « s'achèvent sans conclusion »³. Le spectateur qui les lit, accède aux données et détermine la durée de sa visite au sein de l'œuvre.

L'énonciation des récits se transforme en d'autres agencements : bric-à-brac, morceaux de narration, puzzle qui se compose et se recompose sans cesse⁴. Ces œuvres de calcul à partir de bases de données seraient plus des objets de construction que de narration. Le scénario et le montage se composent en conséquence de l'application d'une structure de possibilités. Le contenu peut suivre diverses règles d'agencement. Les micro-histoires s'organisent diversement, elles se montent et se remontent comme des plaques tectoniques en mutation. Leur assemblage est mouvement. L'histoire, les narrations indicielles, se meuvent à l'intérieur de ce qui continue cependant de pouvoir être appelé un « objet filmique ».

Dans notre film *Ouestern*⁵, les séquences qui le composent sont classées par et pour leur structure : soit ce sont des mouvements, soit des temporalités ou bien des transitions. Le programme créé pour *Ouestern* et nommé entre nous « machine mémoire » pioche dans des listes de scènes et donne à lire le film par tirages successifs. Le film a été composé, tourné et cadré pour être

1 Stefano Basilico, « The Editor », *Cut film as found object in contemporary video*, catalogue d'exposition, Miami, Milwaukee Art Museum, 2004, p. 40.

2 Mark Tribe et Reena Jana, *op. cit.*, p. 64.

3 Robert Storr, « La légèreté comme un défi à la gravité », in *From Life*, Nîmes, Carré d'Art, Musée d'art contemporain de Nîmes, 2005, p. 18-19.

4 D'après Marc Lafia et Didi Fire *Variable montage 2002*, Digital video / software Quick-Time Video, MAX MSP patch, Future Cinema, The Cinematic Imaginary after film, Karlsruhe, édité par Jeffrey Shaw et Peter Weibel, 2003, p. 524.

5 Alexis Chazard, Gwenola Wagon, co-réalisé avec les étudiants de l'école des beaux-arts de Lorient, *Ouestern*, 2005, vidéo programmatique.

monté de cette manière. L'écriture de chaque scène a été conçue pour qu'elle soit permutable, qu'elle puisse faire écho à d'autres. Les scènes et les sons tirés se répondent par des correspondances. Ainsi la traversée en voiture près du centre commercial amène vers le port ou la banlieue de Lorient, sans être liée à une destination unique.

Tous les étudiants s'entendaient, lors des discussions préparatoires, pour dire que leur ville vide pouvait être le théâtre d'un western sans action. Cette idée, riche en suspense, nous sembla devoir être contrebalancée par une approche dynamique intrinsèque à l'image. Nous avons donc privilégié la locomotion. Les équipes de tournage se sont partagé les lieux de tournage et ont travaillé à faire ressortir les rues larges et inanimées, les piétons minuscules, l'omniprésence des voitures, l'ouverture de la ville vers son port et les allers et retours en bateau vers les îles avoisinantes. Le programme tire les sons et les images de ce *road movie* qui nous plonge dans un méandre d'histoires et d'entrelacs.

1.3.5 L'infini film

« Quelle idée géniale, cette idée de l'infini combinée avec la brièveté de la vie humaine ! Cette Idée est même infinie. »

Andreï Tarkovski, *Journal (1970-1986)*¹

Dotés des caractéristiques évoquées précédemment, les films tendent vers un temps qui paraît infini. Il ne s'agit pas spécifiquement ici de film découlant d'une caméra qui ne s'arrête plus comme les caméras de vidéo surveillance.

Cette notion d'infini concerne des œuvres qui présentent un film semblant infini tant du point de vue de la technique utilisée (une technique en cours de modification) que de la réalisation et de la réception. Le film est en cours,

1 p. 24.

toujours en train d'être remanié par son réalisateur, son programme, ou plus tard lors de sa réception par le spectateur, comme dans *Horror Chase* où celui-ci voit une succession de plans dont l'algorithmique a été arrêtée précédemment par les auteurs mais dont les effets *courent toujours*.

Nous parlerons à ce sujet de film tendant vers l'infini, ou d'artistes confrontés à la réalisation de films dont la fin leur échappe. Ce film présente « des objets potentiellement inachevés [...] qui ne trouvent d'achèvement provisoire que dans une lecture singulière »¹ (Jean-Louis Boissier). *Ouestern* et *Mémoires flottantes* ont en commun de laisser après la première vision une autre jouissance en puissance. Resnais évoque aussi cette satisfaction à venir au sujet de *Smoking / No Smoking* : « Au moment de la lecture, je me suis rendu compte que le plaisir serait décuplé au cours du second film, lorsqu'on se mettrait à repenser au premier, quel qu'il soit. »² Nos deux films font appel à des bases de données d'images et de sons dont une des caractéristiques est de pouvoir en modifier le cours à l'infini. Il est possible de réarranger l'histoire, de lui donner un nouvel ordre à partir de fragments déjà existants. « L'ordre des événements est variable, il n'est plus garanti par la fixité du montage cinématographique traditionnel. [...] Lors d'une nouvelle projection, le public reçoit une actualisation des possibles du dispositif, beaucoup plus qu'il n'assiste à la projection d'un film. »³

Dans ces projets, arrêter le processus de réalisation est difficile pour l'auteur : quand décider d'y mettre fin lorsqu'il peut rester en suspens ? L'entreprise ressemble à celle qui forme le cœur de l'activité des héros de *La Vie mode d'emploi*⁴ de Georges Perec, qui consacrent leur vie à collecter, collectionner, ranger, classer. Ils oublient l'effet du temps pour la tâche qu'ils accomplissent indéfiniment. Ces projets inachevés, dont les permutations offrent des possibilités monstrueuses, ne vont-ils pas créer une nouvelle sorte

1 Jean-Louis Boissier, « Notes sur l'esthétique du virtuel », *op. cit.*, p. 135.

2 Alain Resnais, « Entretiens avec Alain Resnais », par Thierry Jousse et Camille Nevers, *Cahiers du cinéma*, n°474, décembre, 1993, p. 24.

3 Luc Dall'Armellina, *Un Nouveau dispositif pour le film, à propos de Mémoires flottantes*, dispositif filmique d'Alexis Chazard et Gwenola Wagon, Valence Paris, juin 2006.

4 Georges Perec, *La Vie mode d'emploi*, Paris, POL, 1978.

d'auteur, dont la figure relèverait de l'artisan, du chercheur, de l'artiste, du bricoleur, de l'amateur passionné ? Ceux-ci monteront le film d'une vie, film qui ne peut se terminer ou qui les suit au cours des transformations qu'ils y apportent.

Dans *eXistenZ*, David Cronenberg¹ nous décrit le devenir d'une artiste créatrice de jeu vidéo accomplissant seule le dessein et la sauvegarde de son œuvre. Cette dernière est si complexe que sa réalisation prend un aspect dramatique. Comme l'auteur du jeu doit s'assurer du fonctionnement de la machine qui supporte son œuvre, l'auteur d'un cinéma numérique doit sauvegarder les versions de ses pièces. Selon leur contexte de production et de diffusion, ces œuvres se déclinent en différents formats. Elles utilisent les possibilités des systèmes numériques et doivent ainsi être adaptées selon leur évolution et celle des langages nécessaires à leur fonctionnement. Les techniques changent d'année en année, obligeant les auteurs à mettre à jour leur projet. Comme tout ce qui supporte un projet numérique est susceptible de changer, que ce soit la machine, le système, le logiciel, le standard, toutes ces variations participent d'un changement de nature des travaux et à rendre ces travaux encore plus variables.

Au sujet de ces œuvres processus, sortes de « *Work in progress* », Pierre Lévy remarque que « l'accent du *work* [se] déplace vers le *progress*. »² Car l'histoire, comme l'œuvre, est infinie. L'infini de l'œuvre se compare à l'illusion d'infini de l'esprit qui la conçoit. L'auteur, en proie à un travail sans fin, prolonge son œuvre en multipliant les essais et les reprises : « Le travail de l'artiste — de la conception jusqu'à l'exécution — se transforme en la modification presque infinie des variables : l'œuvre devient simplement une des itérations parmi d'autres, mais toujours face au réel : essai plus qu'essai. »³ Douglas Edric Stanley ajoute que pendant le déroulement d'un film dans un logiciel comme Max/MSP, son auteur peut continuer à en

1 David Cronenberg, *eXistenZ*, 1999.

2 Pierre Lévy, *L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1997, p. 123.

3 Douglas Edric Stanley, */*Run*/ in Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures*, Vic la Gardiole, éditions L'Entretemps, 2005, p. 55.

changer les paramètres : créer un programme qui se transforme en cours de lecture. L'auteur effectue de fréquents va-et-vient entre l'édition de son film et sa lecture. « Celui que nous utilisons pour construire nos projets, peut s'utiliser comme un carnet de notes. Le programme peut être amélioré, enrichi, cependant même qu'il fonctionne. Ce qui redéfinit la dynamique du couple auteur/utilisateur et en fait un outil de désir. »¹ C'est ainsi qu'à son tour Alexis Chazard présente le logiciel Max/MSP.

L'appréhension de l'auteur d'avoir à déterminer un début, un milieu et une fin est-elle à l'origine de ces installations interactives aux nébuleuses connexions ? Depuis que la technique nous permet de jouer avec des temporalités indéterminées, mouvantes par essence, voire instables, le problème de l'inachèvement est aussi difficile à résoudre que l'achèvement des plans. L'auteur, puis le spectateur en reportent la fin. Jean-Luc Godard dit, dans *Moments choisis des Histoire(s) du cinéma*² : « Tout est là et j'en profite pour vous dire que le seul grand problème du cinéma me semble être : où et pourquoi commencer un plan ? Où et pourquoi le finir ? »³ Et si le grand problème de ce cinéma numérique était : où et comment *ne pas complètement* finir ?

Ces œuvres, dont on ne voit pas la fin, de leur fabrication à leur réception, supposent une écriture et une lecture différente. Nous en verrons les modalités de construction dans le chapitre sur les « œuvres-réservoirs ». Celles-ci peuvent être modulaires ou linéaires, et le film varier en fonction des ajouts ou des modifications successives qui lui sont apportées.

Le spectateur, qui se promène dans la séquence d'un film, déambule à travers les données. Il sera envisagé comme explorateur. Anne-Marie Duguet écrit au sujet des notes de Thierry Kuntzel que : « l'œuvre ne se donne plus comme un tout achevé, elle ne se livre plus seulement à l'interprétation mais

1 Lors du workshop *Suspens(e)* à Kyoto dans le cadre de *Jouable* 2 Octobre 2003.

2 Jean-Luc Godard, *Moments choisis des Histoire(s) du cinéma*, (2004).

3 Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1988-1998.

à l'exploration. »¹ Le voyageur mobile se déplace dans des temporalités, comme on a pu le voir, et dans une histoire, parfois à l'aide d'une interface. « L'idée [d'un] sujet qui, tel un "curseur", se déplace dans des strates imaginaires multiples, navigue dans des mémoires infinies. »²

Nous avons vu comment le temps de l'œuvre s'explore : temps multiples, réseaux temporels ; mais pour y naviguer on se servira de représentations spatiales. Comme nous le précise Anne Cauquelin : « Nous sommes accoutumés à « voir » le temps sous la forme du lieu. La perspective spatiale nous offre le lointain comme ce qui advient au bout d'un chemin, d'une ligne. Entre ce lointain – là-bas – et le proche où nous sommes – ici –, une distance que mesure le temps. »³

Explorer le temps par l'espace où l'espace devient une mesure de distance pour atteindre des temporalités voilà ce que nous analyserons avec les installations interactives de Masaki Fujihata et de Matt Mullican.

1 Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, Nîmes, J. Chambon, 2002, p. 80.

2 *Ibid.*, p. 80.

3 Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels... op. cit.*, p. 101.

UTOPIE SECONDE : explorer
l'espace des possibles

2.1 Explorations

2.1.1 L'art de l'exploration

Dans cette seconde utopie je pose comme hypothèse que si le cinéma interactif propose une exploration temporelle elle peut être aussi spatiale. L'art de l'exploration aurait-il trouvé pour autant sa forme privilégiée avec l'interactivité ? Comment alors explorer aussi bien l'espace que le temps ? Certaines formes d'installations vidéos interactives se situeraient à la frontière de tous ces terrains par la création d'une interface jouxtant les domaines de la sculpture, du cinéma et de la littérature. Mais après la découverte de l'espace par le tableau et de la temporalité par les films, peut-on explorer l'espace et le temps par des objets jouant conjointement sur ces deux modes ?

Le devenir explorateur de l'auteur, puis du spectateur, est une notion qui trouve son inspiration dans une performance que Matt Mullican a effectuée à l'intérieur de son œuvre *Five into One*. L'art de l'exploration y est synonyme de déplacement dans un espace par différents moyens de locomotion.

Nous avons réalisé *LandMap*¹ par désir de pratiquer un tel art de l'exploration et suite à une proposition du compositeur Didier Aschour de réaliser les paysages vidéo qui pourraient accompagner ses pièces sonores. Pour réaliser cette œuvre, nous avons donc parcouru une multitude de lieux à la fois connus et étrangers, poursuivant des enquêtes sur des détails du paysage. Ceux-ci pouvaient être géographiques, sociaux, ou échapper à un rangement catégorique trop facile. Nous pensions qu'un terrain possible existait entre la façon dont nous explorions ces lieux et leur agencement dans une navigation interactive. *LandMap* se revendique comme l'exploration d'un nouveau médium qui correspond aux processus d'agencement des trajets et des mouvements entre eux.

1 Alexis Chazard, Gwenola Wagon, *LandMap*, 2002-2003, installation vidéo interactive.

Dans cette utopie d'œuvres mettant en scène des lieux virtuels ou représentés, il sera question de la possibilité qu'a le spectateur d'explorer, comme dans *Field-Work@Alsace* de Masaki Fujihata et *Five into One* de Matt Mullican. Ce chapitre est conçu comme un voyage qui se déroulerait en suivant les étapes de l'expédition d'un explorateur : préparatifs, panoplie, embarquement, décollage, exploration, atterrissage, etc.

Les mots d'exploration et d'explorateur sont ici détournés de leur contexte, il ne s'agit pas de la découverte d'un terrain inconnu dans le monde réel. Les œuvres relevant de l'art de l'exploration utilisent les nouvelles technologies et peuvent aussi bien figurer l'enregistrement d'un espace réel qu'un terrain fictif représenté en 3D. Je choisis d'employer ces termes pour les multiples interprétations qu'ils recèlent. Le rôle d'auteur des installations alliant images numériques en mouvement et navigation par le biais d'une interface pourrait lui aussi se trouver redéfini sous le terme d'explorateur. Il s'agit de trouver des mots inspirant un désir par leur résonance fantasmagorique. Ces mots aux multiples sens¹ sont choisis pour l'imagination qu'ils excitent. La métaphore de l'auteur comme explorateur suscite des images inspirées par les histoires d'exploration, des récits d'aventure où l'on découvre îles, fonds sous-marins ou planètes inconnues. L'exploration évoque un voyage intérieur autant qu'extérieur. L'exploration implique une expédition. De là on glisse vers les autres sens de ce mot : introspection, analyse, auscultation, ou vers des termes plus médicaux comme l'échographie ou l'endoscopie. Il ne faut pas écarter non plus la part d'exotisme qu'il contient et qui motive

1 S'il fallait trouver un mot plus juste, au lieu d'explorateur on lierait le sens de visiteur associé à celui de promeneur. J'avais hésité avec le terme de visiteur pour son sens : examiner minutieusement pour trouver. Il est regrettable qu'il n'existe pas de terme entre flâneur, promeneur, errant ou explorateur. Les « Utopies d'un cinéma interactif » se composent de termes déclencheurs, métaphores et de mots valise. Le terme d'explorateur m'amène à imaginer un mode de réalisation particulier pour d'autres projets. *Selon le Petit Robert électronique de la langue française* (1997) le mot exploration signifie : 1 Action d'explorer (un pays, une région). Exploration sous-marine, spatiale. Exploration ethnologique. 2 L'exploration systématique d'un sujet, d'un problème. L'exploration de la vie intérieure, du subconscient, introspection, psychanalyse. 3 Recherche diagnostique consistant à examiner la forme des organes, des appareils et des tissus et à apprécier leur fonctionnement. Exploration clinique. auscultation, palpation, percussion. Exploration des organes internes, complétant l'examen clinique. échographie, endoscopie, fibroscopie, radiographie, radioscopie, résonance (magnétique), scanographie, scintigraphie.

l'explorateur. Comme on choisit d'explorer un pays mal connu en le parcourant avec soin, les différentes manières d'explorer impliquent les autres sens que ce même mot indique ; celui de parcourir en observant, en cherchant à approfondir, étudier, sonder, examiner, ausculter. L'exploration est l'action amenant à découvrir un pays lointain peu accessible, quelque territoire inconnu où imprévisible et d'en rapporter une expérience transmissible mais aussi des représentations, images cinématographiques ou dessinées.

Jean-Bertrand Pontalis parle aussi de traversée pour évoquer le travail d'analyse entre l'analyste et l'analysé. Ceux-ci suivent un mouvement et une durée entrecoupée d'étapes. Ils accomplissent une traversée qui est sans carte : « Traversée pour aller vers quoi, aucune destination n'étant fixée, aucune "représentation-but" assignée et l'incertain trajet se décidant au fur et à mesure ? »¹ La traversée que décrit Pontalis serait-elle aussi aventureuse que celle de l'explorateur-spectateur d'installations interactives qui, sans mode d'emploi, en cherche les modalités ? J'appréhenderai l'exploration du côté du transfert analytique dans les chapitres consacrés à *Aire de jeu*, et j'analyserai comment le spectateur se livre à un transfert d'un certain type lors de l'exploration d'une œuvre. Dans la traversée effectuée par le patient et décrite par Pontalis, il est question d'embarcation, de départ, de voyage.

2.1.2 L'explorateur, sa caméra et son Global Position System Field

La chronophotographie (puis le cinéma) ont été créés pour explorer le mouvement. Étienne-Jules Marey démontre que seule l'immobilité est inhumaine. Dès la fin du XIX^e, Il invente un moyen de fixer le mouvement et par la suite de le rendre de nouveau mobile avec le projecteur. Marey est-il l'inventeur des représentations des flux ? Avant de rendre l'image mobile, il représente les mouvements par des graphismes. Nadar écrit à propos des

1 J-B. Pontalis, *Ce temps qui ne passe pas*, Paris, Gallimard, 2000, p. 61.

graphiques résultant des machines inventées par Marey : « Ce n'est qu'ondes, courbes, ressauts, trépidations, caprications, saccades, ascensions brusques et tombées subites ou lentes, rebondissements semblables aux sommets déchiquetés de quelque chaîne volcanique. »¹ Marey construit des appareils pour explorer les flux : « cardiographe, polygraphe, sphygmographe, sphygmoscope, sthétoscope, le myographe (écrit l'activité du muscle), plus tard inscription de la parole suscitant les explorations d'autres explorateurs (la machine qui vole), la photographie animée (stéréostopique ou monoscopique). » Tout objet dans les chronophotographies de Marey devient sujet en tant que facteur de mobilité. Il explore autant les rouages de la machinerie humaine et animale que la technique qu'il élabore.

Dans sa performance de l'environnement virtuel *Five into One*², Matt Mullican se pose en explorateur d'un monde qu'il a auparavant créé. Il invente un mode de navigation particulier pour le nouveau pays qu'il fait visiter. Avec *Field-Work@Alsace*³, Masaki Fujihata a inventé une autre manière de représenter l'exploration d'un territoire et ouvre un champ d'exploration technique et esthétique à d'autres auteurs. La manière dont on navigue dans le réel peut se mettre en scène et s'appliquer à l'œuvre. Et finalement, la recopie du réel se situe dans sa découverte. Il propose une manière de se faire un autre monde, influençant nos visions, pensées et représentations de celui-ci. Les données enregistrées par une caméra, un micro et un GPS vont être remodelées par la suite en repositionnant chaque vidéo enregistrée selon les coordonnées localisées en rapport aux autres séquences filmiques dans un espace en trois dimensions.

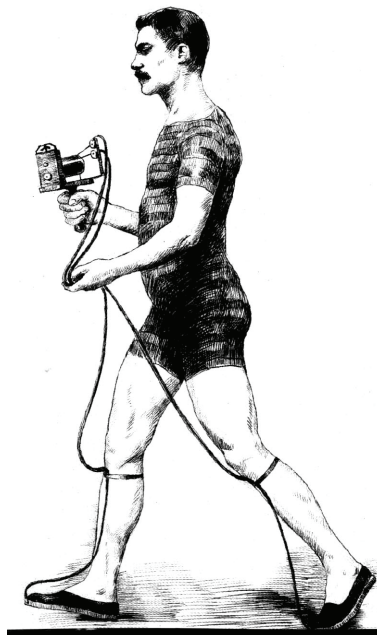
1 Cité par Laurent Manoni, *Étienne-Jules Marey, La Mémoire de l'œil*, Cinémathèque Française, Paris, 1999, p. 41.

2 *Five into One* (Cinq en un), 1991, vidéo d'une performance de l'artiste dans *Five into One*, réalisée pour l'exposition *Artifices 2*, Saint-Denis, 1992.

L'environnement virtuel *Five into One* est une commande publique du CNAP, Ministère de la Culture et de la Communication, coproduite par : DIN-CNBDI, Angoulême; Le Fresnoy-Studio national des arts contemporains, Tourcoing; Fonds régional de soutien à la création audiovisuelle Nord-Pas-de-Calais ; Videosystem.

3 Masaki Fujihata et Takeshi Kawashima, *Field-Work@Alsace*, 2002, (installation multimédia).

La figure de l'explorateur est aussi à envisager avec sa panoplie. Masaki Fujihata pour se saisir des vues, des sons et des coordonnées GPS, déclare lors de ses interviews, revêtir le dispositif de l'explorateur pionnier d'une nouvelle technique, il est ce « performer équipé d'un sac à dos surmonté d'un récepteur GPS (Global Positioning System), d'une caméra vidéo très légère équipée d'un objectif grand angle à laquelle sont fixés un micro directionnel, un ordinateur de poche et une boussole électronique. »¹ L'illustration de *Vingt-mille lieues sous les mers* de Jules Verne représente l'explorateur sous-marin à l'intérieur de son scaphandre. Étienne-Jules Marey utilise des chaussures exploratrices conçues par Carlet pour ses expériences. Une image le représente en célèbre « coureur chaussé des chaussures à air, coiffé d'un casque surmonté d'un appareil et portant dans ses mains les tubes de transmission, de même qu'un cylindre enregistreur. »²



Homme marchant avec des chaussures exploratrices et un appareil inscripteur.

1 Jean-Louis Boissier, « Le Linéaire actif : Remarques sur Field-work@Alsace de Masaki Fujihata » à paraître dans *Estados da Imagen. Instantes e Intervalos*, (États d'images. Instants et intervalles), Lisbonne, Centre Culturel de Belém.

2 Laurent Manoni, *Étienne-Jules Marey, La Mémoire de l'œil*, Paris, Cinémathèque Française, 1999, p. 73.

L'attirail de Masaki Fujihata ressemble à celui de *L'Homme à la caméra* de Dziga Vertov dans une version pour le troisième millénaire. Dans *Field-Work@Alsace* telle que présentée au ZKM en 2002, le spectateur porte des lunettes polarisantes pour découvrir l'œuvre.

2.1.3 L'embarquement

L'embarquement est une des premières conditions pour participer à ces explorations. Ce terme illustre les départs en salle (de cinéma), de l'achat du ticket, où « ce qui est merveilleux, c'est les trois dollars, or ça ne se dit pas »¹, à l'entrée dans les lieux de vision. Paul Virilio utilise cette même métaphore pour décrire les trajets qu'effectuent les spectateurs via les images en mouvement. La technologie du cinématographe prend la forme d'un grand cargo resté à terre dont les images mobiles assurent l'illusion d'un départ possible. Les spectateurs qui « ne se déplacent pas géographiquement avec les images perçoivent leur glissement par leurs yeux restés fixes pendant toute la durée de la projection. À la fin, quand ils quittent le cargo resté à terre, ils se transportent avec les images et les souvenirs de la projection qu'ils ont enregistrés mentalement. »² Cette vision du cargo resté à terre en est une parmi d'autres, mais elle concourt à l'idée que le moyen de l'exploration est distinct du mouvement qu'il imprime à l'explorateur.

1 Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville, *2 x 50 ans de cinéma français*, Paris, POL, 1998, p.24.

2 Paul Virilio, « L'Opération de la cataracte », *Cahiers du cinéma*, n° 386, juillet-août 1986, p. 35 -39.



Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *LandMap*, 2002-2003.

2.1.4 Plan d'évasion, plan de tournage dans *LandMap*

Pour le tournage de *LandMap*, nous sommes partis à la découverte d'une région du nord de la France qui nous était inconnue. Le port de Dunkerque nous a fasciné : l'espace y était propice à une circulation ouverte pour une voiture servant de travelling et de support à la caméra. Les repérages devenaient des séquences où nous notions tant les cadrages que leur enchevêtrement dans l'espace. Le tournage fut matière à une seconde exploration sous la forme d'une navigation programmée dans le montage vidéo. La forme interactive que prend *LandMap* propose ainsi ce qui se passe dans tout territoire fictif ou réel : offrir au spectateur une linéarité (sous forme de route) en impliquant plusieurs trajets possibles. La linéarité est celle d'une seule exploration, celle d'une promenade dans le devenir explorateur d'un art non linéaire. Le rêve de tout voyage est celui d'avoir une forme sans fin qui ne s'arrête ni ne commence. Nous sommes encore en voyage quand nous revisitons cette traversée sans fin.

Une autre partie de la recherche portait sur les dispositifs de tournage. Il s'agissait de décrire les lieux traversés par des mouvements coulissants. Comme nous ne disposions pas de matériel spécifique pour réaliser un travelling de qualité, divers moyens reliés à l'appareil de prise de vue furent

essayés : tournage avec un *steadycam* bricolé, avec une caméra sur fauteuil roulant, sur un caddy. Finalement, la voiture, moyen logistique et de locomotion sert comme dispositif de tournage et notamment comme mécanisme de travelling frontal (et parfois latéral). La caméra, amortie et posée sur un pied fixé au capot de la voiture était raccordée à un moniteur de contrôle placé à l'intérieur du véhicule.

L'image en mouvement qui résulte des enregistrements représente des déplacements. L'espace se révèle au fil des circulations à l'intérieur de celui-ci. Avant tout, il s'agit de la perception du lieu. Filmer ce qu'il génère par ces dispositifs de mouvement. Une part d'inconnu est préservée pendant le tournage : le temps d'exploration de certains plans est improvisé. C'est moins le cadre que le temps qui devient l'objet principal. Je me rappelle ainsi que nous improvisons pendant le tournage dès que la situation le permettait, choisissant d'emprunter des bifurcations sans savoir d'avance où le chemin nous mènerait, ni la longueur ni la durée que la route choisie mettrait à être parcourue ne nous étaient connus.

Et maintenant, où va-t-on ? « Moteur » au cinéma signifie commencement, le véhicule offre le moyen de (pour)suivre l'histoire sur la route, de lieu en lieu. La voiture, qui laisse la possibilité de s'arrêter partout, est le moteur des histoires du projet *LandMap*. Elle sert à démarrer et prolonger le mouvement. Ce projet est mené comme un road-movie autour de la zone portuaire de Dunkerque. Les déambulations prennent la forme d'une quête sonore et visuelle sur des terrains désaffectés, interdits d'accès ou appartenant à de grands groupes d'industries biochimiques. Pris dans une tempête de minerai rouge dans le port, nous longeons les sols accidentés recouverts de strates de bitumes attestant des nombreuses années d'exploitation. Après un tour à l'intérieur du camping-caravaning de la centrale nucléaire de Gravelines, nous circulons de nouveau sur cette route trouée, entre deux champs d'herbe et de sable. Enfin, circulant sur les darses inoccupées où l'activité mécanique est maintenue présente par d'invisibles humains qui animent, cachés, les ouvertures et fermetures des écluses, le sable qui s'immisce partout finit sa course en tas gigantesques. En filmant ces paysages aux strates complexes (histoires accumulées, terre de différents âges, segmentations, ruines, etc.) nous introduisons dans le film cette

dimension d'interpénétration qui se retrouve dans le mode exploratoire interactif.

2.1.5 Décollage. La figure de *La Jetée*

À l'origine du projet, le tournage de *LandMap* devait se dérouler dans un aéroport, où nous désirions filmer les pistes d'atterrissage et de décollage. Lorsque le spectateur quitte son simple statut de voyeur pour participer mentalement ou physiquement à l'exploration, il oublie pour un temps le lieu où il se trouve et son imagination lui permet d'adhérer aux images présentées. C'est ainsi que *le décollage*¹ a lieu, quand le spectateur a la sensation de s'évader hors de la réalité, le sentiment d'être emporté par l'histoire et les images de manière irréprensible. Ce terme de décollage, que j'emprunte à Thierry Kuntzel, et qui est aussi repris par Philippe Dubois², permet d'atteindre à une autre vision propice à notre broderie imaginative. Comme le décrit Thierry Kuntzel dans ses notes sur *La Jetée*, le spectateur qui décollerait dans le film « s'arracher[ait], en somme, à l'image. »³ Cette forme d'adhérence et de captation est une situation qu'explicite Christian Metz pour comparer la perception d'un film à celle d'un rêve éveillé. Malgré son éveil, le spectateur s'embarque dans un rêve narré. Le film pris dans un contexte de type cinématographique organise ainsi son principe d'embarquement, puis de décollage : « Un mouvement lent et long, ample comme le bruit des moteurs qui montent. Le film commence avec un mouvement d'envol, de décollage, de décollement. Sentiment d'arrachement. "Au début rien d'autre que l'arrachement au temps présent" dira le film plus tard, pour évoquer les premières impressions du voyage dans le temps. »⁴

1 Les *dé-coll/ages* de Wolf Vostell figureraient le décollage et l'atterrissage en même temps. C'est à un autre niveau que se situe ici l'emploi de ce terme.

2 Philippe Dubois, « *La Jetée* ou le cinématogramme de la conscience », *Recherches sur Chris Marker, Théorème* n°6, Presse Sorbonne Nouvelle, Paris 2002.

3 Thierry Kuntzel, *Title T K: Notes 1974-1992*, *op. cit.*, p. 101.

4 Philippe Dubois, « *La Jetée* ou le cinématogramme de la conscience », p. 13.

*Trois jours en Grèce*¹ de Jean-Daniel Pollet mêle plusieurs histoires parallèles, le départ d'une ville du sud de la France, le voyage, la circulation sur les routes, et les retransmissions de la guerre du Golfe visibles sur les différentes chaînes de télévision dans les chambres d'hôtel d'Athènes. Ces images de CNN montrent de la guerre du Golfe des avions en train de décoller. Elles présentent une guerre de décollages et d'atterrissages. Le mouvement nous transporte plus longtemps, il entretient la sensation de décollage pendant la durée du film : « Les lieux traversés et retraversés deviennent indissociables du mouvement énigmatique de la caméra : indissociables de l'idée d'un parcours à la fois simple et enchevêtré, reconnaissable et pourtant mystérieux ; il semble que leur signification fuit devant nous, et à chaque fois à un étage plus enfoui de notre conscience. Il se forme un jeu de gammes visuelles d'une musique secrète. »² Le déplacement de la caméra opère un mouvement d'une régularité et d'une lenteur impressionnante. Cette qualité du mouvement que suscite le décollage amène vers une autre visibilité de l'histoire.



La grande jetée d'Orly dans *La Jetée*.

« Et nous voici, nous spectateurs, face à cette première image, au seuil d'une mémoire, nous voici sur "la grande jetée d'Orly", avec les visiteurs du dimanche, à regarder ce qui se passe, nous voici prêt à décoller en pensée [...] »³

1 Jean-Daniel Pollet, *Trois jours en Grèce*, 1990.

2 Gérard Leblanc, *Le Fondement ontologique de l'imaginaire de Méditerranée* de Jean-Daniel Pollet, L'Entre vues, Montreuil sous bois, L'Œil, 1998, p. 165.

3 Philippe Dubois, « *La Jetée* ou le cinématogramme de la conscience », op. cit., p. 15.

La jetée, point de vue sur les avions qui décollent et atterrissent dans le film du même nom de Chris Marker, est aussi visible dans *Trois jours en Grèce*. Les deux films présentent cet élément qui permet, d'un simple regard, de décoller et d'adhérer ainsi à l'histoire. *Trois jours en Grèce*, la voiture, son conducteur et son passager (le réalisateur, le chauffeur de taxi et la caméra) s'embarquent sur une longue jetée au-dessus de la mer. La voiture glisse sur l'avancée bordée de bitume. L'espace aérien nous permet de décoller mentalement. Arrivée à l'extrémité, la voiture recule. On revient en arrière en glissant.

Alors que je n'avais pas encore vu le film de Chris Marker, *La Jetée*, j'imaginai à partir de son simple titre un travelling se déroulant tout le long d'une immense jetée. Or, il est uniquement constitué d'images fixes. Cette séquence que j'avais tant désirée, je décidais donc de la réaliser plus tard pendant le tournage de *LandMap*. La jetée y est cette longue bande de béton dont l'horizon recule au fur et à mesure que l'on se rapproche de sa toute dernière extrémité. La forme de la jetée en tant que longue avancée marquée par un début et une fin, pourrait s'apparenter à la figure du film, être l'équivalent spatial d'un morceau temporel. Le film marqué par son début et sa fin se lie par ce ruban de pellicule long et peu large.



2.1.6 Comment circuler ?

LandMap figure un voyage initiatique où l'exploration se situerait moins dans le lieu que dans la manière dont on circule à l'intérieur. Nous avons dû inventer une forme particulière pour retranscrire notre itinéraire dans le lieu. Avancer, reculer, se perdre, s'attarder sur un détail et en explorer les enchevêtrements : *LandMap* est cette quête d'un espace que nous poursuivions. Nous enregistrons nos déplacements en instaurant des changements de vitesse, des allers et retours, témoignant des hésitations et montrant les glissements maîtrisés du véhicule sur la route ou au contraire ses pertes et ses retours en arrière. Puis retrouver cet embranchement à ce rond-point, s'immobiliser pour regarder une carte et tourner autour.

Dans un second temps, le montage rendrait sensible ces différents rythmes d'exploration, en plaçant par exemple à la suite d'un travelling rapide une séquence plus lente et silencieuse. Les pauses devaient être montées comme éléments de ponctuation. Le montage devait s'accorder avec notre première idée qui était de connecter chaque segment vidéo à deux autres. Chaque segment correspondait à un plan tourné et nous disposions d'une quarantaine de plans. Or nous désirions que l'illusion subsiste entre les changements de plan. Par la création d'une surimpression entre les plans nous prolongions l'idée de glissement d'un lieu à l'autre. Cette idée s'avéra impossible à réaliser techniquement et conceptuellement. Les quarante plans possédaient chacun au moins deux choix laissés au spectateur. Une centaine de transitions et de raccords auraient été nécessaires pour réaliser l'ensemble. Si les espaces avaient été conçus pour se recouper de manière arbitraire entre eux, cette idée n'aurait pas posé de problème. Mais comme chaque plan devait se recouper suivant des questions de montage, de rythme, de lumière, de sens de déplacement, de découverte nous ne pouvions créer tous ces recoupements. Nous avons donc repensé le montage en termes d'espaces ou de zones de circulation, composés de moments linéaires et ponctués de carrefours.

Par la suite, nous nous sommes interrogés sur les modes de navigation du spectateur dans le film. Quels devaient être les paramètres qui serviraient à l'exploration d'un spectateur devenu explorateur à son tour ? Il fallait prévoir les modalités de sa navigation. Que devons-nous laisser aux mains des spectateurs ? Cette question sous-jacente à la réalisation de *LandMap* nous conduisit à imaginer des manipulations probables. Allions-nous permettre des choix quant aux directions, ou bien quant au montage des plans entre eux ? La durée des séquences serait-elle manipulable ?

Nous avons commencé par définir ce qui ne serait pas jouable par le spectateur. L'assemblage des séquences vidéo reposant sur un montage traditionnel par changement de plan, nous devions assumer que le point de vue ne serait pas modifiable. Seuls les choix nous semblèrent inhérents à l'idée de se déplacer dans un espace composé de segments vidéo : avoir la possibilité de temps à autres de changer la position de l'aiguillage. Et pour satisfaire ce désir de spatialité, il nous parut utile que l'on puisse choisir entre plusieurs directions.

L'interactivité, dans une pièce comme *LandMap*, sert à créer une navigation dans un espace assez vaste à l'intérieur duquel le spectateur se promène. Il a le choix entre deux, voire trois directions, à chaque moment sensible. Si le spectateur n'agit plus au bout d'un certain temps, une direction imposée d'office par le programme le dirige vers la zone centrale. Cette zone fait figure de séquence de démarrage. Elle se reboucle si personne n'agit. Il est possible de sortir de cette boucle par quatre moments de choix et d'accéder ainsi à quatre sorties, ou départs, différents.

Les contraintes de circulation, comme la présence récurrente de barrières et de grillages durant notre exploration du lieu, sont restées présentes dans le projet *LandMap*, ne serait-ce que du fait des limitations techniques liées au médium vidéo. En circulant dans une séquence, nous sommes contraints d'attendre un moment interactif pour changer de lieu. Pourtant, pour articuler les plans entre eux, nous avons choisi, plutôt que l'illusionnisme, de nous inspirer de la praticité que permet la création d'un monde virtuel en 3D. Car en traversant sans contraintes, on perce le paysage. On se rapproche des espaces traversés décrits par Lewis Carroll. Ces matières transpercées sont aussi visibles dans les jeux vidéo en 3D où le joueur circule et peut explorer ce

qu'il veut approcher par la vue. Le joueur passe d'un lieu à l'autre par des fondus entre deux changements de plan. Il disparaît dans un objet et réapparaît dans un autre. Son histoire (via son exploration) trouve avant tout son symbole dans l'espace. Dans *LandMap*, l'histoire se raconte par l'intermédiaire de segments temporels qui se réfèrent à un espace soit mental, soit lisible sur une carte.

2.2 Explorer/Véhiculer

2.2.1 Médiuns de locomotion

La technique cinématographique est fondamentalement liée à l'essor des transports en commun par l'usage des voies ferrées. Elle développe aussi une esthétique et une histoire représentant ce moyen de transport. « Le voyage en train, que l'on a si souvent comparé, de façon strictement analogique et non problématique, à la vision d'un film, constitue dès ses origines, dans les années 1830-1840 [...] une expérience visuelle d'une grande nouveauté dans l'histoire du regard. »¹

Autre moyen de locomotion, la voiture, avec l'essor de son usage individuel, présente une autre manière de véhiculer des histoires, et celles-ci seront inhérentes à une autre forme cinématographique. Le dispositif de certaines œuvres relevant de l'art d'un cinéma dit interactif semble plus proche de ce petit véhicule aux places limitées. On pourra le situer métaphoriquement entre plusieurs moyens de locomotion, entre un véhicule motorisé comme une voiture, une cabine de pilotage, un sous-marin. Mesguich fut un des premiers opérateurs des frères Lumière à installer une caméra à l'intérieur d'un train et à s'exprimer à ce sujet. « Une logique

¹ Marc-Emmanuel Mélon, « Le voyage en train et en images : Une expérience photographique de la discontinuité et de la fragmentation », *Arrêt sur image, fragmentation du temps*, Lausanne, Payot, 2002, p. 48.

exploratoire totalement et radicalement différente de celle du voyageur, du touriste, est à l'œuvre : filmer c'est voir autrement, c'est probablement aussi être autrement. Être ce train, ou le moteur du mouvement. C'est le remplacer au point de se confondre avec l'illusion elle-même. Nous retrouvons cette fascination de l'image animée. Elle n'est plus dirigée vers le spectateur, mais cette fois, vers le cinéaste. »¹ La caméra placée sur le train est à la fois objet mobile représentant le mouvement et objet témoin de cette vitesse.

Le train est une machine glissant sur des rails où les voyageurs paient une place pour rejoindre une destination prévue. Le voyageur embarqué dans un train est pris dans un mouvement réglé d'avance et ne peut pas infléchir le trajet, gérer les arrêts ou les reprises du véhicule. Il est pris dans un mouvement et suit un itinéraire. D'autre part, le train a pour vocation de transporter un grand nombre de voyageurs ou de marchandises pour un trajet déterminé. L'organisation générale tend à remplir les wagons pour rentabiliser le fonctionnement du dispositif. De la même façon, le modèle (économique) d'usage de la salle du cinématographe se fonde sur l'idée de remplir une salle, pour une séance. Le commerce des salles de cinéma est rentable en fonction du nombre de tickets vendus. Si les petites lignes de train ont fermé lorsqu'elles n'ont plus été rentables, il en est de même aujourd'hui pour les petites salles de cinéma. La rentabilité et la mutation des trains en Europe pourraient se comparer aux mutations des salles de cinéma vers de grands complexes en dehors des villes.

Le fonctionnement d'un voyage en train a bien des similitudes avec le dispositif d'un voyage en salle de cinéma, les horaires à respecter, l'achat et le compostage de son billet, le choix d'une place assise pour le même voyage, le trajet prévu par avance. *A contrario* le fonctionnement de petits moyens de locomotion à échelle plus réduite comme la voiture s'apparente plus à celui des dispositifs de diffusion des images en mouvement de type interactif ou encore à des configurations comme le *home cinema*. « La prise de vue est une empreinte et sa trajectoire est elle-même une empreinte, la trace d'un

1 Jacques Rittaud-Hutinet, *Le Cinéma des origines : Les frères Lumière et leurs opérateurs*, Seyssel, Champ Vallon, 1985, p183.

véhicule qui est passé. Comme la voiture qui équipe, tout autant que l'appareil photographique, les photographes de la mission photographique que leur confie la Farm Security Administration (1935-1942), Walker Evans, Arthur Rothstein, Jack Delano, Dorothea Lange, le dispositif de Masaki Fujihata est d'abord un véhicule, tout entier assimilable à un véhicule. "Allez-y en Nikon" disait une publicité des années quatre-vingt. »¹

La voiture, représente un affranchissement personnel. Le déplacement n'est plus contraint par un circuit de voies ferrées mais « [...] se plie à toutes les volontés, conduit là où l'on souhaite, à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. » Marc Desportes la qualifie de cheval infatigable. De plus, l'automobile « offre un contact plus direct avec le cadre traversé. Alors que le tracé rigide de la voie ferrée nie les inflexions du paysage, la route inscrite de façon ancestrale sur le terrain, permet la découverte des sites. »² C'est la fuite en avant, pour se libérer du diktat d'un chemin tracé, d'un horaire à prendre, d'un billet à acheter et les retrouvailles avec la route. Partir où, quand et avec qui l'on souhaite. La possibilité de choisir est aussi celle d'être dans une intimité avec les personnes avec qui l'on voyage *en compagnie* et, pour ceux qui voyagent en regardant l'histoire, d'établir une relation entre les perceptions et soi.

1 Jean-Louis Boissier, « Le Linéaire actif : Remarques sur *Field-work@Alsace* de Masaki Fujihata », *loc. cit.*

2 Marc Desportes, *Paysages en mouvement : transports et perception de l'espace XVIII – XX siècle*, Paris, Gallimard, 2005, p. 237.



Voyage en Italie, Roberto Rossellini.

Hormis tous les discours concernant les libertés illusoires d'un cinéma programmé (ou interactif) puisque d'une certaine façon tout y est déterminé d'avance, ce qui accentue encore plus le déterminisme est ce qui prend en compte l'attitude. Celle-ci sera représentée par de petits véhicules à l'écran. Partir en voiture comme à cheval, s'enfuir sans préméditation comme le font les héros des films cultes de la nouvelle vague et qui témoigne de leur recherche d'une autre manière de faire du cinéma. Le cinéma choisit des moyens de locomotion moins coûteux, moins spacieux, plus malléables que l'outil train et sa machinerie trop complexe. Les petits véhicules servent à la réalisation des mouvements de caméra, par des panoramiques ou travellings et « le cinéma peut rendre compte de l'exploration de l'univers urbain à travers le pare-brise d'une automobile. »¹ Dans *A bout de Souffle*, Michel Poicard clame : « C'est beau la campagne ! » en conduisant une voiture sur une petite route de campagne et regard-caméra. « Il ne faut jamais freiner ! Comme disait le vieux père Bugatti, les voitures sont faites pour rouler, pas pour s'arrêter ! »

*Aspen Movie Map*² est un projet auquel Michael Naimark a collaboré. Cette installation était une commande de l'armée américaine. C'est une

¹ *Ibid.*, p. 26.

² *Aspen Movie Map*, sous la direction d'Andrew Lippman, MIT, 1978.

installation interactive pionnière reposant sur un processus de prise de vues associé à son mode de locomotion, la voiture. Son dispositif, à caractère documentaire, a un usage cartographique. L'image photographique y est accompagnée en surimpression de signes qui rappellent les panneaux indicateurs du code de la route. Un panneau « Stop » est reproduit au centre de l'image, et deux flèches à gauche et à droite, de couleur verte, servent à indiquer les directions. L'utilisateur de ce tour virtuel de la ville d'Aspen peut tourner à chaque croisement s'il appuie sur la touche de l'interface écran correspondant à la direction qu'il souhaite emprunter. Les réalisateurs décrivent ainsi la procédure : un stabilisateur gyroscopique monté avec quatre caméras filmant image par image était installé sur le toit de la voiture. Un encodeur déclenchait les caméras tous les trois mètres. La distance était mesurée à l'aide d'un capteur optique attaché au cadre d'une roue de bicyclette qui traînait à l'arrière du véhicule. Les caméras étaient montées de sorte à capturer des vues à l'avant, sur les côtés et à l'arrière du véhicule au fil de son déplacement au travers de la ville. Le tournage avait lieu chaque jour entre dix heures du matin et deux heures de l'après-midi pour minimiser les variations lumineuses. La voiture était conduite le long des rues du centre d'Aspen, suffisamment précautionneusement pour permettre un découpage précis des plans. Sur l'image, on trouve aussi des indices de navigation : la position de l'utilisateur dans la ville ainsi que la trace des rues précédemment explorées sous la forme d'une carte dynamique.

Aspen Movie Map est donc une carte parcourable qui reproduit l'effet de succession que l'on peut ressentir à bord d'un véhicule qui traverse le paysage. Cet effet est le garant du réalisme pour le spectateur. Mais c'est aussi un moyen de l'impliquer plus fortement que de lui demander d'assumer la direction qu'emprunte la *voiture-curseur* dans le dispositif : il conduit sa vision.

2.2.2 Le conducteur et le passager

Les situations de conducteur et de passager peuvent être analysées en regard des dispositifs de la salle de cinéma et d'un certain type d'installation vidéo interactive.

On nommera conducteur celui qui a les commandes du véhicule et passager celui qui est à l'intérieur du véhicule mais ne détient pas directement les moyens d'influer sur sa marche. Certaines œuvres interactives peuvent être examinées selon les deux comportements, conduire et être conduit. Entre ces deux modes du même verbe, une pluralité de situations s'étend. Le spectateur peut conduire et regarder seul le spectacle à explorer. Il peut aussi suivre les conseils d'un autre spectateur à ses côtés. En tant que spectateur d'une salle de cinéma, nous sommes comme la personne qui se laisse véhiculer et regarde le paysage à loisir. Le passager a le pouvoir d'influencer le conducteur par ses indications. Il joue le rôle du cartographe co-pilote qui mène le conducteur par les informations qu'il lui transmet. Les rôles ne sont pas arrêtés à la simple définition des mots conduire ou être conduit, mais ceux-ci permettent de penser une situation au travers de ces deux pôles et d'analyser par la suite ce que l'on observera se tramer entre eux.



Ingrid Bergman dans *Voyage en Italie* de Roberto Rossellini.

Le dispositif du cinéma interactif peut être comparé à l'image d'un véhicule transportant peu de personnes, à la différence de l'image du train comprenant un conducteur pour beaucoup de voyageurs ou encore l'image de l'hélicoptère, de l'avion de chasse, du petit sous-marin, du véhicule à quelques places. Reste à déterminer qui conduit ou est conduit ? Comme dans l'apprentissage de la conduite d'un véhicule, une façon d'apprendre à se servir d'un jeu vidéo c'est aussi de regarder l'autre manipuler et réagir. Lors de parties intensives de jeu vidéo, les joueurs « passagers » suivent le jeu, donnent des conseils. Ils portent un autre regard. Le joueur potentiel regarde le joueur actif manipuler l'interface. Le joueur suscite parfois l'impatience du joueur passager qui aspire à s'emparer des commandes (car le passager est actif, à sa façon), et entraîne lui aussi des occasions de relation entre les deux catégories de participants.



Jean Marie Straub et Danielle Huillet, *De la nuée à la résistance*, 1979.

Dans *De la nuée à la résistance*, de Huillet et Straub, nous siégeons derrière les deux protagonistes. Menés on ne sait où, pour un temps indéterminé et pris dans un destin dont l'issue nous semble lointaine, nous avons le temps de penser à notre statut de spectateur de cinéma, à notre passivité et à notre innocence. Nous approchons de cette histoire inconnue d'une image à l'autre. Ici aussi nous sommes passagers, notre activité consistant à nous interroger.

*Le Bus*¹ est une installation scénarisée et réalisée par Jean-Louis Boissier et présentée dans l'exposition *Les Immatériaux*. Il s'agit comme le précise le catalogue de cette exposition « de la maquette d'un autobus de la RATP. Trois de ses fenêtres sont occupées par trois moniteurs reliés à un vidéodisque. En appuyant sur un bouton d'arrêt, le visiteur peut "descendre" du bus et aller "explorer" le site de son choix. »²

Le voyageur qui oublie d'appuyer sur le bouton « Arrêt demandé » prolonge sa traversée. Parfois, entre deux stations, il hésite entre se laisser transporter par le véhicule et donc poursuivre sa visite du paysage ou choisir de s'arrêter. L'une des conséquences d'un tel acte, signifiera : poursuivre son chemin autrement.

1 Jean-Louis Boissier, *Le Bus*, 1984-1985, installation sur vidéodisque.

2 *Les Immatériaux*, catalogue, sous la direction de Jean-François Lyotard, Centre Pompidou, 1985.

Dans *Le Bus*, le spectateur peut rester et suivre le mouvement ou choisir de s'arrêter *prochainement* tout en restant sur son siège : « On s'était dit : à chaque instant on peut demander l'arrêt. Disons toutes les 4 secondes en moyenne. »¹ Il part à la découverte d'un parcours, durant lequel il demande, quand il le souhaite, l'arrêt et « stop ! »² sur l'une des 54000 images, des vues cueillies, attrapées. Le spectateur du bus est passager d'une succession d'images qui défilent devant ses yeux. Il peut être passager et aussi maître de ses arrêts dans sa visite de l'œuvre.



LandMap, Angoulême, 2005.

Dans l'installation *LandMap*, le dispositif se compose d'un vidéo projecteur relié à une unité centrale masquée et présente dans un socle. Au-dessus de celui-ci est encastré l'interface. Lorsqu'un signe est visible dans l'image, le spectateur peut alors toucher l'interface pour choisir une direction. Le spectateur prend soit la place du conducteur qui lors d'un carrefour bifurque d'après des signes visibles à l'écran, ou la position du passager qui regarde le paysage et anticipe les écarts.

De nombreux films jouent sur une situation impliquant un conducteur distrait de ses commandes risquant de ne plus maîtriser le véhicule. L'accident signifierait pour le spectateur la chute du héros incarné par une identification potentielle.

1 Jean-Louis Boissier, « Le Bus ou L'Exercice de la découverte », *La Relation comme forme*, *op. cit.*, p. 16.

2 *Ibid.*, p. 17.

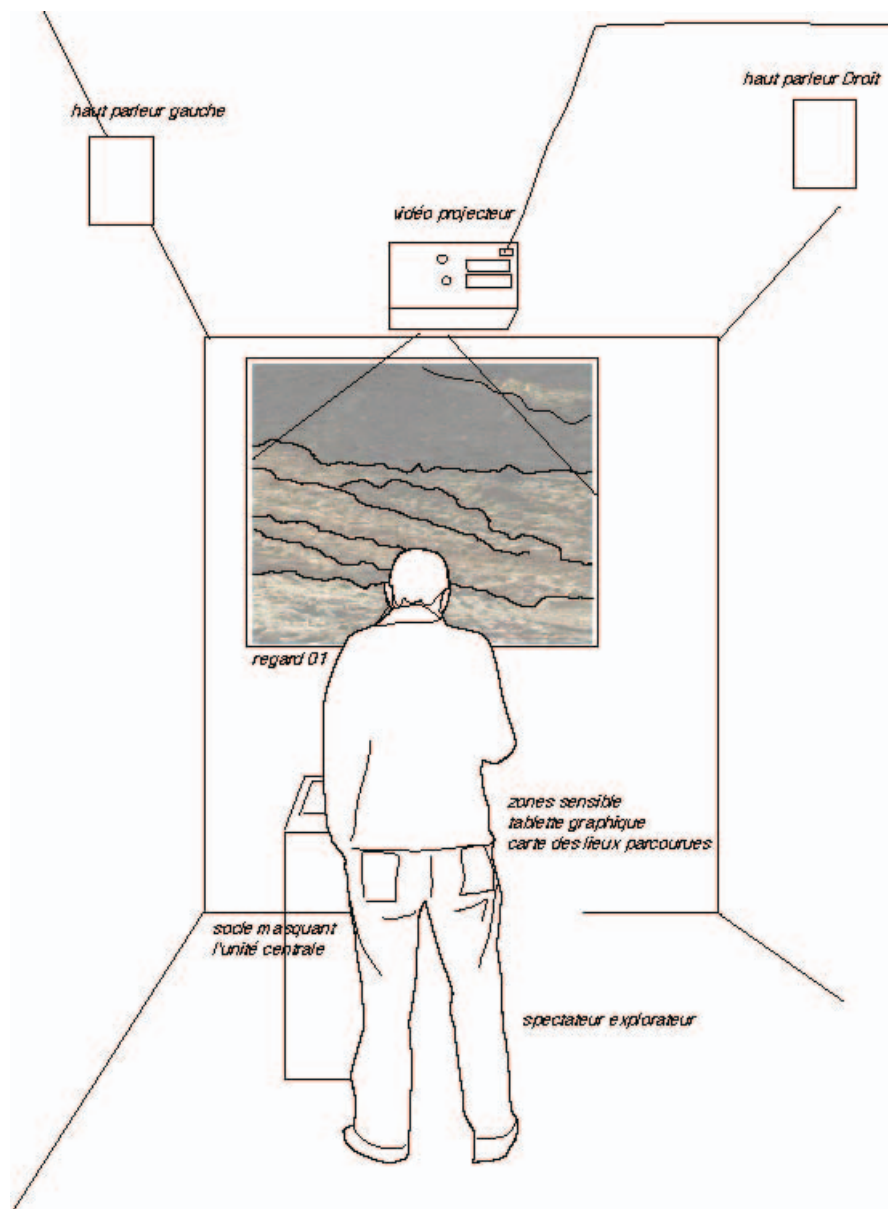


Nicholas Ray, *La fureur de vivre*, 1955.

Dans *Les Amants de la nuit*¹ de Nicholas Ray, Bowie se dispute le volant avec Chicamaw. Lors de ces scènes de perte des commandes, le spectateur se sent tout autant impliqué que les passagers. Tout en étant dans l'impossibilité d'agir, il voit un autre perdre les commandes et risquer la destruction. Cet acte signifierait la perte des protagonistes et la fin d'une identification avec eux. L'engin motorisé devient pendant quelques instants, par une transposition mentale, le même espace que la salle de cinéma. La place est tout autant mouvante que la voiture est une machine à voir des images défiler.

De l'immense Titanic rempli de passagers comme si la grande salle de cinéma sombrait littéralement avec tous les spectateurs dans une eau glacée, à la simple voiture à quelques places qui plonge de la falaise, on passe du collectif au petit nombre. Comment circuler de l'un à l'autre ; ces modes de transport d'images coexistent et se mêlent. Entre train, voiture, auto, bateau, se tissent des liens comme entre les médiums : cinéma, télévision, installation, ordinateur, Internet, *home cinema*, interactivité. Des liens de plus en plus tissés.

1 Nicholas Ray, *Les Amants de la nuit*, 1947.



LandMap, schéma de l'installation, 2002-2003.

2.2.3 Le processus technique s'explore comme territoire

La nécessité de créer, recourir à des processus techniques, mais aussi que ceux-ci puissent être parcourus constitue un autre point de jonction entre le langage cinématographique et interactif. Le langage d'écriture et de lecture de l'œuvre s'accomplit en activant des processus techniques que l'auteur décide d'employer. Le lecteur peut alors partir à leur découverte comme le fait Michel Foucault lorsqu'il tente d'interpréter les processus d'écriture mis en œuvre par Raymond Roussel. Cette lecture qui consiste à faire le chemin

mental pour remonter au travail d'écriture et à l'interpréter à travers son dispositif, est une des formes que prennent l'exploration de certaines œuvres interactives.

Explorer un processus technique, c'est aussi s'aventurer dans une nouvelle quête. Les logiciels¹ que nous avons utilisé pour réaliser nos pièces vidéo interactives nous ont permis de nous placer dans une telle situation d'exploration. Le logiciel Max/MSP utilisé pour *LandMap* s'explore lui aussi. Il est pour ainsi dire inépuisable. On croit le connaître mais de nombreux détails nous sont restés invus ou déjà oubliés. C'est ainsi qu'on le redécouvre comme on revisite un terrain après l'avoir abandonné quelque temps. On trouve de nombreux points communs entre un guide de randonnée pédestre et le manuel d'utilisation d'un logiciel, ils décrivent un chemin à parcourir ponctué d'étapes et d'obstacles à franchir suivant des niveaux de difficulté.

De même que nous explorions le terrain, les logiciels et autres outils de programmation nous ont permis de nous placer dans une situation d'exploration. Nous proposons au spectateur une partie de territoire à découvrir. Si celui-ci lui est familier, l'on trouvera matière à se faufiler dans une part d'inconnu ou de glisser vers on ne sait quel orifice permettant des passages dans un quadrillage de données encore inconnues ou déjà visitées. Il faut trouver une matière pour explorer une technique comme l'on explore un lieu. L'exploration de logiciels et d'outils, de leur invention à leur réappropriation, fait partie de l'activité de l'explorateur.

Pour *Field-Work@Alsace*, Masaki Fujihata, équipé d'un GPS, parcourt la frontière entre la France et l'Allemagne. Il réalise une suite d'interviews dans lesquelles il interroge les personnes croisées au sujet de cette ligne de démarcation. Chaque séquence vidéo est enregistrée accompagnée de ses coordonnées géographiques et temporelles, ainsi que des paramètres des

1 Il s'agit de logiciels dont le terrain est suffisamment vaste pour que l'exploration donne l'impression d'être un voyage possible parmi d'autres. (Photoshop, Max/Msp ou autre logiciel laissant à l'utilisateur un devenir de redécouvertes possibles. Le dit logiciel est quand même assez rare) j'avais d'autre part développé ce sujet par rapport au jeu *Les Sims* où il était question de savoir si celui-ci était propice à l'imagination, j'en ai déduit que le degré de contraintes et de libertés pouvaient seuls présager de l'imagination possible du joueur, Il en est de même pour le devenir explorateur du spectateur.

mouvements de caméras. Son enregistrement est donc une saisie, temporelle, spatiale, comportementale, sonore et visuelle. Toutes les données sont par la suite mises en scène dans un espace recomposé. Des lignes blanches, inscrites dans l'espace tridimensionnel, correspondent aux trajets parcourus, aux traces de l'itinéraire fournies par le GPS. Chaque séquence vidéo tournée est localisée et raccordée à sa représentation territoriale : « L'orientation mobile de la caméra en chaque point a pu également être figurée puisqu'elle a été captée par un système d'accéléromètre et de boussole numérique associée au GPS. Une fois que tout a été assemblé dans l'ordinateur, j'ai construit un chemin pour le déplacement du regardeur. »¹

Quel(s) territoire(s) nous reste-t-il à explorer, se demande Pierre Auriol², quand tout l'univers est visible médiatiquement par ces représentations : les cartes, les images, les films et les textes. Et d'après Jordan Crandall : « Tout l'espace serait sous contrôle depuis qu'on navigue avec des cartes, des données géographiques et que les modes de navigations sont des interfaces »³. Selon cette théorie, l'explorateur n'aurait pas la nécessité de rendre compte des endroits inconnus car tous seraient déjà découverts. Il propose d'autres revisites, notamment comme de « réexplorer » son propre territoire.

L'individu est, avec le GPS, « au centre d'un repère cartésien avec le plaisir de se faire trianguler, transpercer trois fois en x, y et z »⁴ Il explore aussi son devenir d'un « être localisé » où les données répertoriées à son sujet s'explorent en retour et constituent une possible capture. En se saisissant des images et de leurs coordonnées, on aura l'illusion de s'approprier leur référent. Le voyage aura lieu dans cette prise multiple qu'inaugure Fujihata en appliquant sa technique. En représentant un site, il en donne un double visuel. L'exploration de Masaki Fujihata est aussi la trace d'un repérage et de

1 Masaki Fujihata, « Machines vivantes, machines de vision, machines de mémoire », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, HES, ENSAD, Ciren, Centre pour l'image contemporaine, 2004, p. 50.

2 Pierre Auriol, *La Fin du voyage*, Allia, Paris, 2004.

3 Jordan Crandall dans *Drive*, p 74 www.jordancrandall.com 1998-2000.

4 Olivier Razac, « The Global Positionning System », in *Fresh Théorie*, Paris, Editions. Léo Scheer, 2005, p. 381.

ses figures d'abordage. Comme le fait remarquer Jean-Louis Boissier, la prise de vue et l'enregistrement vidéo subsistent dans l'espace numérique « avec tout ce que cela apporte d'une irremplaçable relation au réel. »¹

Le terme d'exploration incarne le fait de ressentir les données temporelles et spatiales dans leur changement de place, d'éprouver les transferts des différents positionnements. « Mais on ne peut [...] penser le futur que comme un futur antérieur, c'est-à-dire comme quelque chose qui aura été passé et qui s'examine d'un point imaginaire où nous serons, plus tard et plus loin, regardant de nouveau vers un "avant", le passé. La poésie amérindienne parle de la route qui recule vers le futur. »² Cette poésie amérindienne exprime quelque chose de l'expérience d'un visiteur explorant les liens de l'installation *Field-Work@Alsace*, là où une multitude de points et de séquences vidéo sont reliés entre eux et font perdre la chronologie. On ne sait plus quels sont les éléments déjà vus et ceux restant à voir. De quel bord, de quel côté sont les personnes interrogées, est-ce que « les glaces sont meilleures de l'autre côté ? » questionne Fujihata. Dans cet oubli, la route ne recule pas vers le futur mais vers tous les futurs, présents et passés possibles. Paradoxalement, ces vidéos situées dans l'espace d'une carte en trois dimensions donnent l'impression de naviguer dans un espace rendu plus étranger encore. Les personnes croisées se détachent de l'Alsace ou de l'Allemagne, d'où viennent-elles et où vont-elles ? L'ambiance sonore enregistrée déborde, elle, du territoire mesuré. Elle dépasse les données localisées et se fond avec les sons des autres séquences, c'est ici un choix esthétique hérité du cinéma.

Field-Work@Alsace invite à se mouvoir dans une mémoire multi-dimensionnelle où : « il s'agit plutôt de se déplacer soi-même, de déplacer le point de regard devant un support fixe d'images, il y a une insistance évidente

1 Dialogue entre Jean-Louis Boissier et Masaki Fujihata, 2005, « À propos des Perspectiveurs et de la vidéo interactive exposée », à paraître dans *Estados da Imagem. Instantes e Intervalos*, (États d'images. Instants et intervalles), Lisbonne, Centre Culturel de Belém.

2 Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*, op. cit., p. 70.

sur cette fixité, sur le fait qu'on "parcourt" les lieux pour aller chercher les manteaux d'images sur les portemanteaux. »¹

Pendant que l'on parcourt ces vecteurs, nous pénétrons dans un univers abstrait. La pensée est vectorisée, elle s'identifie au mouvement d'un marcheur traversant les images qu'il se forme. Thierry Davila écrit à propos du flâneur² que le transport pendant le film nous fait revivre ces états transitoires, proches du rêve. Pendant ses transports vectorisés, nous devenons des flâneurs dans un espace précalculé en transformation.

Dans une autre version de l'installation que Fujihata expose à Lisbonne en 2005, le spectateur, s'il ne manipule pas l'interface au centre de la pièce, peut assister à un montage qui s'opère en temps réel. Le programme joue un trajet qu'il effectue entre les séquences vidéos. Fujihata déclare à ce propos : « Dans une exposition, le visiteur ne peut pas avoir une relation intime avec l'ordinateur, et les gens sont plus ou moins expérimentés dans l'usage des machines. »³ Dans cette version, les spectateurs peuvent jouer et construire d'autres histoires en gouvernant leur déplacement sur cette ligne et en choisissant de s'intéresser à tel ou tel point.

Ainsi, Fujihata explore un territoire et nous en rend compte, mais son dispositif rend également perceptible son exploration comme territoire, à son tour parcourable.

2.2.4 Exploration intérieure

Matt Mullican réalise *Five into One* l'une des premières œuvres en « réalité virtuelle ». Dès les années soixante-dix, il anticipe ses visites dans les mondes virtuels en faisant des expériences d'immersion dans des espaces en deux dimensions. Voici un extrait de la description de l'une de ses expériences, en

1 *Ibid.*, p 72.

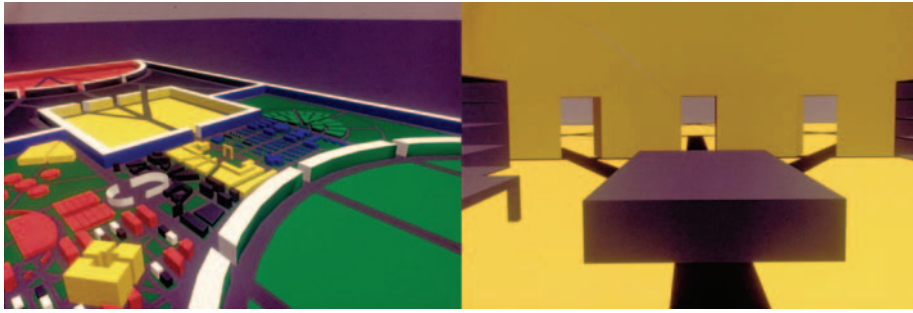
2 Thierry Davila, *Marcher, Créer, Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Paris, Éd. du Regard, 2002.

3 Masaki Fujihata, « Machines vivantes, machines de vision, machines de mémoire », *Jouable, art, jeu et interactivité, op.cit.*, 2004, p. 50.

1975, lorsqu'il tente de pénétrer à l'intérieur d'une image de la porte de l'enfer qu'il a dessinée auparavant : « c'était un tout petit trou dans la terre. [...] Dans la performance, je m'asseyais et me projetais mentalement dans le dessin. Devant le public, je montrais comment on pouvait entrer dans une réalité imagée. Je descendais donc dans l'image, laquelle avait maintenant deux kilomètres et demi de largeur. Je n'étais plus par terre, je flottais dans l'air et je descendais vers ce trou. [...] Et je décrivais au public comment j'atterrissais sur le bord. Il y avait dans la pierre un cercle parfait, j'ai mis mon pied sur ce cercle et il a commencé à glisser, et je commençais à glisser en bas du cercle, comme si je me trouvais sur une surface très glissante. J'ai commencé à descendre dans une sorte de tonneau, de plus en plus vite, il broyait mon corps comme une passoire. Mon corps n'était plus mon corps.»¹ Dans cette œuvre d'exploration, sous hypnose, Matt Mullican enfle la peau d'un autre personnage qu'il interprète. Il incorpore cette autre personne et joue réellement au jeu d'être elle. Dans son œuvre *Five into One*, il rentrera littéralement dans une maquette 3D en se servant d'une interface : « En prenant pour base les "charts" du milieu des années 70, Mullican conçut le plan d'une ville imaginaire, montré pour la première fois en 1986. La collaboration avec la firme d'ordinateurs Digital Editions à Hollywood, qui mit à sa disposition un gros ordinateur Connections Machine II, lui permit ensuite de transposer ce plan dans un espace urbain virtuel, s'étendant sur une superficie de 6 X 3 kilomètres. »² Le monde mental des premières explorations sous hypnose de Matt Mullican se rapproche des mondes virtuels où l'on s'aventure dans la subjectivité d'un auteur.

1 Matt Mullican cité par Marianne Brouwer, « Les travaux d'Hercule », *Matt Mullican : works, 1972 -1992*, Cologne, ed. von Ulrich Wilmes, 1993, p. 34.

2 Ulrich Wilmes, « Works 1972-1992 », », *Matt Mullican : works, 1972 -1992*, Cologne, ed. von Ulrich Wilmes, 1993, p. 136.



Matt Mullican, *Five into One*, 1991.

2.2.5 Seul au monde, le mouvement de la caméra

Dans les mondes virtuels de *Five into One*, l'explorateur avance seul et il découvre les objets d'un espace dépeuplé. Ce lieu transpire l'absence de l'homme. Marianne Brouwer parle des images d'utopies générées par un super ordinateur qui arrivent vers nous : « Des cités silencieuses sans êtres pour les peupler, des places, des immeubles et des rues, tous vides. Personne que ce soit des morts ou des vivants, ne se déplace à l'ombre de ces murs. »¹ *Five into One* serait la métaphore de l'ordinateur, le vide du vide. Le code servirait à construire le néant ; l'éternel vide qui provoquerait mélancolie, frustration, désespoir. Pour survivre dans ce lieu invivable, le spectateur apporte son imaginaire, qui comme Matt Mullican sous hypnose, peuplerait l'être qui le vit à défaut de peupler cette cité déserte.

Dans certains univers mis en scène par Alain Resnais j'ai retrouvé cette absence d'une ville dépeuplée. Ce sont ces espaces presque neurologiques, qui ont une organisation rappelant les structures cérébrales. Je pense aux lieux désertiques de *l'Année dernière à Mariendbad*, aux couloirs de l'hôpital *d'Hiroshima mon amour*², aux espaces labyrinthiques de *Toute la mémoire du monde*³, à la ville bombardée de *Providence*⁴.

1 Marianne Brouwer, « Les Travaux d'Hercule », *Matt Mullican, op. cit.*, p. 38.

2 Alain Resnais, *Hiroshima mon amour*, 1959.

3 Alain Resnais, *Toute la mémoire du monde*, 1956.

4 Alain Resnais, *Providence*, 1977.



Les couloirs de *Toute la mémoire du monde* et d'*Hiroshima mon amour*.

« Si un trajet rectiligne aussi long est impossible, il sera remplacé par une succession labyrinthique de couloirs et de salons, donnant la même impression de parcours lent et continu, comme irrépessible. »¹ Tous ces lieux offrent une perspective invitant l'explorateur à les investir. Ils ne sont pas surchargés par des présences rassurantes. Ces lieux attendent qu'un explorateur se perde à l'intérieur et recherche d'autres personnages. L'observateur se confronte aux sorties et aux entrées des carrefours.

L'absence de figures humaines nous offre la possibilité de les imaginer. Comme dans les espaces vides issus des jeux vidéo, on s'attend à ce qu'il se passe quelque chose ou qu'un incident se produise. Dans un jeu à la première personne comme *Half Life*, le joueur incarne le personnage principal. L'espace est représenté par des couloirs dont l'un des murs laisse entrevoir la suite d'un passage qui part dans une autre direction. On ne peut savoir qui surgira de ce couloir, ni où il mène ; Jorge Semprun décrit ces espaces clos et vides, où « l'espace tout aussi vide de la scène shakespearienne. Il va s'y passer quelque chose d'une seconde à l'autre. Un personnage ne peut manquer de faire son entrée pour nous annoncer quelque événement considérable. Cette immobilité est pétrie des mouvements contenus et nous attendons fascinés. »² C'est pourquoi tous ces lieux deviennent scène de théâtre. Les espaces ont des entrées (possibles) masquées où quelqu'un peut surgir de l'ombre d'un bâtiment. C'est pourquoi aussi le spectateur avance aux aguets dans cet espace, solitaire, cherchant une issue ou une rencontre possible.

1 Alain Robbe-Grillet, *L'Année dernière à Marienbad*, ciné-roman, Paris, Minuit, 1961.

2 Jorge Semprun (texte), Alain Resnais (photographies), *Repérages*, Paris, Chêne, 1974.

Le jeu *Half Life* a été repris par Tobias Bernstrup dans *Nekropolis*¹. Il propose un jeu dont on explore l'environnement en soi. Le spectateur, contraint à un point de vue à la première personne, se promène seul. Seule la navigation est jouable car tout le reste est rendu inopérant. Le joueur perd l'idée d'une mission ou d'une conquête. Les actions, comme celles de tirer, sauter, courir, se baisser ou se relever ont été enlevées de la programmation. Subsiste le sujet explorant dans un nouveau type de réalité.

Dans *L'Année dernière à Marienbad*, les mouvements de caméra semblent avoir été calculés puis pilotés par une machine. Alain Robbe-Grillet décrit : « Le mouvement de caméra, amorcé sur la fin du générique, se poursuit, lent, rectiligne, le long d'une sorte de galerie... »² [...] « Un long et lent déplacement de caméra se poursuit de la même façon, en zigzag. Le chemin qu'on parcourt ainsi doit être extrêmement chargé en passages divers tels que colonnes, portiques, vestibules, chicanes, petits escaliers, carrefours de couloirs, etc. »³ La caméra effectue une trajectoire. Elle « ne s'arrête sur rien et continue son mouvement rectiligne et uniforme. »⁴ ou bien « La caméra se déplace vers la droite pour centrer davantage sur X, qui se trouve alors brusquement, ayant pivoté de 90 degrés, juste en face de A, qui... »⁵ Les mouvements infinis de la caméra qui tourne de paroi en paroi. Ces travellings préfigurent les mouvements de caméra calculés et visibles dans *La Région centrale*⁶ de Michael Snow et dans les jeux vidéo de réalité virtuelle.

Le mouvement de caméra est en effet un personnage qui devient le sujet principal du film *La Région centrale*. Michael Snow a longtemps cherché puis enfin trouvé un espace de tournage désertique, un lieu vide signant l'absence de l'être, transpirant un sentiment de solitude absolue. Comme si les terriens pilotaient un satellite équipé d'une caméra depuis la lune pour explorer la Terre. Cherchant à explorer le mouvement seul de la caméra et à

1 Tobias Bernstrup, *Nekropolis*, Palais de Tokyo, Paris, 2002.

2 Alain Robbe-Grillet, *op. cit.*, p. 25.

3 *Ibid.*, p. 98.

4 *Ibid.*, p. 106.

5 *Ibid.*, p. 100.

6 Michael Snow, *La Région centrale*, 1970-71.

en épuiser les possibilités, il réalise un film de trois heures. La caméra se libère des contraintes auxquelles on l'assujettit, en particulier quant elle est asservie aux principes d'une narration pour suivre les personnages et décrire une vision subjective. Alors qu'une caméra n'est rien d'autre qu'un œil mécanique artificiel et mobile, pour qu'elle puisse se saisir de l'environnement, il faut se débarrasser du caméraman, qui, juché sur un siège ou une grue en vérifie le cadre. L'opérateur s'absente, il est remplacé par une machine, un robot qui obéit à des mouvements horizontaux, verticaux ou en diagonale sillonnant le ciel et la terre de part et d'autre d'une région désertique. Michael Snow va donc concevoir et faire réaliser une machine par Pierre Abbeloos, un robot téléguidé cherchant à accomplir ce qu'aucun opérateur ne pourrait faire de manière aussi fluide et machinique. Cette caméra est actionnée par des bras pivotants et pilotée à distance d'après une partition de mouvements. Pierre Abbeloos conçoit un système de transmission d'ordres à donner à la machine à l'aide de bandes magnétiques sur lesquelles étaient enregistrés des signaux sonores. Les variations en fréquence de ces signaux affectaient le comportement des moteurs, donc le mouvement de la caméra et du cadre. Cet œil mobile qu'est la caméra pivotante de *La Région centrale* se retourne comme détaché hors de sa paupière.

2.2.6 Ligne d'horizon

La ligne d'horizon représente un au-delà inaccessible. Une ligne de fuite où la route et les rails semblent se rejoindre vers un point éloigné. Or, malgré cette certitude d'un horizon inaccessible, ce point nous maintient en haleine. Il nous aide à soutenir le regard pendant les déplacements, à retenir l'attention. Un objet, une balise pourra marquer la progression d'un déplacement comme les bornes indiquant les kilomètres restant à parcourir avant une escale attendue. Comment rendre compte de cette fascination vers

cette ligne, vers cette route à franchir, droite, longue et monotone dont les détails infimes varient et s'effacent tous, sauf ce point au loin, cette lumière invisible ? Dans *The Legible City*¹ de Jeffrey Shaw, notre désir de découvrir se perpétue au fur et à mesure de notre avancée dans le film. « C'est alors seulement que cela est ressenti comme une poussée, comme une force vague et imprécise. Aucun être vivant ne peut se libérer du fait de cette poussée, aussi las qu'il soit devenu. C'est une soif qui se rappelle sans cesse, sans jamais se nommer. »² Ce suspense des images posées au loin en appelle de nouvelles. L'élan intérieur nous pousse ainsi toujours plus avant. Le cinéma interactif s'empare de cette pulsion de poursuite dans l'œuvre et la sculpte. Il lui donne une forme, un geste, une action, quelque chose qui s'installera entre l'œuvre et le spectateur. Ce geste sera par la suite soit oublié, soit réintroduit comme une forme récurrente dans l'œuvre.

L'un des désirs du spectateur de réalité virtuelle assistée par ordinateur serait de pouvoir focaliser son attention sur quelque chose, de s'approcher de la fin tout en sachant qu'elle s'éloigne. C'est cet horizon qui nous échappe dans *The Legible City*. Le spectateur pédale assis sur la selle d'un vélo, il avance dans cet univers calculé selon son action sur les pédales et l'orientation du guidon dans cet espace. Un plan lui indique sa position dans la ville. Le spectateur affronte une ligne d'horizon. Il s'aventure dans cette perspective. Il pédale sans parvenir à sa fin vers un horizon qui recule. Aucune présence ne le détourne ni ne détourne son désir. L'ailleurs ressemble au lieu précédent. On a le sentiment d'être dans un lieu qui ne dépasse pas sa propre ligne d'horizon et qui semble garder toujours la même place. Les deux se superposent, l'horizon, absolu et infranchissable, semble mener nulle part ou partout. Dans de telles œuvres, le spectateur cumule les rôles d'explorateur, de lecteur, de rêveur et d'acteur. Il explore le jeu ou l'œuvre dans les moindres détails d'un monde dont chaque élément appelle un effort d'imagination de sa part pour en compléter les manques. Il se situe

1 Jeffrey Shaw, *The Legible City*, première version de 1989, installation interactive.

2 Ernst Bloch, *Le Principe espérance*, Paris, Gallimard, 1976, p. 61.

entre le rêve, le voyage et l'exploit sportif. Il rêve de l'espace, d'être là hypnotisé par des images.

Dans beaucoup de jeux vidéo, un élément essentiel de la stratégie du joueur consiste à se faire une représentation mentale de l'endroit exploré pour mener à son terme l'intrigue et devancer les assauts. Il explore le monde virtuel dans ses moindres ressorts. Le principe de *Five into One* « est de construire une image tridimensionnelle globale, virtuelle, c'est-à-dire exclusivement calculée et mise en mémoire dans un ordinateur. L'accès à un tel "monde" est fondamentalement interactif, c'est-à-dire que sa visualisation est constamment calculée, en temps réel, en fonction du point de vue choisi. Ce point de vue est déterminé à la fois à partir de la position de la tête de l'utilisateur, repérée par des capteurs magnétiques situés sur le casque de vision, et par l'action d'un joystick. Les mouvements de la tête se traduisent par des mouvements panoramiques et ceux du joystick par des mouvements de travelling dans l'espace virtuel. »¹ L'explorateur visite l'espace-temps de ces cinq mondes. Matt Mullican a été enregistré explorant sa pièce *Five into One* et tient à cette occasion, une visite personnelle de sa ville structurée. Il en devient le guide et, par une description des lieux, invite les autres voyageurs à le suivre : « Je descends très doucement, je vais maintenant descendre vers cette pyramide. Nous voilà en bas ». Il nous guide par ses mouvements et nous sommes à la place de ses mains et de son regard : « Je bouge trop vite, je tourne la tête »².

1 Jean-Louis Boissier, *Artifices 2*, catalogue, ville de Saint-Denis, 1992.

2 Matt Mullican, *Five into One*, 1991, vidéo de sa performance.

2.3 Comment s'orienter ?

2.3.1 Perdre le sens de l'orientation

« Déboussolées, sans repères, les voilà contraintes — comme le spectateur désorienté, comme l'auteur (du monde et du film) — à chercher. Contraintes à improviser. »

Hélène Frappat, *Jacques Rivette : Secret compris*¹

Comment s'orienter dans le nombre des possibilités ? Dans le film *Smoking* d'Alain Resnais, l'aiguille de la boussole agitée tourne autour de Miles Coombes qui, obligé de s'écarter d'elle, ne peut plus lire le nord. Il décide de se diriger intuitivement. Emmanuel Kant dans *Qu'est-ce que s'orienter dans la pensée ?* compare métaphoriquement l'orientation dans l'espace et dans la pensée par un sentiment commun de différence. Sentiment qu'on ressent entre la gauche et la droite. «[...] Il ne comprendrait plus seulement le pouvoir de s'orienter dans l'espace, c'est-à-dire mathématiquement, mais d'une façon générale celui de s'orienter dans la pensée ou encore logiquement [...]»² La notion de chemin pourrait être celle du bon sens, ce sens profond qui tout d'un coup élimine les autres voies.

Dans *Five into One*, Matt Mullican inclut les observateurs d'un espace pensé par un autre, dans sa perte : « Nous voilà perdus... Voilà ce qui arrive quand on est perdu... » L'exploration devient perte du je (l'auteur) dans le jeu. Il s'amuse à s'égarer dans une forêt d'aplats de couleurs. Il nous accompagne dans un dédale de chemins possibles et nous fait partager un monde peuplé d'indices dont il a la clé. Cette forme permettrait au spectateur de retrouver des chemins connus et de pouvoir transférer quelques-uns de ses souvenirs ou d'en jouer. « Où sommes-nous de nouveau ? Nous sommes perdus ! » Heureusement, la ligne d'horizon sert de point de repère primordial : « C'est la figure grise formant l'horizon qui sert de point de repère. Sans elle, on

¹ Paris, Cahiers du cinéma, 2001, p. 200.

² Emmanuel Kant, *Qu'est ce que s'orienter dans la pensée ?*, Paris, J. Vrin, 1993, p. 78.

pourrait se perdre comme cela arrive dans les grands espaces »¹. Nous passons cette frontière, et sommes dans le monde suivant. Comme l'Alice de Lewis Carroll, nous traversons un autre univers constitué de données inconnues lors d'une première visite. Nous glissons d'un monde à l'autre par des éléments comme ce mur. Quand nous le traversons, les éléments changent de significations. Notre corps peut s'infiltrer à travers les murs : « La cheminée, je l'ai construite de manière à ce que l'on puisse rentrer dedans »². Notre corps n'étant pas représenté, ne perdons-nous pas toute matérialité ?

2.3.2 Perte d'échelle dans la lecture des mondes fictifs

Cette réflexion d'Alfred Korzbski pourrait très bien s'appliquer à certaines des œuvres de Matt Mullican : « [...] Nous finîmes par accepter le fait que le monde perçu par chacun d'entre nous n'est pas un monde objectif d'événements, mais un monde "subjectif" d'événements-significations ».³ Elle me semble en tout cas expliquer pourquoi certains joueurs perdent la notion de réalité ou sont perdus entre différentes strates de réel. Ils naviguent de la même manière dans un univers en trois dimensions que dans le réel, ils portent sur ces environnements le même regard. Quand Tobias Bernstrup réalise *Postdamer Platz*, il est fasciné par le côté très superficiel de l'environnement de cette nouvelle place ressemblant à l'imitation d'une ville. Elle semblait construite comme un décor de jeu vidéo. « Beaucoup d'environnements que je visite à travers les jeux vidéo sont réels, aussi réels que n'importe quoi d'autre. Par exemple, si je joue en ligne, j'y rencontre des gens, nous connaissons l'endroit. Quand un nouveau jeu sort, ils

1 Matt Mullican, *Five into One*, 1991, vidéo de sa performance.

2 *Ibid.*

3 Alfred Korzbski, *Une carte n'est pas le territoire*, Paris, L'Éclat, 1998, p. 79.

reconstruisent la carte d'un autre jeu d'il y a trois ans. Comme un ready-made, mais ils l'importent dans un nouvel environnement de jeu. »¹

Il s'agit de briser le lien au référent en créant un monde autonome et indépendant. « Une analogie –très– simplifiée de la “vraie vie” où il n'y a pas de différence entre agir, percevoir, comprendre les effets de nos actions et s'appropriier le sens des environnements qu'on modèle et qui nous modèlent. Ainsi en est-il, par exemple, lorsqu'on découvre un pays étranger avec ses mœurs, ses coutumes, etc. : comprendre les règles de fonctionnement est le résultat des interactions, pas son préalable. »² Cependant Jean-Louis Weissberg précise que le monde réel s'oppose au monde irréel, celui-ci, en tant que représentation, est rendu disponible par l'utilisateur. Il s'agit alors, pour l'auteur de ces mondes, de « créer des doubles efficaces, capables d'enclencher la pensée et l'action »³.

Five into One, ce monde irréel, provoque un voyage à l'intérieur de données élastiques et constitue pour notre corps matériel et donc non-modifiable, une autre façon de se perdre. Je nommerai ici « perte d'échelle », l'égarement dans la mesure. En effet, les dimensions sont explorées de près et de loin. Entre ces deux approches des mondes, les éléments changent d'aspect. Par exemple, à l'intérieur du dôme rouge (le gouvernement représenté par un sommet en forme de cible), nous perdons la forme initiale et finissons par flotter dans un monochrome rouge. Et, « tout cela parce que nous sommes partis d'une grande ville vers des détails de plus en plus fins ». De nouveau nous sommes égarés dans un monde par la remarque de Matt Mullican : « Je suis perdu ». Pour se retrouver et vérifier ces marques, l'auteur a glissé des repères minuscules telles des preuves à vérifier à la loupe : « Il est difficile de se déplacer dans ce nouveau monde, à côté de cette maison j'ai demandé à ce qu'on place une toute petite plaque dans l'herbe ». La taille de l'espace se mesure à la vitesse de l'exploration. Et cette vitesse

1 Tobias Bernstrup, Interview, *Simulation City, art & nouveaux médias*, version 2004, Genève Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, 2004.

2 Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 178.

3 Jean-Louis Weissberg, « Le compact Réel/virtuel », *Les Chemins du virtuel, Simulation informatique et création industrielle*, Les Cahiers du CCI, Centre Georges Pompidou, 1989, p. 7.

devient aussi un repère quant à l'espace parcouru, comme l'explique Matt Mullican : « On mesure ainsi la différence entre un petit et un grand espace par la vitesse de déplacement à l'intérieur de l'objet ».

Bien que la perte fasse partie du jeu, les constructions de ce monde organisent un voyage où les éléments se reconnaissent ; ils nous servent par la suite de repères dans notre exploration. Matt Mullican crée cinq mondes et en organise la répartition dont l'ensemble forme un méta-monde. Les cinq mondes de Matt Mullican dans *Five into One* s'agencent comme un Théâtre de mémoire mettant en scène plusieurs lieux à parcourir. Comment ne pas penser à *Toute la mémoire du monde* d'Alain Resnais où chaque surface a sa fonction et des chemins spécifiques qui conduisent aux différentes salles. Chez Mullican, « les routes sont les liens entre les différentes interprétations définies par les murs ». Comme la fenêtre d'un Macintosh, son monde sert d'interface. « L'ensemble de la structure de la ville est une interface qui permet d'accéder à différentes informations ». En écoutant la voix de Matt Mullican, visitant sa ville, je pense à celle de Jacques Dumesnil récitant ces mots : « Nous marchons maintenant (de droite à gauche) le long d'une enfilade de rayonnages... Du fond d'un couloir obscur (où se marque le trou de lumière d'une issue lointaine)... Nous le suivons de gauche à droite, en demeurant à proximité de son visage. [...] Dans cette salle, nous longeons lentement (travelling latéral de droite à gauche) de droite à gauche nous continuons notre promenade le long des tables de travail »¹.

1 Alain Resnais, *Toute la mémoire du monde*, 1956.

2.3.3 Déjà-vu

« J'ai toujours été intéressé par les interférences entre le passé et le présent. L'un n'existe pas sans l'autre. Le sentiment de quelque chose de "déjà-vu" [en français dans le texte] fait partie de ce que j'ai toujours cherché à rendre sensible. »

Joseph L. Mankiewicz (cité par N.T. Binh)¹

Dans *LandMap*, les lieux réels ont été choisis pour leur aptitude à être transformés au travers de l'usage de la vidéo en des espaces imaginaires, distillant peu à peu les indices qui permettent à l'explorateur de réfléchir sur l'expérience qu'il mène. Démultiplier les points de vue et les bifurcations, recourir à des images où seuls quelques éléments viennent rythmer l'horizontalité du lieu, sont autant de moyens pour que les phénomènes visibles signifient l'espace parcouru. De multiples bifurcations s'opèrent dans les séquences visibles. Mais il est possible de s'y perdre du fait des nombreuses impressions de similitude que ces paysages suscitent.

Jacques Lacan explique que le sujet, pour se retrouver dans le réel, doit repérer le réseau : « et un réseau, ça se repère comment ? C'est qu'on retourne, qu'on revient, qu'on croise son chemin, c'est que ça se recoupe toujours de la même façon [...] »² Dans *LandMap*, la manière dont les recoupements s'opèrent échappe au hasard. Le spectateur poursuivant sa traversée dans un lieu non identifié se pose la question de savoir où il va. Suis-je déjà revenu ? Où suis-je ? Où aller si je suis déjà passé par ici ? Suis-je même parti ? Il s'agit autant de découvertes que de redécouvertes. Nous avons choisi de créer un trouble en rassemblant des paysages qui se ressemblent. Seules des variations, parfois infimes, les distinguent entre eux, suscitant des impressions différentes. Certaines séquences sont choisies pour leur ressemblance, malgré leurs différences géographiques. Elles donnent un sentiment de déjà-vu quand le spectateur croit repasser dans les mêmes lieux. Et si, à l'origine, le tournage de *LandMap* devait se dérouler sur les

1 Mankiewicz, Paris, Rivages, 1986, p. 141.

2 Jacques Lacan, *Les Quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1973 p. 54.

pistes de décollage et d'atterrissage d'un aéroport, c'est qu'il s'agissait d'un lieu où peu d'éléments varient.

Dans *LandMap*, nous mettons en scène notre propre égarement, afin que le spectateur puisse éprouver cette même sensation dans un territoire qui lui apparaît alors comme immense et inconnu. D'autre part, les impressions de déjà-vu sont accentuées par la redondance des motifs sonores qui sont joués dans plusieurs séquences. Un motif visuel avec des sons différents accentue la sensation d'absence de repères. On ne peut se retrouver ni par le son ni par l'image. On se repère par ces recoupements, ces entrecroisements.

« Il s'agit en fait de cécité psychique, comme dans ce cas décrit par Wilbrand. La malade pouvait, les yeux fermés, décrire la ville qu'elle habitait et s'y promener en imagination. Une fois dans la rue, tout lui semblait nouveau ; elle ne reconnaissait rien et n'arrivait pas à s'orienter. »¹ Selon Virno, le déjà-vu est aussi le fait de se regarder voir ce qui est déjà vu. « Ce qui est en jeu est une répétition simplement apparente, absolument illusoire : on croit avoir vécu (vu, entendu, fait, etc.) quelque chose qui, au contraire, est en train d'arriver pour la première fois ; on prend l'expérience en cours pour la copie fidèle d'un original qui, en réalité, n'a jamais existé. »² Selon Virno, la mémoire des souvenirs fictifs s'étend au réel. Les impressions de déjà-vu apparaissent par excès de mémoire. « C'est la sensation vive et incontournable que nous avons déjà fait par le passé exactement ce que nous sommes en train de faire à l'instant, comme si nous avions déjà vécu ce moment ou cette situation. Cependant dans quel sens entendons-nous le mot "déjà", puisqu'une telle sensation n'a lieu qu'au présent et non au passé ? Nous avons pourtant l'impression excessivement forte de revivre le présent exactement de la même façon, réentendant les mêmes mots, répétant les mêmes mots. »³ Suite à l'interrogation de Philip K. Dick, le passé serait remodelé en fonction du présent. Nous pourrions créer une bifurcation dans nos souvenirs et ajouter une branche de présent que l'on met au passé

1 Jean-Yves et Marc Tadié, *Le Sens de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1999, p. 259.

2 Paolo Virno, *Miracle, virtuosité et "déjà vu"*, l'éclat, 1996, p. 14.

3 *Ibid.*, p. 14.

instantanément, nous donnant la sensation d'avoir déjà vécu ce que nous éprouvons¹. Pour explorer le présent pendant notre action, nous évacuons les souvenirs². Ceux-ci pourraient nous empêcher de voir le présent. Pour *LandMap*, le souvenir du déjà-vu et déjà entendu devait troubler le spectateur afin qu'il choisisse entre ses souvenirs et son exploration en cours. « Ainsi le déjà-vu serait provoqué par un relâchement imprudent de la tension vitale : d'où son caractère exceptionnel et inquiétant. »³ Dans *LandMap*, nous doutons de notre choix passé au regard de ce qui risque d'advenir. Je me demande si j'ai fait le bon choix ? Et où cette route mène-t-elle ? Les souvenirs et les perceptions s'enchevêtrent dans la mémoire.

2.3.4 Les cartes de la mémoire

« Le plaisir aussi d'être au milieu de la carte, suivi, pisté, traqué [...] »

Olivier Razac, « The Global Positioning System »⁴

La carte se constitue le plus souvent comme une surface plane, offrant une unité de lieu. Elle a pour objectif de restreindre la portion d'un territoire examiné en lui donnant un cadre. Le lecteur projette sur la carte une circulation possible. Elle apporte une aspiration à la découverte, un désir de circumnavigation à l'intérieur d'un espace recadré. Mais la lecture d'une carte n'est-elle pas déjà un moyen de voyager ? Elle est un tableau, un prétexte au regard mobilisé du lecteur. Comment passer de la carte à l'image enregistrée et réciproquement ? Avec *Field-Work@Alsace* la carte de la frontière vue de loin s'éclipse pour laisser place à une navigation à l'intérieur d'un réseau de vidéos. La pièce de Masaki Fujihata relie la carte aux images en mouvement. Alfred Korzbski précise en trois définitions que la carte : « n'est pas le territoire. » qu'elle « ne couvre pas tout le territoire. » et qu'elle « est auto-

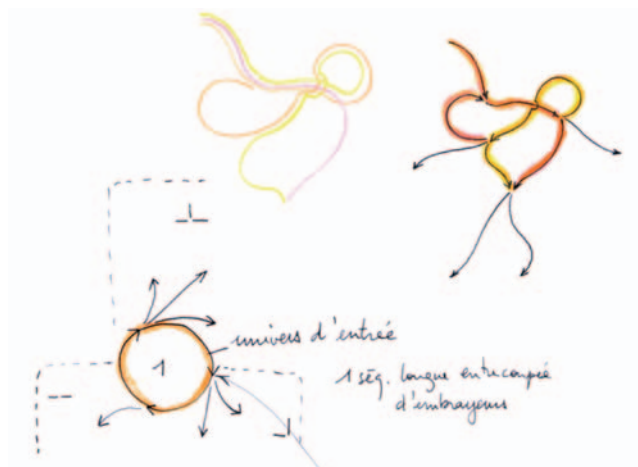
1 Philip K. Dick, *Si ce monde vous déplaît et autres écrits*, l'Eclat, Paris, 1998, p. 148-149.

2 Paolo Virno, *op. cit.*, p. 17.

3 *Ibid.*, p. 17.

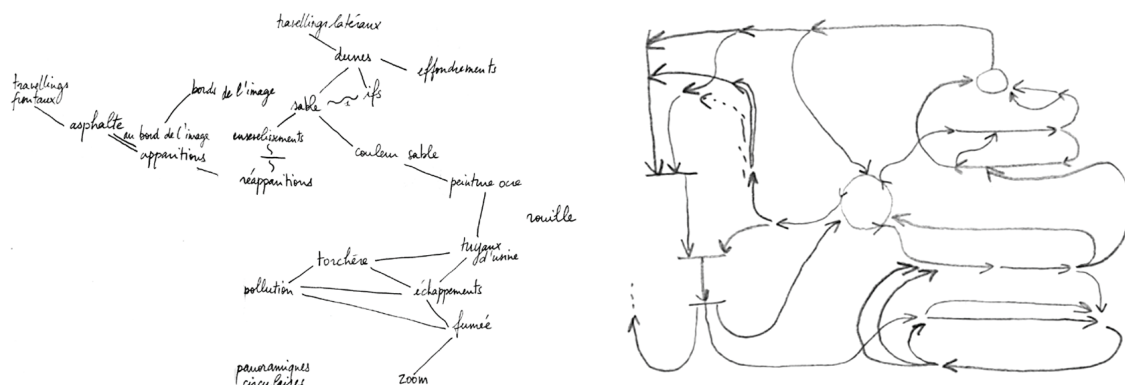
4 *Fresh Theory*, Paris, Editions. Léo Scheer, 2005, p. 381.

réflexive. »¹ *Field-Work@Alsace* évoque une carte dont l'échelle, devenue variable, donnerait l'illusion d'être le territoire et non sa représentation. Cette carte se superposerait (virtuellement) au territoire exploré par Fujihata. Elle serait un double de son référent, plus qu'une traduction ou une interprétation. La frontière entre la France et l'Allemagne devient à son tour visitable. Contrairement aux cartes figées du territoire telles que nous les connaissons depuis leur apparition, l'espace cartographié de *Field-Work@Alsace* ne nous conduit pas à penser le globe comme un espace fermé sur lui-même. L'œuvre échappe suffisamment à son utilisateur pour qu'il imagine que les données débordent des contours fermés et fixes du cadre d'une seule projection. Dans ce projet, tous les éléments sont calculés et précisément recomposés. La démesure et l'imagination (nouvelle) que suscite son exploration nous permet de percevoir cet espace en trois dimensions comme mouvant. *Field-Work@Alsace* est une représentation si proche de notre espace vivant qu'il retrouve sa complexité à être représenté dans sa globalité.



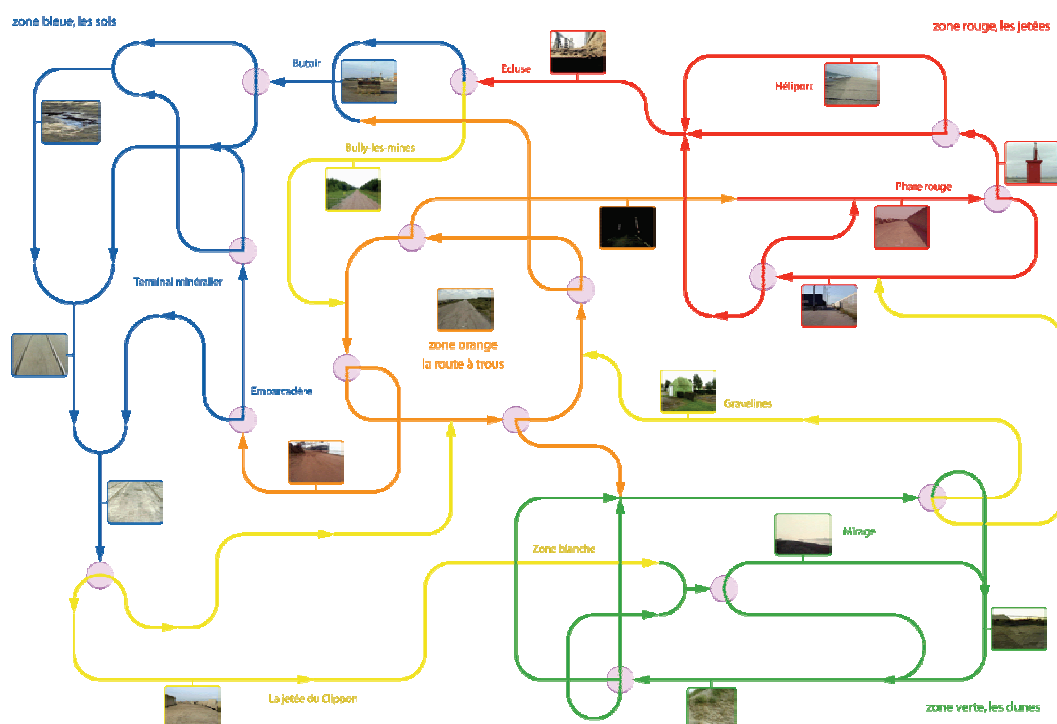
Lors de la conception du montage de *LandMap*, nous avons dessiné des cartes pour nous retrouver entre les différentes parties de la vidéo. Les schémas, qui évoquent des représentations d'échangeurs autoroutiers, indiquent les voies de circulation et le recoupement des séquences entre elles.

1 Alfred Korzbski, *Une Carte n'est pas le territoire*, Paris, l'Eclat, 1998, p. 64.



Figures et esquisses de la carte des séquences à parcourir, *LandMap*.

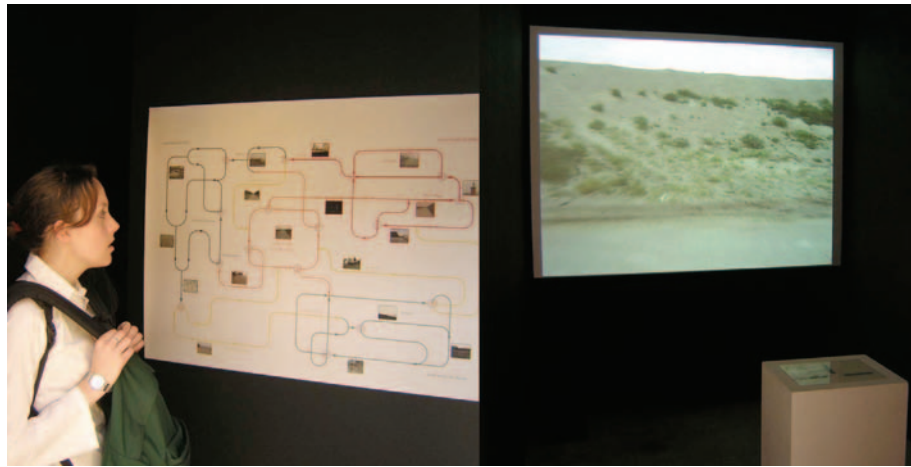
La carte est alors une sorte de partition représentant un circuit composé de zones connectées. C'est à partir de ce document que nous avons montés les segments vidéo. Dans cette carte y figurent les séquences, leur sens et leurs bifurcations. Des numéros indiquent les séquences vidéo, qui sont ensuite notées dans le programme. Ces numéros jouent le rôle d'indices. Ils peuvent faire référence aux noms des routes traversées.



Carte des séquences à parcourir, *LandMap*.

Cette carte étant un simple référent, elle ne constitue pas un moyen de se retrouver mais plus de se confronter à un autre espace. Elle représente les parcours de montage des différents liens entre les séquences vidéo. Elle correspond aussi à une certaine subjectivité du voyage allant à l'encontre d'un

temps et d'une carte commune. Une tentative de rendre personnel quelque chose qui, d'habitude, s'apparente au collectif.



LandMap, Angoulême, 2005.

Cet environnement, par ses qualités temporelles, spatiales et narratives, fait progressivement prendre conscience au visiteur que d'autres dimensions participent de son exploration : ses choix, ses oublis ou ses réminiscences, ou encore les cartes que, mentalement, il se crée pour se repérer dans ces lieux. Comment envisager l'outil carte pour une navigation dans un film ? Cette question soulevée par *LandMap* se poursuit : du film on bascule vers la carte. De la carte on localise un lieu où déclencher la lecture de l'image en mouvement. En plaçant dans un même espace les vues de la carte adjacente à celles des images du territoire, le spectateur relie ces deux modes de représentation du lieu. En plaçant côte à côte les deux vues, celle de la carte et celle de l'image du territoire, on cherche à savoir comment s'établit l'histoire, l'origine de ces liens.

La carte de *LandMap* se compose de nos réminiscences et anticipations. Nous désirons évoquer l'existence d'une autre connaissance de l'espace, ce dont se charge cette carte. Puisque, comme le rappelle Pierre Auriol, toutes les connaissances de ces cartes du territoire constituent un enfermement, nous voulons nous dessaisir de ces coordonnées objectives : la carte de *LandMap* est subjective. Elle ne se rapporte à aucun territoire existant, sa logique est celle de la représentation mentale des pérégrinations de ses deux auteurs. Alors que Pierre Auriol regrette que le monde soit entièrement connu, dessiné et réduit aux surfaces planes des cartographies, nous proposons de remettre en question ce mode de connaissance. Pierre Auriol

remarquait que la connaissance des cartes du globe a provoqué un enfermement supplémentaire alors qu'a priori elle présupposait une ouverture : et le monde, «[...] puisqu'il devient représentable dans son entier, [semble] définitivement appréhendé comme totalité close, fermée sur elle-même »¹.

La carte est une partition de la mémoire d'un lieu. Le *City Project* de Matt Mullican représente « une version développée d'un prototype beaucoup plus abstrait, à savoir la carte du monde selon Mullican, son "mundus imaginalis", qui a pris la forme d'un modèle cosmologique »². Les cartes de la mémoire sont en reconstruction et destruction permanente suivant les modifications des souvenirs. « Dans notre ville mémoire, de nouveaux immeubles se construisent sans cesse, nos nouveaux souvenirs, de nouvelles avenues y mènent, les connexions neuronales. Certaines artères sont empruntées tous les jours, bien entretenues, ce sont les souvenirs dont nous nous rappelons souvent par habitude ou par expérience. »³ Ce cerveau est selon lui « un réseau qui se réorganise sans cesse », réseau de fonctions (carte motrice) et de souvenirs (carte sensorielle). Cette notion de carte cérébrale a été pressentie par Valéry qui prenait comme exemple une carte géographique : « Je voyage et j'ai avec moi une carte — ou je fais la carte en même temps. [Et] ce n'est pas le même chemin qui se souvient — mais un nouveau chemin pour un nouvel être. »⁴ La carte est une manière de placer dans l'espace des images ; « Dans les traités de rhétorique, l'Art de la Mémoire est une technique permettant de se souvenir d'un discours, de ses différentes parties et de leur articulation. »⁵ Nous verrons comment ces parcours deviennent de véritables moyens pour retenir présents les discours et les images.

1 Pierre Auriol, *La fin du voyage*, op. cit., p. 60.

2 *Ibid.*, p. 33.

3 Jean-Yves et Marc Tadié, *Le sens de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1999, p. 138.

4 Jean-Pierre Changeux, *Raison et plaisir*, Paris, Odile Jacob, 1994, p.129.

5 Jean-Loup Rivière, « La carte, le corps, la mémoire », *Cartes et figures de la terre*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1980, p. 83.

UTOPIE TROISIÈME : Voyage dans la mémoire des enregistrements

3.1 Fabrication des souvenirs

3.1.1 Mémoire vive

Pourquoi se souvenir ? *LandMap*¹, installation vidéo interactive trouve aussi son origine dans le désir de saisir le souvenir d'un voyage passé. *LandMap* est une mise en scène des souvenirs de lieux visités, de routes parcourues et d'histoires traversées à Dunkerque. Dans ce travail, il est autant question des souvenirs à retranscrire pour les connecter entre eux, que de la façon dont ils peuvent être rendus lisibles comme tels pour le spectateur. Dans *Mémoires flottantes*², les souvenirs sont enregistrés et nommés, puis convoqués par le programme qui les actualise.

Toute œuvre d'art, picturale, musicale, littéraire, cinématographique peut être perçue comme mémorisable par le spectateur. Image marquant la mémoire, histoire traversant la conscience, musique possiblement retenue. Pour constituer cette œuvre d'art, l'auteur met en place un certain nombre de moyens facilitant la mémoire. Il sera question, dans cette troisième utopie, d'évoquer les stratagèmes élaborés par les auteurs pour que le spectateur se souvienne de l'œuvre ou qu'elle lui rappelle autre chose.

Recherches théoriques et thèses abondent sur les relations qu'entretient le cinéma avec la mémoire. Victor Erice écrit d'ailleurs que jamais « nous n'avions imaginé qu'au fil des années, [le cinéma] allait devenir un élément essentiel de notre mémoire, le réceptacle capable de contenir les images qui reflètent le mieux l'expérience de ce siècle finissant. »³

La Mémoire doit s'incarner pour être vivante. Or il semblerait que, pour se souvenir, il soit nécessaire de se déplacer mentalement, pour se figurer et contribuer à ces mouvements d'incarnations multiples ou pour retrouver les chemins où se logent les souvenirs. Le temps fait de la mémoire une matière

1 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *LandMap*, 2002-2003, installation vidéo interactive.

2 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *Mémoires flottantes*, 2005, vidéo programmatique.

3 Victor Erice, « Écrire le cinéma, penser le cinéma », *Trafic*, n°51, Paris, POL, 2004, p. 18.

étrange, mouvante, dont J.-B. Pontalis fait cet éloge : « Qui oublie les “dates exactes” pour nous ouvrir à une mémoire autrement exacte qui n’est pas même celle du ressouvenir mais celle de traces sensibles, souvent infimes, qui ont, pour nous seul, valeur d’événement et c’est bien plus tard, quand de surprenantes connexions apparaîtront, que nous mesurerons leur effet ? »¹

Jean-Yves et Marc Tadié, dans leur ouvrage *Le Sens de la mémoire*, ont montré comment de nombreux écrits, depuis *Les Confessions* de Jean-Jacques Rousseau jusqu’à *La Recherche du temps perdu* de Marcel Proust anticipent, préfigurent ce que les scientifiques démontreront ultérieurement par leurs découvertes.

On a cherché à représenter la mémoire par de nombreuses métaphores, dont l’une des plus connues est celle de la tablette de cire. Or, nos souvenirs ne sont pas coulés dans la cire. La mémoire n’est pas « ce que laissait penser une image antique, un morceau de cire sur lequel seraient inscrits définitivement les souvenirs. »² Ils sont, au contraire, emportés dans un mouvement perpétuel, modifiables et fragiles. Thierry Kuntzel compare ainsi les dispositifs de mémoire et d’oubli des ardoises magiques où s’efface et pourtant persiste la trace du mot à la surface de l’écran vidéo : « [...] toujours disponible pour de nouvelles inscriptions à la manière de ce bloc-notes magique auquel Freud compare le fonctionnement de l’appareil psychique »³.

Bien que ces images n’expliquent pas le fonctionnement du mécanisme de l’acte de se souvenir, les indices des changements de notre mémoire se multiplient. « Or, c’est partout et tous les jours que se multiplient les indices d’un tel changement, aussi bien sur cette terre qu’au-delà dans l’espace, jusqu’au tréfonds de la matière et, sans doute, de l’esprit »⁴ Christian Vanderboght et Eric Ouzounian nous rappellent que c’est finalement toute notre façon de penser qui s’en trouve modifiée⁵.

1 J.-B. Pontalis, *Ce temps qui ne passe pas*, Paris, Gallimard, 2000, p. 65.

2 Jean-Yves et Marc Tadié, *Le Sens de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1999, p. 125.

3 Anne-Marie Duguet, *Déjouer l’image : créations électroniques et numériques*, Nîmes, J. Chambon, 2002, p. 65.

4 Christian Vanderboght et Eric Ouzounian, *NetWar*, op. cit., p. 299.

5 *Ibid.*, p. 257.

À la théorie de la mémoire comme mécanisme du cerveau qui encode, enregistre et récupère les données s'oppose à présent une conception où la mémoire serait en perpétuelle recreation, « [...] non abstractive, c'est-à-dire capable de recréer des expériences passées, grâce à des systèmes de connexions : un système a appris, un autre peut recréer en modifiant ses synapses. Chaque perception va modifier chaque synapse qui sera responsable alors de la fonction de recreation. Percevoir, encoder, retrouver sont les trois étapes de l'acte de mémoire. »¹ (Jean-Yves et Marc Tadié) Les découvertes sur le fonctionnement de la mémoire transforment-elles notre manière d'utiliser la technique ? Ou sont-ce les révolutions technologiques liées à l'ordinateur qui bouleversent la façon de nous servir de notre mémoire ? « La technologie moderne — la photo, le cinéma, les enregistrements audio et vidéo, et par dessus tout l'ordinateur — restructurent encore plus profondément la conscience et la mémoire, imposant un nouvel ordre dans nos façons d'agir sur le monde. »² Les œuvres d'art relevant des nouveaux médias s'inspirent-elles de ce nouvel ordre de la mémoire ? Et finalement le cinéma interactif ne serait-il pas plus proche de cette vision que ne l'est le cinéma dans son dispositif en salle ? Les découvertes en neurobiologie, anatomie, sciences cognitives, en nous offrant une nouvelle vision de notre système mémoire, ont largement influencé notre manière de concevoir et de composer des objets filmiques avec les « machines-ordinateurs ». Si la machine assiste le cerveau, elle est surtout un gigantesque aide-mémoire.

Avec l'informatique, l'emploi du mot mémoire se dote d'un sens supplémentaire : on se construit, depuis, une mémoire par analogie. On choisit d'abord le mot pour tendre vers sa signification. L'emploi du mot mémoire pour le stockage de données dans l'ordinateur ne correspond pas exactement à la mémoire humaine : « L'ordinateur digital de Von Neumann était formé d'un processeur central, réalisant des opérations arithmétiques et électriques, et d'une unité de stockage de données, immédiatement baptisée

1 Jean-Yves et Marc Tadié, *Le sens de la mémoire*, op. cit., p. 93.

2 Steven Rose, *La mémoire : des molécules à l'esprit*, Paris, Seuil, 1994, p. 120.

par ses inventeurs du nom de Mémoire. »¹ Cependant, cette énorme mémoire informatique nous assiste dans les tâches mnémotechniques pour retrouver les données, pour les piloter par des mots clés et pour toute autre fonction aidant à son orchestration.

Dans cette troisième partie, j'étudie les relations entre mnémotechnique et cinéma numérique. Les possibilités offertes au cinéma par les techniques numériques réactualisent et ravivent les fondements des arts de la mémoire. Je m'intéresserai donc, dans un premier chapitre, à la fabrication et l'enregistrement des images en tant que souvenir, en comparant la technique cinématographique et mnémotechnique. Dans un second chapitre, j'analyse l'encodage du film, qui fait la spécificité du cinéma numérique, d'un cinéma art de l'oubli au cinéma numérique art des réminiscences. Comment est-on passé d'un film linéaire à un « film-réservoir » ? Comment fonctionnent ces « œuvres-réservoirs », communes au cinéma, à la musique et au texte ? De quelle manière le spectateur accède-t-il aux scènes préenregistrées ?

3.1.2 Images mémorables, brisures du quotidien

« Rien ne distingue les souvenirs des autres moments : ce n'est que plus tard qu'ils se font reconnaître, à *leurs cicatrices*. Ce visage qui devait être la seule image du temps de paix à traverser le temps de guerre, il se demanda longtemps s'il l'avait vraiment vu, ou s'il avait créé ce moment de douceur pour étayer le moment de folie qui allait venir. »

Chris Marker²

Comment se souvenir d'une image ? Nous ne nous rappelons pas d'images banales, nous les oublions aussitôt, comme des paroles quotidiennes. L'image doit être marquante. *La Jetée* de Chris Marker³ présente « l'histoire d'un

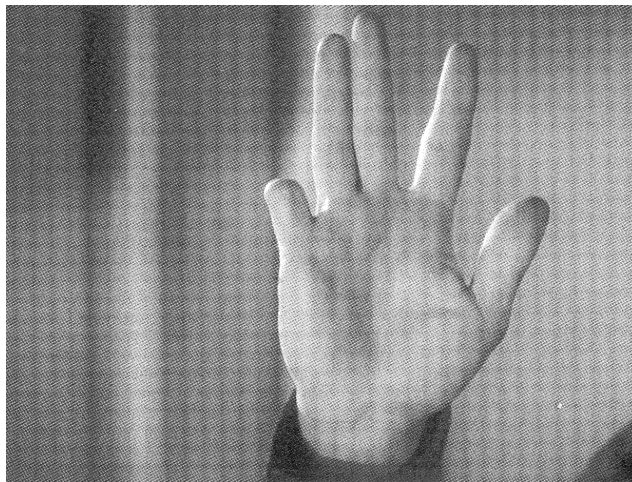
1 *Ibid.*, p. 103.

2 Chris Marker, *La Jetée ciné-roman*, 1962.

3 Chris Marker *La Jetée*, 1932.

homme marqué par une image d'enfance »¹. La mémoire de Marker est logée dans un film : c'est un personnage d'Hitchcock, l'héroïne de *Vertigo*.

L'inoubliable va marquer notre mémoire : « Une bonne image de mémoire doit avoir un impact affectif ou émotionnel [elle doit donc] stimuler la mémoire par l'émotion », note Giordano Bruno², qui insiste sur le fait que « les images doivent avoir la faculté d'émouvoir grâce à un caractère frappant et inhabituel »³. On se souvient de l'image du doigt manquant dans les *Trente-neuf marches* d'Alfred Hitchcock⁴, lorsqu'Anabella Smith apprend à Richard Hannay, le protagoniste principal, que l'homme avec un bout de doigt en moins est un personnage important dans l'histoire. Le gros plan permettra au spectateur de mémoriser ce détail crucial. L'image marque notre sensibilité et excite notre mémoire⁵. Elle met en place tous les éléments mnémotechniques nécessaires pour faire naître le suspense, poser l'intrigue et préparer à d'éventuelles surprises. Le spectateur s'en sert pour suivre le fil du récit.



Alfred Hitchcock, *Les Trente-neuf marches*, 1935.

1 *Ibid.*

2 Giordano Bruno, *Le Secret des Sceaux*, in Frances A. Yates *L'Art de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1975, p. 159.

3 *Ibid.*, p. 267.

4 Alfred Hitchcock, *Les 39 marches*, *The Thirty-nine steps*, 1935.

5 Pour reprendre le sens de l'expression de Frances A. Yates dans *L'Art de la mémoire*.

Le quotidien est rompu par l'exception qui vient stimuler le fonctionnement de la mémoire. Dans ses films, Mankiewicz parvient à marquer notre mémoire en élaborant une véritable dramaturgie, qui trouble la linéarité apparente du quotidien par son utilisation du vocabulaire et le travail de l'intonation des acteurs. Le scénario du film *Eve*¹ se fonde sur un ensemble de répétitions dont les indices de rupture introduisent des éléments pour capter notre attention. De ce quotidien s'élève un son étrange : « Tous les soirs, la même pièce. [...] C'est ma dernière tentative. [...] La première. La dernière. [...] tous les soirs. [...] J'y suis allée un soir. [...] Sans manquer une fois. » (c'est moi qui souligne).

Le Miroir d'Andreï Tarkovski² est construit comme un documentaire sur la fabrication des souvenirs et leurs mécanismes d'apparition. Composé d'introspections temporelles, il renvoie le portrait d'êtres se souvenant. Le spectateur contemple en miroir les yeux de la mère de Tarkovski, en proie à un souvenir qui, pour un temps, reste invisible. Ce phénomène se prolonge chez le spectateur lors de son ressouvenir du film.

Jacques Roubaud écrit que les souvenirs naissent de la contemplation. Dans *Le Miroir*, le visage, en proie au souvenir, de l'actrice Margarita Terekhova, exprime les variations infimes de ses pensées. Elle joue à contempler tout ce qui lui permet d'être absorbée et nous renvoie en miroir l'image invisible du cinéaste observant le souvenir à dépeindre. Le spectateur médite à son tour sur ce « visage-souvenir », dont la vision « passe sans explication et sans transition aucune et révèle »³. Le souvenir de l'un appelle le souvenir de l'autre. À ce sujet, Antoine de Baecque parle de l'éloge du déclenchement, car « la mémoire est aussi bien déclenchement d'un phénomène mental que passage, mais elle est cela dans le même moment de cinéma »⁴. Le passage d'une scène à l'autre s'opère par exemple, dans *Le Miroir*, par le regard du personnage de la mère se retournant de presque trois

1 Joseph L. Mankeiwicz, *Eve, All about Eve*, 1950.

2 Andreï Tarkovski, *Le Miroir*, 1974.

3 Antoine de Baecque, *Andreï Tarkovski*, Paris, Cahiers du cinéma, 1989, p. 134.

4 *Ibid.*, p. 78.

cent soixante degrés sur elle-même. De la scène du poulet égorgé l'on passe, par ce détour de regard, à une boucle d'oreille.

Le processus cinématographique vient éclairer les souvenirs, ainsi que le principe de leur réminiscence : « Une technique rencontre un souvenir, fragile et éphémère contact entre le matériau filmique et la mémoire mentale, qui va composer l'univers gracieux du rêve et de la nostalgie »¹ (Antoine de Baecque). La résurgence du souvenir vient illuminer le visage de la mère. La lumière isole, elle « focalise » les souvenirs, les faisant réapparaître différemment.

Enfin, les moyens de diffusion, que ce soit une projection, un tube cathodique, ou l'écran lumineux d'un ordinateur, projettent l'empreinte dans la rétine pendant un temps suffisamment long pour laisser des traces non périssables.

3.1.3 Souvenirs sculptures

Les sculptures de la *doxai* « prennent la fuite et s'en vont [...] les *doxai* sont de même nature que les statues de Dédale ».

Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*²

Le souvenir est-il une sculpture taillée dans la pierre ? Dans *Voyage en Italie* de Roberto Rossellini³, l'héroïne visite les sculptures d'Herculanum à Naples. Les souvenirs se matérialisent dans l'espace des sculptures. La caméra passe des sculptures au visage, capturant la lumière d'Ingrid Bergman, qui est elle-même filmée comme un personnage sculpté – au cinéma, la différence entre une sculpture et un visage est moins perceptible que dans la réalité. Les points de vue se juxtaposent pour montrer la dimension invisible, la forme du corps enregistrée dont nous ne pouvons

¹ *Ibid.*, p. 78.

² Circé, Saulxures, 1993, p. 137.

³ Roberto Rossellini, *Viaggio in Italia*, 1954.

saisir toutes les dimensions. La sculpture permet au spectateur de tourner autour du souvenir. Le passé prend forme dans la matière comme Ingrid Bergman tourne autour des statues. Le souvenir de la sculpture n'est-il pas comme ces images filmées des statues d'Herculanum ? La caméra effectue un mouvement rotatif pour s'approcher du visage d'Ingrid Bergman. Ce mouvement se déroule en une spirale, de l'œil de l'actrice vers le haut de la statue. Le mouvement de la caméra nous confronte à un autre mouvement, celui du souvenir figé dans la pierre.



Ingrid Bergman dans *Voyage en Italie*.

Les souvenirs des personnages de *Solaris* de Tarkovski sont littéralement matérialisés par un océan. Dans ce film de science-fiction, le simple fait de se souvenir d'une personne la fait exister en tant qu'être vivant. Les souvenirs se font sculptures vivantes. La structure de *Solaris* « vise à projeter la volonté des personnages vers un lieu à découvrir, un lieu à investir [...] l'océan qui matérialise les souvenirs est sans fin, contrairement au cinéma. Ce qui provoque un danger permanent pour les protagonistes du film. Ils vivent en permanence dans leurs souvenirs. »¹



¹ Antoine de Baecque, *Andreï Tarkovski*, Paris, Cahiers du cinéma, 1989, p. 71-72.

Dans *L'Année dernière à Marienbad*, « A » est décrite dès le début comme une femme « assez grande, genre statue »¹. Elle se fige dans une posture qui rappelle à « X » le souvenir de poses passées. Ses postures la statufient. Elle devient un personnage décrit comme absent, dont « X » ne sait plus s'il est vivant ou mort. Son geste suspend l'action. La statue est cet espace-temps purement mental, espace de pensée où les interprétations de « X », puis de « M », vont tourner autour d'elle. Le souvenir devient statue muette, qui ne se lit que par la double interprétation de « M » et de « X ».



Madame Paradine, interprétée par Ann Todd, dans *Le Procès Paradine* d'Alfred Hitchcock. La caméra tourne autour de son visage énigmatique, forme figée, statue, dont on ne peut percer le mystère, masquant un secret qui reste hors de portée.

3.1.4 Mémoire et souvenirs d'enregistrements enchevêtrés

Les technologies de la photo et du cinéma figent-elles nos souvenirs ? Les souvenirs qu'elles enregistrent sont-ils d'une nature différente ? Selon Steven Rose, ils sont « empêchés d'évoluer dans nos mémoires, comme ils pourraient le faire s'ils n'étaient pas entravés et confrontés sans cesse à des références externes »². Andreï Tarkovski remarque que, dans son souvenir, sa

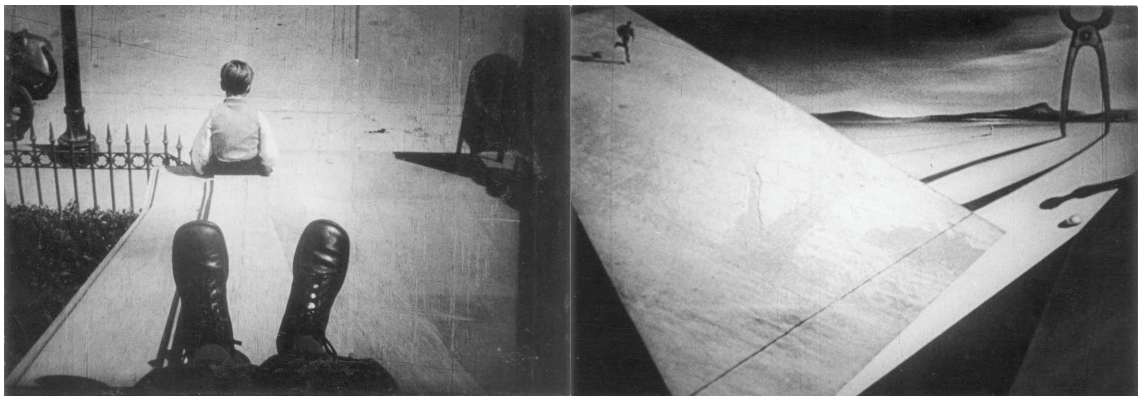
1 Alain Robbe-Grillet, *L'Année dernière à Marienbad*, op. cit., p. 32.

2 Steven Rose, *La Mémoire : des molécules à l'esprit*, op. cit., p. 120.

mère a un seul visage. Ce visage s'est confondu avec celui de ses souvenirs photographiques. Il a fini par se figer dans cette seconde mémoire.

Comme le dit André S. Labarthe, dans son film *Lumière*¹, « la joie esthétique naît d'un déchirement, car ces souvenirs nous disent le paradoxe d'un passé objectif [...] »². Ils se figent dans une représentation que nous conservons dans notre conscience. L'enregistrement cinématographique se confronte avec un autre temps, celui de l'expérience vécue. Et ces deux formes de souvenir me font penser aux deux traces dans la neige qui hantent John Ballantine (alias le Dr Edwardes), interprété par Gregory Peck dans *La Maison du docteur Edwardes*³.

Cette image fascinante, composée de deux marques sombres sur un fond clair, apparaît à l'écran lors des crises de John Ballantine. Ces deux traces sont ici une métaphore de l'enregistrement du réel mis en parallèle avec son référent : je vis et en même temps je laisse une trace avec un appareil photo ou une caméra. L'image du souvenir est revue à la lumière de cette expérience. Le souvenir se confronte à la trace filmique. Ces deux traces présentant des modalités différentes, que je compare aux marques des skis dans la neige dans le même film, créeraient-elles une schizo-mémoire ?



Alfred Hitchcock, *La maison du docteur Edwardes*, 1945.

De l'image de la trace on pourrait aussi glisser vers celle d'une griffure. L'image de la « griffe » indique justement cette déchirure pratiquée dans (et

1 André S. Labarthe, *Le cinéma à vapeur*, 1995.

2 *Ibid.*

3 Alfred Hitchcock, *La Maison du docteur Edwardes*, *Spellbound*, 1945.

non sur) une surface, qui « laisse une trace ». Comme ces signes sur les murs, dans le film *La Jetée* de Chris Marker, au sujet desquels Philippe Dubois écrit qu'« il n'y a d'origine que dans la mémoire, donc que comme image. Toute histoire est à la fois le résultat (la cicatrice) d'une image d'enfance et en même temps un travail matériel de la mémoire, qui transforme, reprend, (ré)organise. »¹ Chris Marker remarque qu'il se souvient surtout de ses souvenirs d'images enregistrées : « [...] Je me souviens de ce mois de janvier à Tokyo, ou plutôt je me souviens des images que j'ai filmées au mois de janvier à Tokyo. [...] Elles se sont substituées maintenant à ma mémoire, elles sont ma mémoire. Je me demande comment se souviennent les gens qui ne filment pas, qui ne photographient pas, qui ne magnétoscopent pas, comment faisait l'humanité pour se souvenir. »² Plutôt que de penser le souvenir réel, masqué par celui de l'image enregistrée, je préfère l'image de l'entrelacement de ces mémoires entre elles. Les souvenirs des films dédoublent le temps vécu. mais comme le précise aussi Guy Gauthier : « La chasse de Marker n'est pas une chasse d'objets, c'est une chasse d'images, une tentative de réanimation de la mémoire dormante. L'image ne lui suffit plus dans son simple appareil, il lui faut sans cesse l'interroger, la soumettre à toutes les opérations qui se découvrent au fur et à mesure de l'évolution des techniques. »³

Marker cherche à répondre à cette question : comment retenir la force de l'instant ? Raymond Bellour écrit : « Comment garder l'instant, c'est-à-dire y avoir accès ? Comment se souvenir dans le temps même où l'instant advient, à la fois idéal, décisif et prégnant ? »⁴ Marker cherche tout autant à se remémorer qu'à revoir son souvenir pour y accéder ; cet instant qu'il cherche à revoir et dont il veut être certain de pouvoir le revisiter. Enregistrer ce moment si fragile, pour le revoir, par exemple les trois enfants sur une route

1 Philippe Dubois, « La Jetée ou le cinématogramme de la conscience », *Recherches sur Chris Marker, Théorème 6*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2002, p. 19.

2 Chris Marker, *Sans Soleil*, cité par Guy Gauthier, « Images d'enfance », *Recherches sur Chris Marker, Théorème n°6*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2002.

3 *Ibid.*, p. 58.

4 Raymond Bellour, « La double hélice », *L'Entre-Image 2 : Mots, Images*, Paris, POL, 1999, p. 31.

en Islande en 1965 qu'il commente comme étant l'image du bonheur, celle qu'il n'arrive pas à associer à d'autres et qu'il met au début de *Sans Soleil* avec une longue amorce noire.

Mais que le souvenir de l'œuvre soit saisissable, prenable, attrapable, explorable, captable, cela ne va pas de soi, au contraire. Marker constate l'impossibilité de vivre avec la mémoire de *Vertigo* autrement qu'en la faussant ou la dédoublant. Est-ce parce qu'il est si difficile de conserver intact le souvenir de *Vertigo* que Marker part à San Francisco et effectue le pèlerinage de tous les lieux de tournage d'un film vu dix-neuf fois ? Il écrit ainsi dans *Sans Soleil* « qu'un seul film avait su dire la mémoire impossible, un film d'Hitchcock, *Vertigo*. »¹ Il parcourt en voiture toutes les routes de San Francisco où James Stewart, Scottie suit Madeleine (Kim Novak). Il crée aussi une zone d'accès et invente un double à *Vertigo* en repérant les lieux de tournage, « [...] dans une autre dimension du temps, une zone qui ne serait qu'à lui et d'où il pourrait déchiffrer l'indéchiffrable histoire qui avait commencé à Golden Gate quand il avait retiré Madeleine de la baie de San Francisco, quand il l'avait sauvée de la mort avant de la rejeter ou bien était-ce l'inverse ? »² Si bien qu'on ne sait plus qui a sauvé Madeleine, Scottie ou Marker, et dans quelle œuvre, *Sans soleil* ou *Vertigo*.

Pour expérimenter ce décalage entre les souvenirs et la mémoire des souvenirs enregistrés, William Burroughs³ propose de faire l'expérience suivante : on pourrait, lors de l'exploration d'une rue, enregistrer tout ce que l'œil voit et tout ce que l'oreille entend. Par la suite, ces enregistrements seraient revus et réentendus. Ils ne correspondraient pas avec les souvenirs enregistrés dans notre mémoire : l'enregistrement nous mettrait en face de tout ce qu'on a pu oublier. Il pallierait à nos pertes de mémoire, il aurait ainsi le rôle affecté aux parcours où sont glissés les images.

1 Chris Marker, *Sans soleil*, 1982.

2 *Ibid.*

3 William Burroughs, *La Révolution électronique*, Cergy, D'Arts éditeur, 1999, p. 21.

3.1.5 Des parcours dans les lieux de mémoire

Jacques Roubaud évoque ces personnes qui, pour se remémorer, ont besoin d'images placées dans un parcours géographique qui prend diverses formes mais souvent connu intimement. Ce sont ces « récits de différents parcours dans le système de branches d'un arbre, lecture d'un plan de la ville, de la carte routière d'un pays constitué de tous les lieux, du réseau hydrographique des rivières au cœur du continent géologique, des articulations du squelette dans le corps, des nervures dans la feuille verte »¹. Il décrit ainsi Cherechevski, prodige de la mémorisation, s'imaginant marcher dans sa ville natale, ce qui constitue pour lui un moyen mnémotechnique pour accéder aux images enregistrées : « Il se mettait à marcher mentalement dans la rue Gorki, par exemple, en commençant par la place Maïakovski et il avançait lentement, "assignant" une à une ses images à des murs de maisons, à des portes cochères, à des vitrines de magasins. Parfois, ayant ainsi parcouru toute la rue, il se retrouvait brusquement de nouveau dans sa ville natale, sans avoir eu le sentiment d'une discontinuité [...] »²

Dans *L'Année dernière à Marienbad*, « X » parcourt oralement les lieux de mémoire en marchant le long des corridors, de la même manière que Cherechevski le faisait dans ses souvenirs. La caméra accompagne la voix de « X » qui visite les lieux souvenirs : « Je m'avance, une fois de plus, le long de ces couloirs, à travers ces salons, ces galeries, dans cette construction – d'un autre siècle, cet hôtel immense, luxueux, baroque, – lugubre. »³ Ces espaces se succèdent par des couloirs et des portes, évoquant la succession des lieux de circulation dans les arts de la mémoire : « Couloirs interminables succèdent aux couloirs, – silencieux, déserts, surchargés d'un décor sombre et froid de boiseries, de stuc, de panneaux moulurés, marbres, glaces noires, tableaux aux teintes noires, colonnes, lourdes tentures, – encadrements

1 Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*, Saulxures, Circé, 1993, p. 32.

2 *Ibid.*, p. 40.

3 Alain Robbe-Grillet, *op. cit.*, p. 24.

sculptés des portes, enfilades de portes, de galeries, – de couloirs transversaux, qui débouchent à leur tour sur des salons déserts »¹.

Le lieu, explique Jacques Roubaud², est un support fixe des images, dans lequel les figures incarnent les histoires et les idées. Elles font circuler la mémoire à l'intérieur du lieu. La définition que donne Jacques Roubaud de l'art de la mémoire ressemble au fonctionnement de la technique cinématographique. En effet, l'art du cinématographe, comme celui de la mémoire, nécessite un lieu de tournage. Certains films sont ainsi de véritables lieux de mémoire pour leur histoire. On se rappelle de l'histoire par le lieu et, réciproquement, l'histoire nous transmet le souvenir du lieu. Le choix du lieu n'est pas seulement le cadre renfermant l'histoire, il en est le point de départ, point à partir duquel se constitue une géographie des parcours. Enfin, il donne des signes qui vont servir de repère ou d'amorce à d'autres actions à venir. Jacques Roubaud précise que « celui qui construit ainsi sa Mémoire, doit se faire formateur de lieux. Il doit veiller avec soin, pour leur sélection, à l'observation de quelques principes. »³ Le choix du lieu constitue l'une des composantes essentielles du film. Ainsi, Pier Paolo Pasolini ira jusqu'à réinventer un lieu de mémoire à partir de lieux réels. Le lieu est unique et utopique : « atopique ». Le désert du film *Théorème* incarne une telle entité recomposée.

3.1.6 C'était bien ? Les souvenirs s'enchaînent

« Quand je pense à quelque chose, je pense à autre chose. »

Jean-Luc Godard, *Éloge de l'amour*⁴

Les mots « C'était bien ? » dans le film *Je t'aime, je t'aime* d'Alain Resnais¹ déclenchent une suite de souvenirs, à partir d'une minute vécue par le

1 *Ibid.*,

2 Jacques Roubaud, *op. cit.*, 1993.

3 Jacques Roubaud, *op. cit.*, p. 16.

4 Jean-Luc Godard, *Eloge de l'amour*, 2001.

protagoniste principal, interprété par Claude Rich. Gilles Deleuze évoque ce saut dans le souvenir qui nous fait bondir « dans le passé comme dans un élément propre »². La répétition de la phrase interrogative « C'était bien ? » provoque le surgissement de moments passés. Tandis que le personnage plonge dans l'image souvenir, Alain Resnais invite le spectateur à l'accompagner dans ses différents sauts dans le passé, dans l'image souvenir. Le souvenir de cette minute, comme l'écrit Edmund Husserl, devient : « plus long que l'instant vécu dans la mesure où il amène à lui d'autres instants. Il n'est pas facilement détachable. »³ Les souvenirs rappellent à Claude Rich d'autres souvenirs, les moments remémorés deviennent si nombreux qu'ils jaillissent frénétiquement, sans qu'il puisse contrôler leurs apparitions. Les souvenirs se lient à l'imagination et se dégradent de plus en plus, si bien qu'on ne sait plus ce qui fait partie de l'imagination ou du vrai souvenir. « Le souvenir n'est pas une attente, mais il a un horizon orienté vers le futur, vers le futur du remémoré, et c'est un horizon posé. Cet horizon, pendant que se poursuit le processus de remémoration, est sans cesse ouvert à nouveau, et devient plus vivant, plus riche. »⁴ (Husserl)

L'ordre dans lequel se manifestent les souvenirs est une composante principale de la mnémotechnique. Il s'agit d'agencer ses souvenirs en suivant une disposition ordonnée. Les souvenirs s'enchaînent en un ordre abstrait. Saint Augustin explique que si on tire ainsi les souvenirs enfouis, ce sont alors d'autres souvenirs qui sortent en foule, « jusqu'à ce que la chose que je désire se découvre et sorte du lieu où elle était cachée pour se présenter à moi. »⁵ Les souvenirs rapidement découverts sont ceux qui ont été enregistrés suivant un sens ou un ordre particulier, ils apparaissent alors

1 Alain Resnais, *Je t'aime, je t'aime*, 1969.

2 Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*, Paris, Presses Universitaires de France, 1966, p. 51.

3 Edmund Husserl, *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, Paris, Presses universitaires de France, 1964, p. 73.

4 *Ibid.*, p. 72.

5 Saint Augustin, *Confessions*, Paris, Gallimard, 1993, p. 343.

« avec facilité dans le même ordre que je les demande ; et les [premiers] faisant place aux autres se retirent pour revenir toutes les fois que je le voudrai ; ce qui arrive lorsque je récite par cœur quelque chose »¹. Il suffit lors de se remémorer un élément pour que les autres suivent, comme les maillons d'une chaîne. Ce qui compte, c'est l'ordre des choses entre elles.

On ne peut se remémorer l'indénombrable. Pour se souvenir, il faut que les éléments ne paraissent pas infinis. Giordano Bruno a publié un ouvrage sur la mnémotechnique (*De imaginum, signorum et idearum compositione*, 1591). Connu pour sa mémoire colossale et son prodigieux système mnémotechnique, il conseille de diviser les éléments dans un certain ordre et de les subdiviser en parties principales et secondaires. L'art du cinématographe se constitue d'images ordonnées sur un support linéaire : images, plans, séquences sont ainsi l'équivalent de ces subdivisions. Ces enchaînements ainsi formés sont une manière de se rappeler le contenu du film.

3.1.7 De la mélodie des souvenirs

Nous nous souvenons d'avantage d'un objet temporel lorsqu'une mélodie en agence les souvenirs. La mélodie, « succession ordonnée de sons », rappelle les arts de la mémoire. Elle donne une harmonie qui aide à mémoriser l'enchaînement des idées et des images. Jacques Roubaud observe « que les Idées ayant des formes et mouvements semblables se trouveront en une espèce de Sympathie, se renforceront et s'évoqueront l'une l'autre de même que, si la corde d'un instrument de Musique est émue, s'émeut aussi une autre corde, si elle est en unisson ou harmonie avec la première »².

Cependant, comment accorder plusieurs idées entre elles ? À ce sujet, Frances A. Yates précise les quatre méthodes « qui aident un homme à avoir

1 *Ibid.*, p. 343-344.

2 Jacques Roubaud, *op. cit.*, p. 59.

une bonne mémoire ». Nous avons pu voir la première, qui consiste à ordonner ce qu'on souhaite mémoriser. « La deuxième, c'est de s'y attacher avec intérêt. La troisième, c'est de les ramener à des symboles inhabituels. La quatrième, c'est de les répéter en y méditant fréquemment. »¹ Ces éléments nécessaires à l'enregistrement et à la mémorisation se retrouvent dans *Méditerranée*² de Jean-Daniel Pollet. Le montage de ce film est une circulation harmonique de pensées, d'images et de sons dans une homogénéité temporelle.

Méditerranée rassemble ainsi les conditions mnémotechniques citées par Yates. On pourrait dire que le montage de ce film fait œuvre d'une troisième mémoire, au sens où l'entend Jacques Roubaud au sujet de la poésie³. La poésie, dans le cas de *Méditerranée* est la mémoire de l'articulation des images et des mots. L'image et le cadrage aiguillent l'esprit du spectateur. Les images et les sons se répondent, comme dans le conseil mnémotechnique « Répète ce que tu entends ». Ressassés, ils rythment le montage. Enfin, les images inconnues vont vers celles déjà connues. Elles sont placées avant ou après un plan déjà vu – « Place-le sur ce que tu sais. »

3.1.8 Versification des images mouvement

Maurice Blanchot explique que la littérature instille l'idée d'une parole continue⁴. La continuité absolue est, selon lui, un murmure infini, une rumeur inépuisable. Dans les films de Jean-Daniel Pollet, cette continuité est aussi celle d'une pensée qui se prolonge, mais dont les fragments forment une sorte de « ritournelle musicale »⁵ et de « correspondance » : « Il n'y a pas d'opposition entre ces images, mais entrelacement, circulation, retour

1 *Ibid.*, Yates, cite Giovanni di San Gimignano, Summa de exemplis ac similitudinibus rerum, lib IV, cap. XLII. In *L'Art de la mémoire*, p. 99.

2 Jean-Daniel Pollet, *Méditerranée*, 1963.

3 Jacques Roubaud, *op. cit.*, p. 141.

4 Maurice Blanchot, *L'Entretien infini*, Paris, Gallimard, 1969, p. 9.

5 Pascal Bonitzer, « Contretemps », *Entre vues* de Gérard Leblanc et Jean-Daniel Pollet, Éd de L'œil, Montreuil-sous-bois, 1998, p. 168.

d'images obsédantes produites, enregistrées dans des moments intenses » (Pascal Bonitzer)¹.

Jean-Daniel Pollet écrit, à propos du montage de *Contretemps* réalisé en collaboration avec Françoise Geissler : « Nous nous sommes dit : “prélevons de ces films les moments essentiels, ceux qui nous font signe, ceux qui ne renvoient à aucune narration.” »² Le flux est ainsi rendu discontinu par les fragments de ces dérives et ces correspondances. Il introduit un suspens dans l'écriture : « Les fragments s'écrivent comme séparations inaccomplies ; ce qu'ils ont d'incomplet, d'insuffisant, le travail de la déception est leur dérive, l'indice que, ni unifiants, ni consistants, ils laissent s'espacer des marques avec lesquelles la pensée, en déclinant et se déclinant, figure des ensembles furtifs qui fictivement ouvrent et ferment l'absence d'ensemble, sans que, fascinée définitivement elle s'y arrête, toujours relayée par la veille qui ne s'interrompt pas. »³ Les espaces entre les fragments vont devenir, par la suite, fluctuants. Le spectateur peut y glisser son imaginaire pour les prolonger. Ces paroles, ces mouvements, ces images et ces sons vont être répétés, détournés de leur contexte et relancés autrement : « les mêmes, de la même façon et différemment »⁴. Ces tableaux / plans rapprochés les uns des autres sont comme des éléments mouvants et remplacés par d'autres, les pièces d'un jeu de montage. Le plan, pris indépendamment de ce qui le précède et le poursuit, prend une nouvelle signification à chaque déplacement. Le rapport se fait de plus en plus rapide entre le spectateur et le réalisateur. Comme « pour échapper au sens qui les anime et afin d'être détournées d'elles-mêmes, du discours qui les utilise »⁵. Blanchot ajoute que ces citations reprises, elles disent autre chose. Elles font naître un prolongement à partir de ce qu'elles ont pu dire lors de la situation initiale

1 *Ibid.*, p. 168. .

2 Jean-Daniel Pollet, « Contretemps » *Entre vues*, Montreuil-sous-bois, Éd de L'œil, 1998, p. 159.

3 Maurice Blanchot, *L'Écriture du désastre*, Paris, Gallimard, 1980, p. 96.

4 Philippe Sollers, scénario de *Méditerranée*.

5 Maurice Blanchot, *L'Écriture du désastre*, *op. cit.*, p. 97.

dans laquelle on a pu les entendre. Elles disent : « Tu as pensé cela il y a longtemps, tu es donc autorisé à le penser à nouveau. »¹

La reprise de ce fragment introduit un autre suspens. Pollet ruine son film, il le met en pièces en passant d'un fragment à l'autre. Le contenu de l'œuvre est composé de ruines, comme le temple de Bassae. Pollet ruine une œuvre qui est, selon Blanchot, « déjà en ruine ». Le fragment se découvre dans la répétition : « une “découverte” qu'on ressasse devient la découverte du ressassement »².

Si jouer les images en mouvement présuppose de les manipuler dans leurs temporalités, des réalisateurs ont introduit dans leurs films, bien avant la révolution numérique, une forme qui se compose de ruptures, de répétitions et de permutations. Ce cinéma relève plus de la versification que de la prose.

Le terme « prose » implique, dans son premier sens latin (de *prosa oratio* « discours qui va en droite ligne », selon le dictionnaire Robert), l'idée d'un discours linéaire. Au contraire, dans la composition de *Méditerranée*, les plans s'assemblent par reprises et répétitions. Le plan AB va être placé ailleurs, il deviendra A'B' ou AB'. Il sera ensuite confronté au même plan avec un autre son, et vu différemment. Confronté au souvenir AB' il deviendra AB''. On aura ainsi AB, AB', AB'', et ainsi de suite. La succession de ces plans deviendra la ligne mélodique du film. Pollet invente une forme de versification des images en mouvements : il compose un ensemble de rimes qu'il juxtapose sur un support linéaire.

Les récits du cinéma enrichi par les techniques numériques retrouvent des figures – redondance, répétition, permutation, versification, allitération, oxymore, dissonance, répétition, acrostiche... – qui relèvent de la versification (du latin *versus* « sillon, ligne, vers », selon le dictionnaire Robert) plutôt que de la prose.

Mémoires flottantes offre au spectateur un réservoir de scènes, moins pour créer plusieurs histoires que pour jouer sur l'ordre, la rime, la

¹ *Ibid.*

² *Ibid.*, p. 103.

répétition, l'allitération des phonèmes visuels et sonores recréant une musicalité des images et des sons. Pour l'installation *LandMap*, les séquences ont été tournées en suivant des règles de durée, de répétition et de consonance. Ces séquences trouvent leur équivalent dans une versification, dont les rimes ont été composées suivant des ordres différents, et où toutes les combinaisons sonneraient justes puisqu'elles ont été prévues, dès leur composition, pour être activées suivant plusieurs ordres.

3.1.9 De la répétition comme constitution d'un bloc mémoire

Yates¹ évoque l'importance de la répétition dans l'acte de se remémorer par la métaphore d'un bœuf en train de ruminer. La répétition est une manière d'enregistrer les souvenirs, autant à l'intérieur du film qu'entre les différentes œuvres d'un même réalisateur. La mémorisation se fait autant à l'intérieur d'un film qu'avec les histoires des films vus précédemment.

Ainsi la voix monotone de « X » dans *L'Année dernière à Marienbad*, répète avec redondance les trajets glissants dans les longs couloirs : « à travers ces salons, ces galeries, dans cette construction d'un autre siècle, cet hôtel immense, luxueux baroque, — lugubre, où des couloirs interminables succèdent aux couloirs »².

De la même manière, dans *Hiroshima mon amour*³, Alain Resnais et Marguerite Duras saturent la mémoire du spectateur par l'utilisation de la répétition. Le spectateur se souviendra des phrases scandées par cette voix persistante. Il est question de ne pas oublier. Le souvenir d'Hiroshima et de Nevers pourrait, malgré les traumatismes, n'être qu'éphémère. Pour le réactualiser, on le ressasse. On ne sait pas d'ailleurs s'il faut oublier ou se rappeler. Il semble que ce mouvement soit double, comme nous le rappelle Blanchot : « Il attend, elle oublie, d'un même mouvement qui pourrait les

1 Frances A. Yates, *op. cit.*, p. 208.

2 Alain Robbe-Grillet, *op. cit.*, p. 26-27.

3 Alain Resnais, *Hiroshima mon amour*, 1959.

rapporter l'un à l'autre. »¹ Il s'agit de se rappeler une présence pour ressusciter le passé. Condamnée à ne plus oublier Nevers, dans cette cave, elle convoque les infimes moments pour les ramener à des tissages serrés dans sa mémoire. Elle resserre de plus en plus le champ du souvenir : « Tu ne trouveras pas les limites de l'oubli, si loin que tu puisses oublier. »²

Nevers est une histoire personnelle, Hiroshima appartient à l'Histoire collective. Le manque d'un individu rencontré dans la ville de Nevers se confronte au manque d'une multitude soufflée avec Hiroshima. Comment se souvenir d'une ville entière et de ses habitants anéantis ? Là où les capacités de mémoire sont rendues possibles pour elle, lui est confronté à un oubli forcé, par une impossibilité de se souvenir autant par le nombre, que par la dimension innommable et inconcevable de l'événement. Hiroshima est un événement non homogène. Son souvenir explose en ramifications. Hiroshima est l'histoire d'une tentative échouée de souvenir, qui jamais ne pourra être comblée. Elle voudrait qu'il lui rappelle Hiroshima. Il voudrait qu'elle oublie, et en même temps il voudrait savoir, pour ne pas être séparé d'elle par les souvenirs. Existe-t-il un terrain entre l'oubli et le souvenir ? « "Y a-t-il encore un instant ?" — "L'instant qui est entre le souvenir et l'oubli." »³

3.1.10 Fictions à variations infinies

Le prétexte d'un secret d'état permet à Hitchcock, dans *Les Trente-neuf Marches*⁴, de ne pas glisser dans des détails historiques et de replacer une histoire tout en laissant ouvertes de possibles interprétations. Le film laisse planer des doutes sur le secret d'un moteur silencieux, une machine de guerre en préparation et l'anticipation d'un pays à dévoiler un secret de défense qui s'avérera finalement nécessaire. À qui profitent ces informations ? Le spectateur ne les mémorisera pas toutes ; en tant que telles, elles sont d'ordre

1 Maurice Blanchot, *L'Attente, l'oubli*, Gallimard, Paris, 1962, p. 51.

2 *Ibid.*, p. 51.

3 *Ibid.*, p. 64.

4 Alfred Hitchcock, *The Thirty-Nine Steps*, 1935.

secondaire. Nous préférons rester dans une histoire ouverte et laisser libre cours à nos interprétations. Notre attention suit le cours d'une fiction « générique », qui en contient plusieurs autres. Cette histoire nous renvoie à d'autres films d'Hitchcock, comme *L'Homme qui en savait trop*¹, *Une femme disparaît*² ou *Sueurs Froides*³. La scène dans le train sera d'ailleurs reprise dans *Sueurs Froides*. Mais pour un spectateur peu soucieux de suivre les films dans l'ordre chronologique de leur fabrication, ces signes récurrents vont former un ensemble non linéaire.

D'autres réalisateurs entrelacent les scénarii de différents films entre eux. C'est le cas de Mankiewicz ou de Welles, qui ont très bien compris que le spectateur prend un certain plaisir à jouer avec le contrôle des souvenirs, des indices et de l'histoire. Pour exercer la mémoire des spectateurs, ils sèment des répliques ou des indices qui sont répétés de film en film. L'histoire d'*Arkadin* démarre avant même qu'on puisse en savoir assez pour suivre le récit. Le spectateur doit accepter de ne rien comprendre, en pensant s'en sortir par la suite. Les spectateurs familiers de quelques autres films retrouvent des éléments déjà vus, mais qui ne sont pas exactement les mêmes, plutôt des variations. Une histoire en rappelle une autre. *Monsieur Arkadin* nous rappelle *La Dame de Shanghai* qui elle-même fait écho à d'autres films comme *Shanghai Gesture* de Joseph von Sternberg. *Le Procès* présente le personnage « K », qui se transformera en Monsieur Clay dans *Une Histoire immortelle*. L'histoire d'*Arkadin* semble contenir plusieurs éléments scénaristiques issus d'autres films d'Orson Welles et peut être même inspirés de la vie du réalisateur lui-même. On trouve, dans les films de Welles, une sorte d'impérialisme de l'histoire. Celle-ci devient mémorable parce qu'elle englobe avec elle toutes les histoires qu'il a pu réunir dans les différents pays parcourus.

1 Alfred Hitchcock, *The Man Who Knew Too Much*, 1934.

2 Alfred Hitchcock, *The Lady Vanishes*, 1938.

3 Alfred Hitchcock, *North by Northwest*, 1959.

La figure de la spirale est présente dans la scène du coquillage d'*Une histoire immortelle*¹ d'Orson Welles. Monsieur Clay (joué par Welles), qui veille sur le cours de l'histoire, sombre. Il précipite la chute du coquillage au sol. On pourrait considérer le coquillage comme le centre même du récit, son origine : « C'est comme une coquille qui s'enroule, une sorte de spirale, de méandre, faite d'obstacles et de détours »² La spirale est une image des différentes versions en cours d'un même récit, l'« enroulement de la narration sur elle-même. »³ Elle représente les détours de la mémoire, s'enroulant tout en s'écartant d'un centre.

Une histoire immortelle, enroule les autres versions des films précédents de Welles, toutes les variantes des histoires, de *Citizen Kane*⁴ à *Une histoire immortelle*. « On sait que les films de Welles se situent toujours après des modèles qu'ils déplacent, en obéissant à un seul impératif : ne jamais recommencer la même expérience. »⁵ Il s'agit toujours de la même histoire, qui se répète. Elle est une rumeur, dont la spirale de la coquille présente les différentes interprétations. Il n'est donc pas étonnant que les histoires se situent fréquemment dans des zones portuaires où l'on retrouve marchands et marins. Comme notamment *La Dame de Shanghai*⁶, *Une histoire immortelle* met en scène un lieu ouvert sur les rumeurs qui viennent, dont la narration « "écrite" [...] inclut la référence à la narration orale, d'une histoire à propos d'une histoire et de ses effets, une histoire qui se répète, mais avec une infinie différence. »⁷ Cet espace est à la fois fermé et ouvert, et son omniprésence se propage.

Plusieurs versions d'*Arkadin*⁸ circulent, offrant diverses variations d'un film aux multiples montages. Une des versions de l'histoire aurait été publiée sous la forme d'un feuilleton. Le personnage de Clay est inspiré par le

1 Orson Welles, *Une Histoire immortelle*, *The Immortal Story*, 1967.

2 Youssef Ishaghpour, *Orson Welles, Cinéaste Une caméra visible*, tome 1, 2 et 3, Les essais, Paris, Editions de la Différence, 2001, p. 309.

3 *Ibid.*, p. 318.

4 Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941.

5 Orson Welles, *Cinéaste Une caméra visible*, p. 319.

6 Orson Welles, *La Dame de Shanghai*, *The Lady from Shanghai*, 1947.

7 Youssef Ishaghpour, *Orson Welles, Cinéaste Une caméra visible*, p 638.

8 Orson Welles, *Arkadin*, 1957.

personnage du *Château* de Franz Kafka. On retrouve la lettre K, ou sa prononciation, dans différents noms de personnages issus d'autres films de Welles. Or, le récit du *Château* permet de multiples interprétations. L'histoire présente des situations où se propagent rumeurs et interprétations. K, transbahuté entre les rumeurs des uns et des autres, est cet étranger – spectateur – dans une histoire « sans fin » dont les infimes variations étirent le récit au-delà du livre.

3.2 Toute la mémoire en extension

3.2.1 Principe de disparition

« N'est-il pas vrai qu'un individu donné — un individu soumis comme tous les autres à l'événement et à l'histoire — a des souvenirs et des oublis particuliers, spécifiques ? Dis-moi ce que tu oublies, je te dirai qui tu es. »

Marc Augé¹

Marc Vernet remarque la prédominance des histoires de disparition au cinéma : « Du côté de l'histoire racontée, je suis frappé par l'importance des disparitions, des évanouissements, des apparitions, et des distances instaurées. »² Le dispositif cinématographique est une machine à laisser filer le rêve qu'un spectateur peut capter par le biais d'une attention et d'une mémoire très actives. Nombre de films sont vus, puis oubliés. Le spectateur nostalgique ne peut se souvenir avec exactitude, parce qu'il a dans ce dispositif laissé fuir le rêve, sans qu'il puisse s'y accrocher à chaque instant.

Dans les films *Smoking* et *No Smoking*, les personnages se comportent différemment face à l'oubli : Rowena Coombes oublie souvent (« Ah pardon

1 *Les Formes de l'oubli*, Paris, Payot & Rivages, 1998.

2 Marc Vernet, *De l'invisible au cinéma : figures de l'absence*, Paris, Cahiers du cinéma, 1988, p. 5.

Miles, j'avais oublié »), Miles n'oublie jamais, Lionel est étourdi (il oublie de temps à autre). Mais toutes ces vies, tous ces choix, comment les retenir ? Comment s'en souvenir aussi bien pour ceux qui les vivent que pour ceux qui les voient ? *Smoking* et *No Smoking* multiplient les impressions, en un vaste kaléidoscope. On en oublie quelques-unes, qui sont remplacées par d'autres. L'unité globale et les variations infimes ne peuvent nous permettre de nous accrocher à un point particulier. On substitue volontiers des scènes à d'autres. Elles deviennent, par la suite, modulaires et amovibles. Elles se composent et se recomposent, se remplissent et se vident à l'intérieur du souvenir global des deux films.

La linéarité du film de Resnais fait que chaque chose succède à une autre. Cette mémoire, en tant que flot permanent, s'efface à mesure qu'elle se produit. Une information en chasse une autre. Elle a pour principe son propre oubli massif et immédiat. Le spectateur d'un film reverrait certaines scènes du passé et les corrigerait à sa manière, comme Ridder, dans *Je t'aime, je t'aime*, corrige une épreuve d'imprimerie.

Les installations interactives d'un cinéma étendu mènent le spectateur dans une mémoire éclatée pouvant l'empêcher de se souvenir. À moins, comme le propose l'installation de Luc Courchesne *Portrait n°1*¹, de laisser des indices pour qu'il se souvienne de son parcours dans l'œuvre au cours de la visite. L'auteur place des repères pour raviver les souvenirs du spectateur, Petit Poucet de sa propre mémoire. « Le lecteur traditionnel perd ses marques à mesure qu'il les sème, du fait de la finitude de la mémoire (de ses capacités de rétention) [...] La mémoire de la machine n'oublie pas, tandis que celle du lecteur est essentiellement faillible. »² Alors que je recherchais une phrase particulière entendue dans *Portrait n°1*, je ne pouvais retrouver le chemin qui menait à ces mots. J'ai dû parcourir les couloirs scénaristiques de cette œuvre pour atteindre l'histoire cachée.

1 Luc Courchesne, *Portrait n°1*, 1990.

2 Bernard Stiegler, « Annotation, navigation, édition électronique : vers une géographie des informations », *Ec/arts*, n°2, 2000.

3.2.2 Trou de mémoire

« Ce vide agaçant, quand on cherche un mot et qu'il vous échappe. »

Chris Marker, *Level Five*¹

Parfois, c'est une mémoire défaillante qui nous conduit à rechercher quelque chose et à faire de cette quête un moteur d'histoires. Le film *Gershwin*² est centré autour du drame d'un trou de mémoire : « Au cours d'un concert, à Los Angeles, *Gershwin* joue du piano, au cours du troisième mouvement, il a un trou de mémoire [...] C'était à cette époque un homme comblé, créateur infatigable, puis c'est la fêlure brutale insurmontable après l'incident, il raconte qu'il a senti une odeur de caoutchouc brûlé et il a craint un incendie dans la salle. Dans les jours qui suivent, il est terrassé par des maux de tête. Il ne supporte plus la lumière du jour, synchronise mal ses mouvements... »³ Le trou de mémoire, annonçant la mort prématurée de *Gershwin*, devient le centre de ce récit. C'est aussi cette minute mortelle qui parcourt le film *Je t'aime, je t'aime*, et entraîne Claude Rich dans un souvenir étirable. Il est devenu l'homme de cette minute-là.

Le narrateur de *La Jetée* de Chris Marker part en quête d'une image fixe que sa mémoire avait occultée. Comme l'écrit Bouchra Khalili, « Marker tente ainsi un art de la mémoire fragile, débarrassé de la fixité et des balisages spatiaux, criblés de trous, soumis à des tremblements, sans cesse mis en danger. Il faut que les béances résistent : sans trous, c'est-à-dire sans oubli, pas de mémoire concevable. La possibilité que la mémoire se trouve engloutie garantit qu'elle puisse persister, car il ne s'agit plus de naviguer de lieux en lieux suivant la logique rhétoricienne, mais de frayer dans une toile dont chaque nœud recèle une part possible de mémoire sans cesse menacée par des intervalles, du vide. »⁴

1 Chris Marker, *Level Five*, 1996.

2 Alain Resnais, *Gershwin*, 1992.

3 Retranscription de la bande-son du film *Gershwin*.

4 Bouchra Khalili, « *Level 5* ou le Reposoir », *Recherches sur Chris Marker*, op. cit., p. 154.

Quels sont les enjeux que présente la saturation de la mémoire d'un utilisateur ou d'un spectateur ? Le spectateur ne se perd-il pas dans sa propre mémoire ? Et dans le moment de cette invasion de sa mémoire personnelle, ne s'oublie-t-il pas ? J'ai le souvenir du premier épisode de la série *Twin Peaks*¹, où toutes les informations et les indices sont donnés d'emblée. La mémoire du téléspectateur est sollicitée par la succession des épisodes. En tant que téléspectatrice un peu étourdie, je savourais mon absence de contrôle. Je me perdais dans le récit, bondissant de perte en rappel d'informations, comme ces personnes troublées par l'idée qu'un élément d'un film leur échappe. Elles cherchent à comprendre un film dont l'intrigue leur paraît mystérieuse du seul fait de l'oubli du nom de l'un des personnages. Le scénario initial prend alors une tournure particulière : il devient un scénario personnel à trou de mémoire. L'originalité des films comme *Smoking* et *No Smoking* est de donner au spectateur le souvenir d'un film érosif, où la perte de données demeure aussi riche qu'un amas ou une collection d'histoires.

Les informations manquantes entre les souvenirs fragmentés forment une carte à trous. Il faudrait une vie entière pour que les zones masquées réapparaissent. Monsieur Arkadin, personnage du film éponyme d'Orson Welles², prétend qu'il est amnésique. Nous n'en savons que très peu, et même à la fin du film, les trous ne sont pas comblés. Arkadin efface les traces de son embarrassante mémoire derrière les pas de son enquêteur. Dans *Marnie*³, Hitchcock raconte l'histoire d'un autre trou de mémoire. Mark presse sans cesse Marnie de se souvenir : « Ce soir-là il faut qu'elle se rappelle. [...] Non, souviens-toi Marnie. Raconte-nous tout ! » Selon Jean-Yves et Marc Tadié, l'inconscient est « un ensemble de perceptions extérieures que nous avons engrammées⁴, mais autour duquel existe une sorte de tranchée, d'absence de synapse qui les empêche de revenir à notre conscience. »

1 David Lynch, *Mystère à Twin Peaks*, 1991.

2 Orson Welles, *Mr Arkadin*, (*Arkadin*), 1955.

3 Alfred Hitchcock, *Pas de printemps pour Marnie*, *Marnie*, 1964.

4 D'engramme : trace organique laissée dans le cerveau par un événement du passé individuel, et qui serait le support matériel du souvenir.

La mémoire est par nature flottante. Si l'on souhaite réaliser la plus fidèle des reconstitutions et garder le caractère du souvenir, il est essentiel d'en conserver l'aspect vaporeux. Andreï Tarkovski, dans *Le Miroir*, met en scène un processus de surgissement des souvenirs où le mouvement de la pensée l'emporte sur la véracité. *Le Miroir* présente un ensemble de basculements où le spectateur peut reconnaître en retour les mécanismes de sa mémoire et repenser à ses propres souvenirs. En méditant sur une tache abstraite ou le reflet d'une fenêtre, les personnages basculent vers un souvenir qui, à son tour, nous entraînera vers un autre.

Tarkovski prend le temps de retrouver le souvenir. Il saisit la stagnation apparente de ce temps pour le laisser revenir et s'installer, se désordonner, se désagréger ou au contraire se reformer. Les images du *Miroir* laissent planer un doute. Une fois mises en scène, leur aspect documentaire semble se fondre avec celui de l'imaginaire du spectateur, dont les souvenirs resurgissent également. Nous contemplons le souvenir fuyant de ce visage, sans cesse mobile, et dont les expressions semblent aussi étranges qu'étrangères.

Plus un film s'efface par morceaux dans ma mémoire, plus j'aurai envie de le revoir pour retrouver les pièces manquantes du puzzle. Où Sébastien a-t-il été assassiné dans *Soudain l'été dernier*¹ de Mankiewicz ? Parfois je me souviens de l'image, mais j'ai oublié la sonorité d'un plan, ou bien j'ai l'envie de recoller le son sur l'image et réciproquement. À cet égard, le film *Muriel*² réussit à se transformer en véritable plaque tectonique dans notre mémoire. Les plans se déplacent de manière à laisser au spectateur des souvenirs instables, à provoquer des troubles mnémotechniques. J'ai revu une seconde fois *Le Miroir* de Tarkovski, persuadée qu'un élément m'avait échappé. Mais je ne retrouvai que ce visage fuyant, la présence de la caméra, semant le trouble.

1 Joseph L. Mankiewicz, *Soudain l'été dernier*, 1959.

2 Alain Resnais, *Muriel*, 1963.

3.2.3 À la mesure de l'enregistrement de nos souvenirs

« Les meilleurs films peuvent être aussi ceux qu'on a oubliés, ceux qui deviennent un travail de mémoire. »

Bernard Eisenschitz, « Les meilleurs films sont ceux qu'on a pas vus »¹

L'installation *Lapsus Exposure*², de James Coleman, interroge notre manière de percevoir et de se souvenir des images passantes en mettant en place un processus mnémonique. Une succession de diapositives s'enchaînent en relation avec une bande son. Dans le moment d'obscurité entre deux photographies, une voix, à la manière d'une pensée introspective, interroge l'anticipation de la perception du spectateur : « Que reste-t-il ? », « Quelle est la mesure de la fixité des images ? ». Nous prolongeons nos perceptions dans ces écarts entre les images.

Les intervalles fixes et réguliers, que l'on trouve entre deux images dans l'installation *Lapsus Exposure* sont des conditions mnémotechniques nécessaires, comme ceux qui furent édictés dans le jardin des arts de la mémoire. Lors de mes ressouvenirs de *Lapsus Exposure* de James Coleman, je ne peux retrouver exactement les images perçues. Mes souvenirs sont entravés par mes représentations imaginaires. Si je force le souvenir, je ne comprends plus ce qui m'arrive. J'imagine... Voilà, je ne me souviens plus, j'imagine... *Le Charon (MIT Project)*³ met en scène des histoires qui entretiennent une relation avec des souvenirs déclenchés par le biais d'images photographiques. Les histoires sont transmises par la voix d'un narrateur, diffusée dans une salle où sont également projetées des diapositives. L'une d'entre elles raconte comment un père, confronté à une photo de son jeune fils, se remémore soudain un souvenir d'enfance qui l'a longtemps hanté : à la suite d'un enlèvement, alors qu'il avait été retrouvé par la police, il dû accomplir de très gros efforts de mémoire pour décrire son

1 In « Pour un cinéma comparé, influences et répétitions, cinémathèque française », 1996, p. 17.

2 James Coleman, *Lapsus Exposure*, 1992-94, James Coleman, Works by James Coleman, 29 octobre 2004, 20 février 2005. Museo do Chiado, Lisbonne.

3 James Coleman, *Le Charon (MIT Project)*, 1989.

ravisser à ses parents et reproduire, sur son propre visage, l'expression faciale de son agresseur.

Connemara Landscape de James Coleman¹ est l'expérience d'une tentative (impossible) de capturer par une image le souvenir de sa vision d'un paysage du Connemara. L'auteur instaure un dispositif de surveillance de l'œuvre qui ne doit pas, elle, être capturée en retour par un appareil photographique ou une caméra. Le spectateur est ainsi placé dans la position d'une expérience de vision dont il ne pourra reproduire sa perception que par la mémoire de celle-ci. C'est en composant la mémoire de ce souvenir seul, confronté à une trace dont le souvenir n'est pas le sien, qu'il pourra recomposer l'expérience mémorielle vécue et l'impossibilité de sa retransmission exacte.

Le mot représentation signifierait, dans ce contexte, qu'on se fabrique une copie mentale qui peut être plus ou moins dégradée en regard de l'objet d'origine (ou de l'incorrupible original), ou qui présente un niveau de dégradation ou de variation par rapport à l'original. Dans l'intervalle temporel entre le temps de la vision et celui de sa représentation gît la fiction, l'aventure, la perte.

3.2.4 Pellicule et disque dur

« Vous vous souvenez du temps passé à regarder des images dont vous ne vous souvenez plus. »

Thierry Kuntzel, *Wunderblock*²

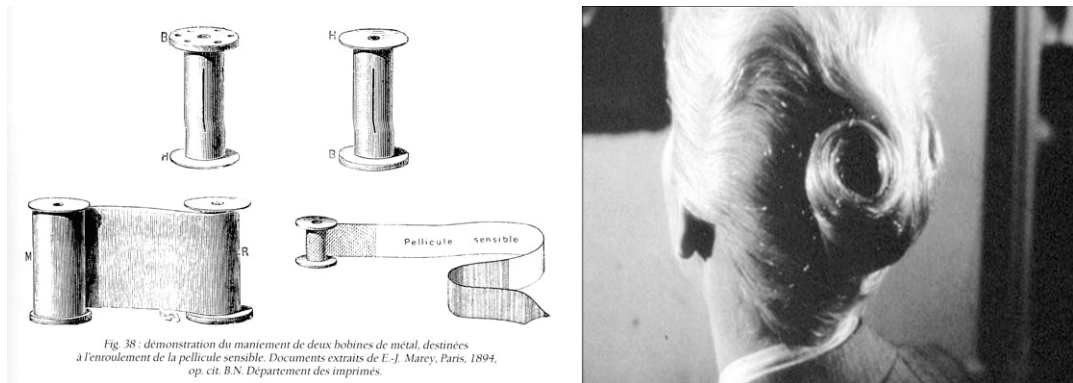
Le mécanisme cinématographique fait étonnamment penser aux images se déplaçant sur des roues mobiles que décrit Giordano Bruno : « Le cercle intérieur constitue [...] la roue des images stellaires, la centrale d'énergie de la mémoire qui fonctionne magiquement. »³ La circularité des photogrammes

1 *Connemara Landscape*, James Coleman, 1980.

2 Thierry Kuntzel, *Titel T K: Notes 1974-1992*, p. 184.

3 Cité par Frances A. Yates, *op. cit.*, p. 234.

tournant sur la roue dentée du projecteur devient une manière de percevoir et de mémoriser les vues. Est-ce par ce mouvement rotatif que nous enregistrons des éléments dans notre mémoire ? La roue évoque aussi bien l'avancée, la stagnation, que le recul. Dans le fonctionnement de la caméra, comme dans celui du projecteur, une bobine se dévide dans une autre par un mouvement rotatif. Les souvenirs s'enroulent autour de la bobine de pellicule comme le mouvement rotatif d'une boule de neige en expansion.



Bobine d'Etienne-Jules Marey et chevelure de Madeleine dans *Vertigo*.

Nombreuses sont les métaphores décrivant ce processus : la chevelure de Madeleine évoquant la spirale du temps dans *Vertigo*, l'écoulement dans le siphon de la douche dans *Psycho*, etc.. Ce mécanisme constitue une manière de mémoriser, autant que d'oublier les images enregistrées par notre mémoire. Dans ses notes sur l'appareil filmique, Thierry Kuntzel, qui compare la mémoire avec la forme de ce ruban enroulé, décrit que le caractère « le plus étonnant de cet appareil tient à son mouvement : grâce à un mécanisme d'entraînement, les photogrammes glissent dans le couloir – à travers la fenêtre – à la cadence de vingt-quatre par seconde. Dans la projection, tout se passe comme si ça venait s'inscrire et s'effacer sans cesse sur l'écran : dans le défilement, une main détacherait périodiquement du tableau de cire la feuille recouvrante pendant qu'une autre écrirait sur la surface du bloc magique. »¹ Ainsi, dans ce mécanisme d'apparition et de disparition, la mémoire devient pelliculaire, représentée par l'image de la

¹ Thierry Kuntzel, *Title T K: Notes 1974-1992*, op. cit., p.110.

pellicule enroulée tout autant que celle du mécanisme de défilement des images souvenirs.

Marc Vernet explique que le dispositif cinématographique permet de laisser filer un rêve qu'un spectateur seul peut capter, par le biais d'une attention et d'une mémoire très active¹. Ce dispositif reste lié aux histoires de disparition des souvenirs. Nombre de films vus sont oubliés par le spectateur. Nous sommes contraints de laisser fuir le rêve, de ne pas nous y accrocher à chaque instant. Dans *La Notte* d'Antonioni, un personnage déclare : « J'ai l'impression d'oublier une chose par jour » ; et le spectateur en oublierait une à chaque image fuyante.

Comment, dans une salle de cinéma, être pleinement attentif pendant la durée moyenne d'un long-métrage ? Et après une heure d'attention aiguë, combien de temps perdurera le souvenir du film ? Il se mêlera avec d'autres souvenirs, nous contraignant à le laisser filer, à n'en retenir finalement que quelques bribes.

La pellicule est une métaphore du déroulement de notre pensée autant que de nos actes : déroulement du geste, de l'idée, du souvenir, pour être ré-enroulée ensuite. Reprenant cette idée, Jacques Roubaud écrit qu'« il y a en quelque sorte une Chaîne continue d'Idées enroulées ("Coyled up") dans ce Reposoir du cerveau [...] Le temps semble pour Hooke une substance matérielle, constituée de *moments-idées* qui s'enchaînent les uns aux autres successivement, formant une spirale, une sorte d'ADN de souvenirs. »²

La voix off de *La Jetée* nous donne la réplique : « Le temps s'enroule à nouveau, l'instant repasse ». Selon Abel Gance, « la roue fait lentement place à la spirale. La roue a régné sur le monde mécaniquement et philosophiquement pendant des siècles. »³ Grâce à la technique cinématographique, il est possible de percevoir la double spirale de la mémoire évoquée par Bergson : une spirale s'enroule en miroir de celle de notre propre perception. L'image de la spirale exprime bien la manière dont

1 Marc Vernet, *De l'invisible au cinéma, figures de l'absence*, Paris, Cahiers du cinéma, 1988.

2 Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*, op. cit., p. 55.

3 *Ibid.*, p. 176.

notre mémoire capte ce que nous percevons. Le cinéma se fait l'allégorie de cette image bergsonienne de la mémoire.

La bande magnétique de la cassette vidéo présente aussi un ruban qui se déroule d'une bobine à l'autre. De nombreux formats de cassettes vidéo tels que le Betacam, la vidéo 8, l'HI-8 et le VHS sont des supports d'inscription et de stockage utilisant une bande magnétique. La cassette, cette boîte noire opaque, dont Kuntzel écrit « (Vidéo-cassette Vidéo-cachette) » en prenant le soin de mettre des parenthèses pour souligner cette boîte enfermant la bande, qui ne montre pas ce qui est inscrit, dont on ne voit qu'un ruban fragile : « À qui l'ouvre, le secret. Rien qu'un ruban gris, muet, enroulé, inaccessible même, protégé par un parallélépipède de plastique, une autre boîte. À qui tente de savoir, le secret. »¹ Les informations gravées sur des supports comme le disque dur autonome (périphérique de stockage magnétique) sont enregistrées et lues grâce à une tête de lecture et d'écriture tout aussi invisibles. Car, là aussi, il nous faudra passer par des étapes de transcodage, « la conversion de signes en d'autres signes ; car le texte ici, invisible, se verra — se lira — là, ailleurs, intouchable — comme d'un fond sans fond venu — : l'écran. »²

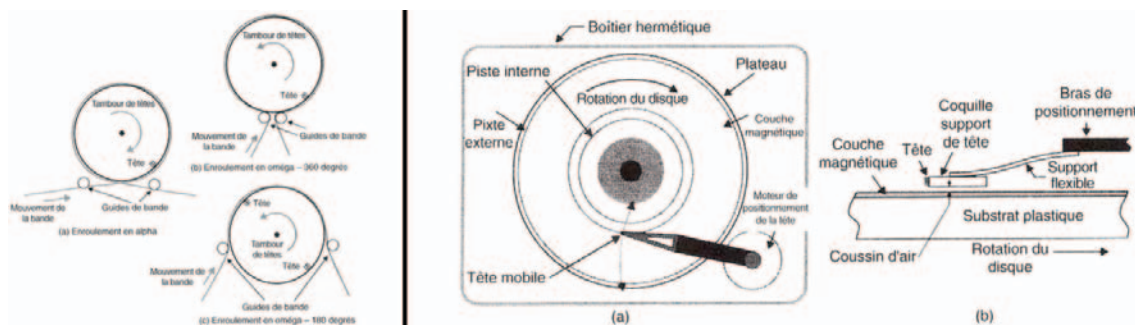
Comment appréhender alors cet « ultra médium » que constitue le cinéma numérique ? Doit-on choisir entre *Vertigo*, le film d'une métaphore, d'un vertigineux souvenir de cinéphile, et le CD-Rom de Marker *Immemory*³, l'œuvre hybride comme lieu de l'impossible mémoire numérique ? L'homme amnésique du cinéma ordinaire⁴ se transformerait-il en l'homme-machine hypermnésique d'un cinéma de mémoires vives ?

1 Thierry Kuntzel, *Title T K: Notes 1974-1992*, p. 246-247.

2 *Ibid.*, p. 247.

3 Chris Marker, *Immemory*, 1997.

4 En réponse au titre de Jean-Louis Schefer, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Gallimard, 1980.



Machine à défilement linéaire (enregistreur cassette) et disque dur (ordinateur).

La technique cinématographique offre au spectateur le déroulement du souvenir, contrairement à l'accès permanent que représente le cinéma numérique. L'image que l'on se fait, subjectivement¹, de la technique du cinéma numérique, est celle d'une autre forme d'enregistrement des images. Les modalités de stockage de ces deux techniques semblent opposées. La pellicule est une bande de celluloïd, enroulée en bobine, qui se compte en mètres de film lorsque son contenu est déroulé. Elle exprime une linéarité. Dans l'autre technique, les données sont stockées sur un support numérique. À la matérialité et la visibilité du stockage cinématographique correspond l'immatérialité, (ou son illusion), et l'invisibilité du stockage de l'autre cinéma. Au mouvement de l'un, la bobine se dévidant dans une autre bobine, correspond l'apparente absence de mouvement de l'autre. Les données n'ont pas l'air de provenir d'un mouvement physique. Le matériel ne circule plus dans un dévidoir. Les informations sont mémorisées dans un disque ou dans une carte mémoire flash, généralement masqué par une boîte. Nous sommes en présence d'une enveloppe hermétique, mystérieuse, qui pourrait être décrite par les adjectifs qualificatifs « obscure », « cachée ». Les données sont « captives » d'un système et d'une exploitation. Elles peuvent tout autant être accessibles qu'irréremédiablement perdues. L'information est imaginée comme une entité abstraite et intangible.

Le passage d'une technique à l'autre (le film en bobine transféré en DVD) constitue un type de mutilation. Le film se perd dans un autre médium, il

¹ Il s'agit plus ici d'une perception subjective de spectateur que d'une explication « scientifique » du fonctionnement d'un cinéma pellicule et d'un cinéma numérique.

faudrait le repenser en fonction de son devenir sur ce média. « La perfection de la réparation ou de la reconstitution conduit à abolir ce qu'il est convenu de nommer l'épaisseur historique, c'est-à-dire les traces sensibles de l'écoulement du temps sur la pellicule. » (Dominique Païni)¹

Entre la technique du cinéma sur pellicule et son stockage numérique, d'autres techniques intermédiaires (comme les formats analogiques Bétacam, VHS, Hi-8...) coexistent. Ces formats ont servi de transition vers des données de moins en moins visibles, et de plus en plus accessibles, notamment au titre des opérations numériques que l'on peut leur appliquer.

Si le souvenir des images cinématographiques s'apparentait à une alchimie, quelle est la chimie des souvenirs d'images calculées ? Dans le destin de ces images « éternelles », il existe de nombreux processus pour faire dériver les images numériques vers la pellicule. Le cinéma numérisé, peut, dans certaines circonstances, pour les besoins des projections, être kinescopé sur pellicule, ou empreint sur d'autres supports. Ces processus permettent aux images d'avoir plusieurs destins, celui d'une matière empreinte et d'une matière calculée. Les images chimiques peuvent se transformer en image codées et réciproquement.

Le DVD-Rom *Compétent dans sa branche* d'Olivier Bosson² se compose d'une trentaine de films courts (« Bocal de cornichon », « Caméra », « Vin du Sénégal » ou « Juste une image »). Cette compilation de morceaux, qui ne sont pas liés à une structure linéaire ou en arborescence, se consulte comme on écouterait les titres d'un juke-box. Cet apparent désordre donne un rapport de connivence et d'affinité entre les trente saynètes du DVD. On observe sans cesse les petits rapports qui se créent entre les films par des objets récurrents. Le spectateur prend autant de plaisir à se perdre qu'à se retrouver dans la mémoire de ce sommaire où la scène précédente s'éclipse après la perception d'une autre. Ce procédé engendre un nouvel état d'oubli, par la multitude des possibilités qu'il nous offre pour y accéder. Il sollicite le

1 Dominique Païni, *Le Temps exposé : Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, 2002, p. 92.

2 Olivier Bosson, *Compétent Dans Sa Branche*, album vidéo dvd, 2004.

désir de revisiter les morceaux, en cherchant à nous confronter au souvenir du déjà-vu. Olivier Bosson dit qu'il filme pour sauver les images de l'oubli, pour les « rédimier » (verbe synonyme de « racheter ») : « Je vous filme pour vous sauver. Je vous offre un salut, ou un *rédimade* comme aurait dit Duchamp. »

Nicolas Boone, comme Olivier Bosson, explore les possibilités d'écritures numériques d'un cinéma stocké sur DVD. *Fuite*¹ de Nicolas Boone a été conçu comme un jeu où chaque montage apporte de nouveaux éléments à l'histoire. Fuite présente un sommaire dont chaque élément (chapitre) est un film, mais donne à voir un nouveau montage : « [...] Les sept films du DVD *Fuite* sont des pistes, fragments d'un tout perdu et fragments d'un tout à découvrir. »² Le film se compose pour être vu plus d'une fois : « Plus nous le regardons, plus on le comprend, ou au contraire il devient confus. [...] Un DVD c'est un film destiné à être revu, à être appris par cœur ! »³



Menu des DVD *Compétent Dans Sa Branche* et *Fuite*.

1 Nicolas Boone, *Fuite*, DVD, les éditions e®e. 2004

2 Nicolas Boone, *Approche sur FUITE*,

<http://www.nicolasboone.net/fuite/index.htm#aprech>

3 *Ibid.*

3.2.5 De l'effort, l'extenseur et le cinéma étendu

« L'oubli est dû au "Défaut d'exercice". »

Diderot

L'effort de mémoire est un exercice périlleux. Trop d'effort risque de laisser le souvenir s'échapper, comme nous l'évoquions avec l'exemple du film *Je t'aime, je t'aime*¹. L'absence d'effort, empêche de démêler les souvenirs les uns des autres, et risque de les rendre inaccessibles. Le *hors-là* du souvenir est un lieu désert. Le souvenir fait table rase autour de lui. Hors des instants souvenirs, il n'y a rien. *Le Miroir* commence par une séance d'hypnose : le spectateur est invité à se concentrer : « Maintenant je vais effacer cette tension et tu pourras... » Nous, spectateurs, pourrions, nous souvenir. Le trouble s'efface. Dans *Une femme disparaît*², l'héroïne doit faire un effort insurmontable pour retrouver un air oublié. Monsieur Mémoire ne veut pas dévoiler le secret des *Trente-neuf marches*³ sans s'assurer qu'il n'a pas fait cet effort de mémoire en vain. Dans *Soudain l'été dernier*⁴, Catherine cherche désespérément à atteindre le champ des souvenirs : « A Cabeza de Lobo, c'est là où nous étions l'été dernier [...] Je n'arrive pas à me rappeler c'est pourquoi je suis ici – Essayez de vous rappeler ! » lui réplique le psychiatre pour la forcer à libérer son souvenir, « Faites un effort ! » Le visage très concentré et attentif du docteur invite le spectateur à se concentrer pour savoir ce qui va se dire.

Dans son essai autobiographique *La Boucle*⁵, Jacques Roubaud part à la conquête de trous et de manques dans ses souvenirs. Par de nombreux efforts et une intense concentration, il arrive à combler les espaces vacants et les passages imprécis. Pour devenir ce voyageur des souvenirs, il faut aussi faire l'effort de s'être rendu sensible. Et peut-être s'identifier au corps humain, que Diderot décrit comme un réseau sensible dans *Le Rêve d'Alembert*. En

1 Alain Resnais, *Je t'aime je t'aime*, 1968.

2 Alfred Hitchcock, *The Lady Vanishes*, 1938.

3 Alfred Hitchcock, *The Thirty-Nine Steps*, 1935.

4 Joseph L. Mankiewicz, *Suddenly, Last Summer*, 1959.

5 Jacques Roubaud, *La Boucle*, Paris, Seuil, 1993.

extirpant ses souvenirs, Roubaud prend le risque d'en faire se glisser involontairement de faux. Conscient de leur fragilité, il décrit autant son travail de mémoire que les images naissant de ses efforts : « La difficulté tient à son instantanéité. Aussitôt apparue, l'image disparaît : pour la décrire, je dois la répéter, l'invoquer, l'appeler, selon les modes expérimentaux, que chacun construit pour lui-même, du souvenir volontaire. »¹ S'exerçant à retenir un instant prégnant et court, il endosse le rôle d'un guetteur dans un jeu de cache-cache.

La réverbération des souvenirs est, selon lui, cet amas de souvenirs compressés, enfouis et inextricables. Il n'est pas étonnant que sa première image soit contenue dans de la neige : « De l'ongle, je grattais cette neige, cette fausse neige. »² Cet élément recouvre, masque, confond, brouille. Elle sédimente les résidus du souvenir. La plaine sous la neige évoque la courbe de sa mémoire, où s'entassent ses souvenirs dans une sorte d'amalgame mnémonique. On retrouve la quête répétitive et intense du stimulus d'un souvenir dans *Soudain l'été dernier*. Marquée dans sa conscience, Catherine ne peut se souvenir. Elle raconte : « La plage était d'un blanc éclatant. Alors ils ont surgi... ». Le blanc étouffant, aveuglant comme une aurore boréale, recouvre toutes les images, comme la première image de neige évoquée par Roubaud.

La contraction et la dilatation ont pour origine la notion de temporalité. « Il y a contraction parce que le souvenir, devenant image, entre en "coalescence" avec le présent. Il passe donc par des "plans de conscience" qui l'effectuent. »³ (Gilles Deleuze). Le souvenir est un instant non quantifiable. Il pourrait être toujours en expansion, soit parce qu'il s'enrichit d'autres souvenirs, soit parce qu'il renvoie à d'autres résurgences. Il est explorable par quantité de dimensions, comme le décrit Roubaud⁴. L'auteur se sert de mots-clés pour étendre sa mémoire et cheminer parmi des souvenirs coagulés. La versification aussi est une forme de contraction de la mémoire. Le texte est

1 *Ibid.*, p. 18.

2 *Ibid.*, p. 11.

3 *Le Bergsonisme*, Paris, Presses Universitaires de France, 1966, p. 62.

4 Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*, op. cit., 1993.

condensé en un vers ; le temps se concentre en une forme courte, permettant la mémorisation.

Selon *Le Petit Robert*, l'extenseur ou exerciseur est « un appareil composé de plusieurs câbles élastiques (ou d'une bande élastique) et de deux poignées, utilisé pour les exercices de musculation. » Cet objet incongru est présent dans les films *Smoking* et *No Smoking*¹ d'Alain Resnais. Chaque personnage va l'extirper et l'utiliser à sa manière. Il pourrait être l'image de la mémoire, compressible et extensible proportionnellement à l'effort fourni.

L'extenseur pourrait également être considéré comme une allégorie de ces deux films. Pour les voir, le spectateur a en effet besoin de conserver, en mémoire vive, les situations déjà explorées, et de s'en servir au risque de se perdre. Pendant la projection de l'un des deux films, il rappellera à lui le souvenir de l'autre, et vice-versa. Le spectateur s'exerce, il participe intellectuellement pour ne pas passer à côté de la totalité. Ainsi, pour appréhender ce cinéma, le spectateur fait appel à une mémoire étendue.

3.2.6 Toute la mémoire dans une prothèse infinie

« Parce que [leur] mémoire est courte, les hommes accumulent d'innombrables pense-bêtes. »

Alain Resnais, *Toute la mémoire du monde*²

Le livre imprimé comme support a remplacé l'art de la mémoire tel que le pratiquaient Simonide ou Cicéron : « Tout cela disparaît avec le livre imprimé, qui n'a pas besoin d'être mémorisé, puisque les exemplaires abondent »³. Les livres sont ces « pense-bêtes » ou « pense-têtes », véritables prothèses, extensions de notre mémoire.

1 Alain Resnais, *Smoking* et *No Smoking*, 1993.

2 1956.

3 Frances A. Yates, *L'Art de la mémoire*, op. cit., p. 140.

Jacques Roubaud explique que la possession d'une bibliothèque avec accès libre et instantané est possible : nous avons la possibilité de conserver une telle bibliothèque mentalement, dans notre tête¹ : « Remarquons alors que la bibliothèque de mémoire du mnémoniste ne contenait plus ou moins que des livres [...] Elle ressemblerait plutôt à une sorte de vidéothèque. »² La notion de bibliothèque se transforme en vidéothèque à usage individuel, pour une seule tête.

Georges Perec évoque le rangement de la bibliothèque d'un de ses amis qui décida d'arrêter sa collection à 361 ouvrages³. Il explique les modalités de fonctionnement de cette bibliothèque à chiffre fixe, où chaque acquisition ne se faisait qu'après élimination d'un livre. Or, comme l'écrit Perec, toute bibliothèque est toujours en expansion. Comment faire, lorsque nos souvenirs, en expansion croissante, nous assaillent et exigent de toujours être mémorables ? On ne peut les remplacer indéfiniment les uns par les autres. Le problème des souvenirs réside aussi dans leur rangement.

Notre mémoire est cette bibliothèque toujours « en expansion »⁴ que Jacques Roubaud compare à un végétal croissant. Il constate⁵ que dans cette « époque des têtes vides » où l'on transfère le contenu de sa tête dans des prothèses comme les ordinateurs, les disques durs, les cartes à puces, la mémoire est en voie d'oubli : « Ce que je remarquerais ici, c'est l'affaiblissement puis la disparition des Arts de mémoire et le symptôme d'un fait à mon sens beaucoup plus décisif, qui est la dépossession progressive de la mémoire intérieure au profit de la mémoire externe, sous quelque forme qu'elle se présente. »⁶ Ces images externes remplaceraient les images mentales, nos anciens outils de mémorisation. Selon Jacques Roubaud, ces images deviennent trop typées. Est-ce une perte de la poésie que cette perte de mémoire et de nos images mentales ?

1 Jacques Roubaud, *Le Grand incendie de Londres*, Paris, Seuil, p. 30.

2 *Ibid.*, p. 31.

3 Georges Perec, *Penser/Classer*, Paris, Seuil, 2003, p. 31.

4 Jacques Roubaud, *Le Grand incendie de Londres*, p. 372.

5 *Ibid.*, p. 152.

6 Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*, op. cit., p. 151.

George Bataille : « De toute façon, [...] l'homme n'est que l'homme : n'être que l'homme, ne pas sortir de là ; c'est l'étouffement, la lourde ignorance, l'intolérable. »¹ Il se demande si l'homme ne va pas sortir de lui-même. En déportant ses désirs et en étendant ses fonctions sur ces prothèses que sont les machines à locomotion, et les machines cervicales, tels les ordinateurs, l'homme ne souhaite-t-il pas sortir de sa condition trop humaine, et devenir surhumain ?

Grâce à ses prothèses, les pouvoirs de « l'homme prothétique »² deviennent immenses, selon Jean-Pierre Changeux : « D'instrument en instrument, des prothèses s'ajoutent aux prothèses, tant motrice – locomotive, machine à coudre, moteurs à combustion interne, aviation, turbo-réacteur – que sensorielles – téléphone, télégraphie sans fil, télévision... Le rêve de l'androïde se concrétise. De la machine à calculer de Pascal aux ordinateurs les plus récents, la capacité de mémoire, la puissance et la rapidité de calcul dépassent largement les facultés du cerveau de l'homme. »³

L'ordinateur, qui décuple nos capacités, serait donc une prothèse, servant à pallier nos manques de mémoire, au devenir croissant – une autre mémoire. Marvin Minsky anticipe sur notre devenir extensionnel, qui sera stimulé extérieurement par le biais de prothèses organiques : « Cela signifierait que vous pourrez avoir à l'intérieur de votre crâne, tout l'espace que vous voudrez pour implanter des systèmes et des mémoires additionnelles »⁴.

Le temps où nous ajouterons des implants de mémoire dans le cerveau n'est pas encore venu, mais nos prothèses externes, sont déjà si vastes que nous n'aurons pas assez d'une vie pour remplir leurs disques durs en extension croissante.

1 Georges Bataille, *L'Expérience intérieure*, Paris, Gallimard, 1954, p. 47.

2 Jean-Pierre Changeux, *Raison et plaisir*, Paris, Odile Jacob, 1994, p. 171.

3 *Ibid.*, p. 178.

4 In Paul Virilio *L'Art du moteur*, Paris, Galilée, 1993, p. 138.

Le surhomme dépendrait d'une technique s'immisçant partout et devenant transparente. Actuellement, elle prend la forme d'objets prothèses, nomades et banalisés, ce qui implique aussi une plus grande dépendance vis-à-vis d'eux. Ils génèrent un manque de mémoire, une dépendance envers leur très grande rapidité pour aller d'un point à un autre et au calcul. Alors, nous allons « voler la mémoire des autres »¹ pour avoir la mémoire qui nous manque. Notre mémoire sera-t-elle happée par ces prothèses, transplantées, qui se rappellent plus à nous qu'on ne se souvient d'elles ?

Le devenir surhumain de l'homme est-il inhérent à celui de sa dépendance au surhomme ? *La Colonie pénitentiaire* de Kafka² décrit ce devenir esclave de l'homme à la machine. Cette fiction met en scène un appareil qui grave mortellement, à l'aide d'une herse, sur le corps d'un condamné, sa perte en forme de sentence.

3.2.7 Les têtes refaites

« – Vous avez de la mémoire ?

– J'en ai, je crois. J'en ai même trop. »

Jean-Luc Godard, *Éloge de l'amour*

« On a remplacé l'histoire par la technique », écrit Jean-Luc Godard dans *Éloge de l'amour*. On pourrait ajouter : on a mis l'histoire dans la technique. Mais sait-on s'en servir véritablement ? Il faut une troisième sorte de mémoire : celle de l'utilisation de la technique pour s'adapter aux nouveaux outils, et mémoriser leurs principes d'utilisation (mode d'emploi...). La mémoire externe sollicite également un autre type de mémoire, celle des enregistrements. Car cette mémoire extensible n'est pas facilement contrôlable : comment se servir d'une mémoire aussi vaste ? Bernard Stiegler

1 Jean-Luc Godard, *Éloge de l'amour*, 2001.

2 Franz Kafka, *À la colonie pénitentiaire et autres récits II*, Actes Sud, Paris, 1998.

nomme mémoire « épyphylogénétique »¹ cette nouvelle couche de mémoire indispensable (le milieu mnémotechnique). Nous devons autant mémoriser cette troisième mémoire que les contenus placés dans nos prothèses, de façon suffisamment abstraite et schématique pour supporter et retrouver les quantités d'informations placées à l'intérieur de celle-ci. Il serait beaucoup trop simple de penser qu'il suffit de transférer le contenu de notre cerveau vers celui d'une machine, pour que nos têtes soient vides. Nos cerveaux sont devenus d'étranges organes dépendants d'autres prothèses technologiques. Il s'agirait plus d'une dépendance que d'une perte de mémoire.



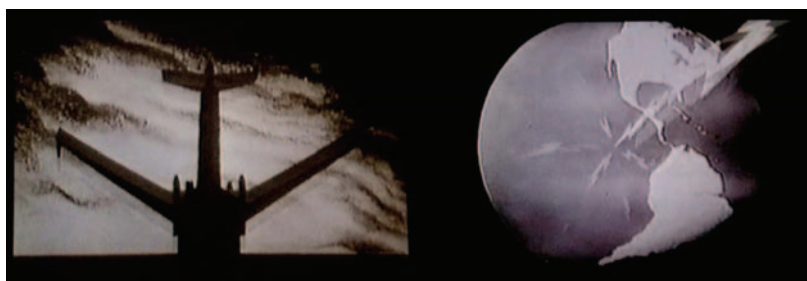
« “Croyez-vous qu'ils se souviennent ?” — “Non, ils oublient.” — “Croyez-vous que l'oubli soit la manière dont ils se souviennent ?” — “Non, Ils oublient et ils ne gardent rien dans l'oubli.” » (Maurice Blanchot)²

Plutôt que, l'image des « têtes vides » proposée par Jacques Roubaud, j'imaginerais davantage des « têtes esclaves », ou (dans un retournement dialectique) « têtes-prothèses ». Or, en travaillant pendant un certain temps avec cette « tête-prothèse », je risque d'imaginer que je ne suis qu'une mémoire secondaire, dépendante de ma prothèse : je ne sais plus laquelle de mes têtes est maître ou esclave, première ou secondaire. Cette confusion incarne-t-elle le désir de se débarrasser des contraintes, de n'avoir qu'une seule tête ? L'image des « têtes vides » prend ainsi un nouveau sens, fantasmé : quel être humain ne souhaiterait pas, au cours d'une période, oublier ou changer sa tête, pour la reprendre ensuite ?

1 Bernard Stiegler, *Aimer, s'aimer, nous aimer*, Paris, Galilée, 2003, p. 66.

2 Maurice Blanchot, *L'Attente l'oubli*, Paris, Gallimard, 1962, p. 47.

Mais il ne s'agit encore que d'une fiction, difficile à réaliser physiquement et scientifiquement. Aujourd'hui, l'homme qui est connecté à sa mémoire-machine, peut avoir accès à toutes les mémoires de manière plus aisée que la caméra mouvante qui circulait dans *Toute la mémoire du monde* d'Alain Resnais. L'homme qui y aura accès, sera-t-il ce chef d'orchestre de toutes les mémoires du monde, déposées dans d'immenses banques de données ? Évidemment, on pourrait penser que nous serions ainsi « délivrés de l'écrasante obligation de nous souvenir des choses. »¹, comme le formulent Christian Vanderboght et Eric Ouzounian. Mais, s'agit-il vraiment d'une bonne nouvelle, se demandent-ils ? Pour compléter la métaphore des « têtes vides », ils comparent l'homme et sa mémoire externe à Saint Denis prenant dans ses mains sa tête coupée : « Tous les matins, quand vous allumez votre PC, vous êtes comme Saint Denis. Votre tête est devant vous. Dans la machine. Celle-ci possède toutes les fonctions, les facultés que les philosophes croyaient que vous aviez auparavant dans la tête : mémoire, raison, capacités de calcul. »² Il reste heureusement une trace d'humanité : las de son contrôle, de jouer entre toutes ses têtes, la possibilité d'éteindre la machine.



Johan Grimonprez, *Dial H.I.S.T.O.R.Y.*, 1997.

« Nous avons trop de messages, assez ou suffisamment pour remplir plus dix milles vies, le terroriste (de la mémoire) est le seul capable de les annihiler... ».

Face à cette hypertrophie de nos connaissances, comment agencer les éléments entre eux sans se perdre dans cette quantité d'informations ? L'archivage des souvenirs est une façon de les rendre disponible autant que

1 Christian Vanderboght et Eric Ouzounian, *NetWar...*, *op. cit.*, p. 271.

2 *Ibid.*, p. 271-272.

de les mettre à distance. On voudrait autant les retrouver que les oublier. Pour capitaliser ses souvenirs, les rendre utiles, on a recours à des classements : dossiers, classeurs, fichiers, armoires. Les emplacements sont hiérarchisés, afin que chaque chose soit à sa place. On constitue ensuite un index, une table des matières pour organiser les archives et les rendre accessibles. La mémoire machine se compare à la mémoire humaine. Ainsi on parlera de mémoires mortes et vivantes, de portes, de clés et d'indices. Les films sont enregistrés dans des listes, comment les nommer ? Comment les retrouver ? Comment écrire des histoires à partir de réservoirs de séquences ? Nous verrons alors ce que signifie la variabilité dans l'œuvre du point de vue de l'auteur comme du récepteur.

3.3 Archivage et accès

3.3.1 Aux commandes de la mémoire. Comment atteindre le souvenir ?

« Vous n'avez pas de mémoire ? Louez-en une, ou plusieurs. Commence le grand processus d'extériorisation (de mise en banque) des souvenirs, ici artistiques. La mémoire nous habitait ; maintenant, on y accède, on la consulte. »

« Mémoires artificielles », in *Les Immatériaux*¹

Maintenant que nous connaissons les moyens mnémotechniques utilisés par les œuvres cinématographiques, et depuis que nous nous servons de mémoires externes et d'informations très nombreuses, se pose alors la question du contrôle des images en mouvement enregistrées. Certes, on mémorise, on se souvient, on garde en réserve les enregistrements, mais

¹ *Les Immatériaux*, catalogue de l'exposition conçue par Jean-François Lyotard, Centre Georges Pompidou, 1985.

comment accéder aux images à l'intérieur des flux cinématographiques ?
Quelles interfaces allons-nous créer pour les atteindre ?

La recherche du souvenir se compare au film stocké sur disque dur, sa quête est une forme d'accès. À partir d'un point de souvenir pris dans une certaine continuité temporelle, on peut se déplacer dans deux directions d'une chaîne de souvenirs, aller vers l'avant ou revenir en arrière. Jacques Roubaud précise qu'il y a deux mémoires distinctes : « la mémoire des souvenirs dans leur immédiateté, la mémoire de l'appréhension incessante du monde, que Cherechevski possède à merveille, à l'excès [...] et la mémoire du contrôle des souvenirs (celle de Zazetski) »¹.

Un certain nombre de logiciels informatiques facilitent la recherche de données, au fil d'une continuité. Ces machines à fabriquer des images et des textes, présentent un processus qui n'est pas sans rappeler une mémoire d'utilisateurs. Ces logiciels ont en commun avec certaines œuvres vidéos interactives de présenter des détours complexes que le manipulateur aura lui aussi à comprendre. Il devra se souvenir de son apprentissage, pour le réutiliser au moment voulu. Le risque de la perte d'un souvenir constitue l'un des principaux désarrois pour l'utilisateur face à ces nouvelles interfaces. C'est pourquoi, un logiciel aussi avancé que les dernières versions de Photoshop², propose des commandes d'accès donnant la possibilité de garder en mémoire les opérations effectuées.



Palette Historique, Adobe Photoshop.

1 Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*, op. cit., p. 82.

2 Adobe Photoshop est un logiciel professionnel de retouche d'images.

La palette Historique permet de rétablir l'état précédent d'une image, d'effacer les états d'une image et de créer (dans Photoshop) un document à partir d'un état ou d'un instantané existant. La palette Historique répertorie les états précédents (le nombre d'états se change dans les préférences). Les versions sont ajoutées de haut en bas, de la plus ancienne qui s'affiche en début de liste à la plus récente en fin de liste. Photoshop instaure une nouvelle pratique du souvenir, dans la mesure où il met à disposition des moyens pour que le manipulateur puisse se souvenir de ce qu'il a fait, et au besoin revenir en arrière. Il garde en mémoire toutes les traces de son travail. L'outil Historique mémorise les étapes, elles deviennent indépendantes de leurs origines. Elles se combinent et se jouxtent. L'utilisateur déambule dans la mémoire des processus qu'il a effectués, par des opérations et les célèbres combinaisons de touches que sont le +Z ou Ctrl+Z. Ces raccourcis clavier permettent de naviguer entre les strates de passé. Certains outils comme la baguette magique ont aussi des spécificités de cheminement vers l'arrière (ou de retour dans le passé) sur une zone localisée dans l'image. Pourtant comme le précise Douglas Edric Stanley, on ne revient pas en arrière, c'est une impression : « en réalité, il s'agit d'une opération supplémentaire »¹. Nous remembrons.

Dans la scène de music-hall des *Trente-neuf marches*², Monsieur Mémoire, qui connaît tous les faits historiques, géographiques, sportifs, répond à toutes les questions. Monsieur Mémoire anticipe sur les possibilités de stockage des données. Il offre une véritable « base de données » que les spectateurs interrogent. Il joue, comme dans *Level Five*³ de Chris Marker à « faire circuler l'information, de plus en plus vite, de plus en plus loin »⁴. Et ce savoir devient une « matière invisible et volatile ».

1 Douglas Edric Stanley, “/*Run*/” in *Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures*, Vic la Gardiole, éditions L'Entretemps, 2005, p. 55.

2 Alfred Hitchcock, *The Thirty-nine steps*, 1935.

3 Chris Marker, *La Jetée*, 1962.

4 Chris Marker, *Level Five*, 1997.

*Citizen Kane*¹ présente le détective journaliste Thomson qui rencontre différents témoins pour révéler des informations au sujet de la mort de Kane. Le film s'annonce comme la trame de la vie d'un homme dont les événements s'enchaînent par bribes, en commençant par le dernier mot qu'il a prononcé jusqu'aux informations concernant sa mort. À différents endroits de la vie de Charles Kane, qui apparaît dès le début comme une ligne marquée par deux points, celui de sa naissance et de sa mort, les événements déterminants remontent à la surface. Le film se constitue de *forward back*, *flash back*, souvenirs antérieurs et anticipations de la vie de Charles Kane, dont le métier est d'aller plus vite que l'information. Le personnage a le don de prévoir, forçant l'avenir des autres en imposant sa vision. Kane, comme le sens du verbe « can », représente l'homme de tous les accès possibles.

Dans ce récit, le spectateur s'identifiera au rôle de Thomson, il nous servira de support pour suivre la narration. Thomson en partant à la recherche des données, devient le *pointeur réceptacle* pour le spectateur. Ce qui n'est pas sans rappeler le rôle de la *tête de lecture* qui pointe également les différentes informations du film, à partir d'un fichier vidéo. Elles sont accessibles comme elles le sont dans un cinéma numérique, ou par exemple, le film serait stocké sur un support DVD et lisible par chapitre.

3.3.2 Accrocher pour posséder

Comment se souvenir quand le flux ne s'interrompt pas ? Comment se souvenir des notes entendues, lorsqu'on écoute en même temps celles qui sont en train d'être jouées ? Dans une salle de cinéma, le spectateur est-il capable de superposer le souvenir d'un plan passé avec les images qu'il voit projetées sur l'écran ? L'image présente vient-elle effacer tous les souvenirs des images précédentes ?

1 Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941.

Les images en mouvement ne restent accessibles qu'après avoir été capturées par la mémoire. Elles deviennent alors des *images-souvenirs*, comme numérisées mentalement. Dans cette optique, le personnage « A » incarné par Delphine Seyrig dans *L'Année dernière à Marienbad*¹ d'Alain Resnais et Alain Robbe-Grillet, représenterait une personne dont les *images-souvenirs* restent inaccessibles. Le personnage « X » demande à « A » de se souvenir de sa présence l'année dernière, à Marienbad. Si le spectateur était comme le personnage « A », dont la mémoire s'évanouit au rythme de vingt-quatre images par seconde, il oublierait, comme lui, l'année écoulée. Il délaisserait ses souvenirs pour fuir avec le flux des images. Pour que le spectateur puisse se ressouvenir, il pourrait, par exemple, arrêter cette suite d'images et pourquoi pas, la rejouer. Pour se saisir de cet instant, peut-être lui faudrait-il revisiter certains détails.

Comment penser les images en mouvement sans les retenir ? Comment avoir le temps d'accéder à sa mémoire, si toute une technologie cinématographique s'accorde à faire fuir et voir fuir ces images ? Telle est la question que pourrait retourner « A » à « X », lorsque celui-ci lui demande inlassablement de faire cet effort de souvenir. Le « Nous sommes-nous vus à Marienbad ? » deviendrait : « Comment retenir les images défilantes ? » S'agirait-il de jouer à s'échapper avec les images (comme le personnage « A »), tout en conservant un désir de rétention (comme le personnage « X ») ?

Lorsque le film est visible et téléchargeable dans un format numérique, le spectateur accède aux données enregistrées par l'intermédiaire d'une interface, contrairement au film projeté dans une salle de cinéma. Le cinéma interactif, dont il est question dans ce chapitre, joue sur deux modes. L'un est une technique, dont les caractéristiques sont l'éphémère et le mouvement, l'autre se fonde sur l'art de l'accès et de la recherche d'informations.

Dans plusieurs films d'Orson Welles et notamment *Arkadin*, l'histoire narrée s'apparente à cette quête d'informations dans un film en forme de

1 Alain Resnais et Alain Robbe-Grillet, *L'Année dernière à Marienbad*, 1961.

segment. Le spectateur accède à différents souvenirs à l'intérieur de cette ligne dessinée par la vie du personnage.

Pénétrant dans les vastes palais de sa mémoire, Saint Augustin décrit, dans le chapitre « De la force et de l'étendue de la mémoire » ce réservoir où se trouvent déposés les trésors d'innombrables images, là où « nous conservons aussi toutes nos pensées »¹. Il se demande comment accéder à toutes ces choses, comment les retrouver aisément pour qu'elles soient présentes et disponibles chaque fois qu'on le désire et lorsque l'on ne les désire plus, comment les oublier. Il poursuit : « Car toutes ces choses n'entrent pas dans elle [la mémoire] mais elle en reçoit seulement les images avec une incroyable promptitude, et les place comme dans des cellules avec un ordre admirable, d'où, par une manière qui n'est pas moins merveilleuse, nous les retirons en nous en ressouvenant. »²

3.3.3 Cinéma de l'accès

Le cinéma, au moment de sa reconnaissance populaire, ne se possédait pas en tant qu'objet à collectionner. Sa possession, telle qu'elle est véhiculée aujourd'hui avec le système des éditions DVD, est celle d'objets circulaires en plastique recouverts d'une mince couche d'informations. Copié et stocké sur un support de type DVD, le film de cinéma, ne s'appréhende pas comme un objet rare, mais comme un « alias ». Il représente un ensemble d'informations au regard d'un éventuel original (si celui-ci a été réalisé pour un support pellicule à destination du dispositif cinématographique). Les données audio-visuelles ne sont pas impressionnées sur pellicule, elles sont traduites par différents codes. Elles sont pour l'instant principalement compressées au format MPEG.

1 Saint Augustin, Livre X, *Confessions*, *op.cit.*, p. 343.

2 *Ibid.*, p. 347.

L'art du cinématographe est un art où ne se perdrait que le temps. Pourtant, le spectateur perd-il vraiment son temps ? Jorge Luis Borges écrit « [...] qu'on ne perd que ce qu'on a pas réellement possédé »¹. La perte du film, à la fin de la séance, vient illustrer cette citation. On ne peut pas posséder le film, ni même l'histoire. Et dans un dispositif cinématographique, le spectateur reste accroché à sa perte à venir. Lorsqu'il quitte la salle de cinéma, après la séance, il est dépossédé du film. *Une histoire immortelle*² vient nous prouver encore une fois qu'aucune histoire ne nous appartient, ni à Clay, ni à celui qui l'invente, ni même au spectateur.

Nous ne sommes plus dans une société où il faut posséder l'information via des objets à acheter, mais dans une société où l'accent se porte sur l'accès plutôt que sur la propriété. Jeremy Rifkin explique, dans *L'Âge de l'accès*, comment le rôle de la propriété s'est transformé. « Cette ère nouvelle voit les réseaux prendre la place des marchés et la notion d'accès se substituer à celle de la propriété. »³ Il précise que la propriété, idée qui sera bientôt désuète, fonctionne bien trop lentement pour la génération de l'accès, les échanges doivent s'opérer rapidement et de manière fluide : « L'âge de l'accès est celui de la disparition pure et simple de la propriété »⁴. Celle-ci est remplacée par des réseaux de prestataires de service qui, dans cette nouvelle économie, en « contrôlent et en régulent l'accès »⁵.

Pour accéder à l'information, il faut s'équiper des outils nécessaires (ordinateur, téléphone, terminaux connectés) et s'abonner aux systèmes de diffusion permettant d'y accéder (abonnement pour une connexion au réseau, au téléphone). Les termes de « possession », « bien », « avoir », seront remplacés par « connexion », « mobilité » et « accès ». On accède à une grande quantité d'histoires, de récits, de sons, de musiques plutôt qu'on ne les possède. On préfère ne rien posséder véritablement, ou avoir l'illusion de

1 Jorge Luis Borges, « Nouvelle réfutation du temps », *Enquêtes*, Paris, Gallimard, 1967, p. 232.

2 Orson Welles, *Une histoire immortelle*, (*The Immortal Story*), 1966.

3 Jeremy Rifkin, *L'Âge de l'accès : La nouvelle culture du capitalisme*, Paris, La Découverte, 2005, p. 10.

4 *Ibid.*, p. 11.

5 *Ibid.*, p. 11.

cette possession. Comme l'écrit Katherine Hayles, « [...] dans le capitalisme avancé, les biens durables cèdent la place d'honneur à l'information. Une des différences significatives qui existent entre les biens durables et l'information est la répliquabilité de l'information : cette dernière n'est pas une quantité qui se conserve. »¹

La présence est remplacée par « l'accès à... ». Dans *Le pli*, Deleuze écrit, à propos de la propriété : « Si le baroque a souvent été rapporté au capitalisme, c'est parce qu'il est lié à une crise de la propriété, qui apparaît à la fois avec la montée de nouvelles machines dans le champ social et la découverte de nouveaux vivants dans l'organisme. »² « Crochet », « lien », « joug », « nœud », sont les termes utilisés par Deleuze pour décrire cette relation complexe d'appartenance et de liaisons. Nous trouvons-nous face à une autre crise de la propriété ? Car les objets de flux semblent ne plus relever d'une relation d'appartenance ?

La réflexion de Katherine Hayles au sujet de « l'humain post-moderne »³ était ce constat d'une seconde crise de la propriété. La propriété devient ce lien virtuel qui aurait tendance à fragiliser l'être. Le propriétaire devient un homme d'accès et accepte de reconnaître que la propriété est une illusion. En privilégiant les liens et leur multiplicité, on accepterait de nouer des relations fictives et virtuelles. Le héros Case du roman *Neuromancien*⁴ préfère passer une vie virtuelle faite de liens et de connexions, plutôt que de se lier véritablement à un objet, une terre ou une maison. Le terrain réel devient le terrain virtuel. On achète un site, un nom de domaine, une connexion, un serveur, etc.

Ainsi, comme le dit aussi Jeremy Rifkin, un monde « structuré sur la logique de l'accès » plutôt que celui de la propriété produirait une autre relation à l'œuvre d'art. Sa reconnaissance en tant qu'œuvre originale se

1 Katherine N. Hayles, « Corps virtuels et signifiants clignotants », *Connexions : art réseaux media*, Annick Bureau et Nathalie Magnan, Paris, école nationale supérieure des beaux-arts, 2002, p. 530.

2 Gilles Deleuze, *Le Pli : Leibniz et le baroque*, Paris, Minuit, 1988, p. 148.

3 Katherine Hayles, *loc. cit.*

4 William Gibson, *loc. cit.*

trouvera fatalement transformée si notre société déplace ses fondements sur les échanges plutôt que sur les propriétés et les biens à posséder. « Ce sont les concepts, les idées, les images, et non plus les choses, qui ont une vraie valeur dans la nouvelle économie. »¹ Et Jeremy Rifkin ajoute que « ce sont l'imagination et la créativité humaine, et non plus le patrimoine matériel, qui incarnent désormais la richesse »².

Comment accéder aux informations si volumineuses ? Le problème de l'accès a lieu quand les éléments sont trop nombreux. Yona Friedman explique ainsi que plus le nombre est important plus il sera difficile de trouver l'information recherchée : « Il est évident que la propagation de l'influence (comme tout autre flux) est liée au problème de l'accès. »³ Dans cette optique nous voyons les limites de ce que serait un archivage des films d'une vie entière d'enregistrement (imaginons tous les enregistrements réalisés par Jonas Mekas stockés sur un disque dur), mais il faudrait trouver un moyen de les classer pour que l'opérateur puisse retrouver un élément enregistré.

Techniquement, avec Internet, tout le monde peut se mettre en contact avec tout le monde et avoir accès à d'énormes quantités d'informations, mais ce qui fait obstacle à cette possibilité est moins d'ordre technique que physiologique : cela dépend de nos capacités humaines, cela « tient aux limites du mécanisme cérébral humain. »⁴ Yona Friedman utilise le terme de « valence »⁵ pour parler du nombre d'informations ou d'influences qu'une personne humaine peut recevoir durant une période déterminée. Ainsi, l'artiste devient l'archiviste d'indénombrables informations, créant de singuliers agencements, des cheminements dans des collections privées ou publiques.

1 Jeremy Rifkin, *op. cit.*, p. 11.

2 *Ibid.*

3 Yona Friedman, *Utopies réalisables*, Paris, L'Éclat, 2000, p. 85.

4 *Ibid.*, p. 89.

5 *Ibid.*, p. 86.

3.3.4 Collection d'histoires

Voici un objet : c'est un crayon. Il a une histoire, une forme, une couleur, une origine, un propriétaire ou un utilisateur... Dans l'installation *Mémoire de crayons* de Jean-Louis Boissier, ses 1024 crayons sont alignés soigneusement les uns à côté des autres. Comment se rappeler de toutes leurs couleurs, de toutes leur origines ? Comment retenir ces 1024 souvenirs et garder leur trace ? Comment se saisir de l'un de ces crayons pour accéder immédiatement à son histoire ? « [...] À partir du début des années 80, ayant collecté des crayons à papier au cours de différents voyages proches ou lointains, j'ai cherché à retenir leurs histoires qui étaient aussi des fragments de ma propre existence, comme on les note dans un agenda. »¹ Le crayon représente plus qu'un objet, puisqu'il est aussi pour son auteur une mémoire. Dans cette installation, le crayon, détenant une part de mémoire, sert de déclencheur en délivrant des indices pour retrouver le souvenir et l'inscrire par l'écriture. Le crayon devient la clé, l'accès au souvenir. Jean-Louis Boissier encode ses crayons, en leur donnant une description sur ordinateur pour les reconnaître facilement. Il relie mémoire et technique. Cette exploration de la mnémotechnique a été initiée avec la pièce *Flora Petrinsularis*, qui « s'appuyait sur la pratique de l'herbier chez Jean-Jacques Rousseau et sur sa propension aux “signes mémoratifs” »².

Le spectateur de l'installation *Mémoire de crayons* est face à deux tables, l'une dans laquelle tous les crayons sont rangés, l'autre supportant un ordinateur pour consulter les crayons et leurs histoires. Le crayon 102, dont la date est « 91.04.29 », est décrit comme : « laqué orange, inscription or ». Il provient de : « Imprimerie Wallonne, M. Delvenne, place du Marché, Liège, Belgique ». Enfin, le récit qui lui est associé est celui-ci : « Dans cette papeterie, repérée la veille en descendant du sentier des coteaux, ce lundi matin avant d'aller voir les fonts baptismaux de Saint-Barthélemy et de partir

1 Jean-Louis Boissier, *Interview Georges Legrady et Jean-Louis Boissie, Collection et bases de données*, Captain-doc, le guide de la documentation électronique, © Captain-doc, mai 2001

2 *Ibid.*

pour Bruxelles, longue recherche par la patronne des crayons “électoraux” dont il est dit qu’ils sont disponibles pour les élections, les rouges mais pas les noirs. »

Dans l’installation *Mémoire de crayons*, même si l’objet est physiquement irremplaçable, ce qui sera retenu et transmissible ce sera le code qui lui est associé. Et comme l’explique Jean-Louis Boissier, seule l’écriture « serait à même de conserver, même sommairement, leur histoire, et de la rendre accessible à d’autres »¹.

Ces objets sont donc singuliers de par leur histoire. On circule ainsi dans la vie de leur propriétaire par le hasard de notre rencontre avec les crayons, en glanant ça et là quelques informations, comme le numéro 103, celui qui a une gomme et une bague en métal doré, qui a été acheté à Bruxelles dans la Papeterie Nias au numéro 59 de la rue Neuve. On apprend ainsi qu’« après avoir mangé un peu au café L’Aquarium près de la Bourse et du magasin de soldeur où É. avait trouvé, un mercredi de novembre 1988, un personnage étrange, (où il fallait absolument revenir) ». Mais qui est ce personnage étrange, vais-je en savoir plus en parcourant les autres crayons ? Je navigue d’indice en indice pour intercepter les crayons où sont attachés les souvenirs.

Dans l’installation *Des souvenirs plein les poches*, Georges Legrady² invite le spectateur à laisser la trace d’un objet de son choix. Le visiteur contribue en donnant une image digitale et une description de l’objet qu’il porte sur lui au moment de sa venue au Centre Pompidou³. Il décrit l’objet en remplissant un questionnaire. Puis les données sont stockées dans une base de données qui grandit au fil de l’exposition. Dans le cas *Des souvenirs plein les poches*, ce ne sont plus les objets qui sont irremplaçables, ce sont les souvenirs. J’ai l’impression, en tant que spectatrice, de déposer mon objet dans une clinique de souvenirs. Ne comprenant pas immédiatement à quel type de processus j’envoie cet objet, je lui affecte une histoire. J’inscris les signes

1 *Ibid.*

2 Georges Legrady, *Des souvenirs plein les poches*, Centre Pompidou, 2001

3 Georges Legrady, *Interview Georges Legrady et Jean-Louis Boissier, Collection et bases de données*, Captain-doc, le guide de la documentation électronique, mai 2001.

caractéristiques, les petites anecdotes. Ensuite, je retrouve mon objet parmi d'autres dans la grande collection de ces objets récupérés. Mais, dans l'ensemble, le singulier se perd au profit d'une image globale constituée non pas d'une seule histoire, ni d'un seul objet mais de tous les objets des visiteurs qui en laissent leur traces. L'ensemble forme cette cartographie organisée par un algorithme qui regroupe les objets selon leurs ressemblances basées sur leurs descriptions. L'algorithme s'appelle « une carte auto-organisée » et sa fonction est de faire une carte bidimensionnelle, qui met en scène les proximités relatives de chaque objet par rapport au groupe, en fonction de leurs propriétés et de leurs caractéristiques. La carte organisée spatialement est ensuite projetée sur un mur de la galerie et peut aussi être vue sur Internet. Le public explore les données attribuées à chaque objet grâce à des terminaux disposés dans l'espace d'exposition. Les archives, au bout du compte, deviennent aussi un site pour la collecte et l'échange d'histoires, de récits. Dans cette installation, bien plus que la trace laissée de l'objet, l'acte de choisir son objet, de le scanner et d'inscrire des données me semble constitutif d'un souvenir en devenir. Le spectateur, en attribuant une histoire à son objet, le transforme en souvenir. Il peut aussi chercher un objet en fonction de l'histoire qu'il souhaite raconter. L'interface permet alors de substituer à un objet réel une autre réalité.

Je me rappelle encore ressentir une certaine nostalgie en pensant à la trace d'une histoire privée devenue accessible en tant que document public. En cela, cette collection en expansion illustre la transition entre l'âge de la propriété qui se transforme en âge de l'accès. Avec *Des souvenirs plein les poches*, l'objet physique importe moins que sa réplique et son opérabilité numérique.

3.3.5 Archiver le monde. Histoire vivante ou morte

« Mais dans quelle mesure la mémoire nous permet-elle de récupérer nos vies ? »

Jean-Luc Godard, *Éloge de l'amour*

« ARCHIVES », ce mot revient plusieurs fois sur fond noir en lettres blanches dans *Eloge de l'amour*. Le satellite Keo¹ est évoqué dans *The Old Place*², un autre film de Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville. « À son origine, le projet Keo visait à être un projet artistique, poétique et universel, invitant chacun sur Terre à participer à une oeuvre collective. Une oeuvre destinée à nos lointains descendants en résulterait qui nous permettrait à la fois de prendre connaissance de nos messages dès le lancement de Keo dans le cosmos », et d'offrir une mémoire accessible dans le futur. Le satellite viendra se poser dans cinquante mille ans. Chaque individu dispose de quatre pages pour témoigner de ses aspirations, de ses demandes avant que le tout soit archivé pour être envoyé dans le satellite Keo, vaste mémoire censée donner une image de notre civilisation...

La mise en mémoire des données peut être infinie. Paolo Virno s'inquiète au sujet d'une existence qui dégénérerait par le trop plein de souvenirs³ : « Représentez-vous, pour prendre un exemple extrême, un homme qui ne posséderait pas la force d'oublier et serait condamné à voir en toute chose un devenir : un tel homme [...] finirait par ne même plus oser lever un doigt. [...] Mais la question est : dans quelle circonstance la mémoire parvient à une autonomie inquiétante par rapport aux tâches vitales, en se dilatant démesurément ? [...] Le propos paroxystique de se souvenir de tous les détails, donne corps à l'hypermnésie cauchemardesque dont parle Nietzsche au début de *L'Inactuelle*. »⁴ La mémoire est qualifiée d'hypertrophique face à l'histoire qui s'épuise et trébuche. Notre mémoire historique est trouée, elle

1 Jean-Marc Philippe, auteur du projet Keo. [<http://www.keo.org>]

2 Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville, *The Old Place, 14 exercices*, 1999.

3 Paolo Virno, *Miracle, virtuosité et "déjà vu"*, *op. cit.*, p. 37.

4 Paolo Virno cite F.Nietzsche, *op. cit.*, p. 37.

est faite de manques, de vides, de connexions coupées, perdues, que sans cesse on réactive, on reprend¹.

Une mémoire qui ne sert pas est-elle morte ? Elle n'est efficace que lorsqu'elle est sollicitée à l'échelle individuelle et collective. Dans *Éloge de l'amour*, un réalisateur part se documenter sur le fond de l'histoire de deux résistants. En filigrane, dans tout le film, plane un doute : à quoi sert-il de se rappeler, si le souvenir n'est pas utilisé justement ? Et encore faudrait-il pouvoir désirer et écouter ce dernier. Le souvenir en question est celui d'une lutte contre l'oubli. Peut-on résister contre le vol de l'(H)histoire ?, se demande le narrateur dans *Éloge de l'amour*.

Cette question du souvenir contre l'oubli est réactivée par la forme que vont prendre les *Histoire(s) du cinéma*². Godard provoque des étincelles entre les souvenirs, ils les confronte ensemble dans l'instant où une image se succède à une autre. Le présage de sa disparition en est son clignotement. Indicibles collisions qui, dans ces *Histoire(s) du cinéma*, sont renforcées par leurs sens impossibles. Beaucoup d'écrits naissent depuis l'apparition de ces films et en particulier sur la mémoire et l'archivage.

Pourquoi le cinéma, art de la mémoire, a-t-il oublié de se souvenir à temps des grands traumatismes de l'humanité ? Pourquoi s'en souvient-il trop tard, « après coup » ? Pourquoi a-t-il été un art au service des tortionnaires, délaissant les victimes et massifiant l'individu ?

Libby Saxton parle de l'anamnèse³, qu'elle définit comme étant le rétablissement de la mémoire. Elle cite Derrida, qui argumente en se référant à Freud, expliquant que l'archive ne peut se réduire à la *mneme* ou à l'*amnesis*. Celle-ci est infléchie par une pulsion de mort. Ainsi, paradoxalement, elle « a lieu au lieu de défaillance originaire et structurelle de ladite mémoire [...] l'archive travaille toujours et a priori contre elle-

1 Paolo Virno, *op. cit.*, p. 37.

2 Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1988-1998.

3 Libby Saxton, « Anamnesis, Godard/Lanzmann », *Trafic* n°47, Paris, P.O.L, 2003, p. 53.

même »¹. Elle explique comment Godard lie *anamnesis* et amnésie : « Liant, dans les *Histoire(s)*, deux récits sérieusement distincts, l'histoire de la faculté d'oubli du cinéma et celle de la rédemption [...] Le réalisateur néglige le "trouble de l'archive" et ses trouées autodestructrices de perte et de mort. »²

3.4 Nommer, déclencheurs et indices

3.4.1 Codes, clés, portes d'accès

Les codes, clés et portes d'accès sont des moyens de retrouver le souvenir. Chaque souvenir possède plusieurs « clés » pour ressurgir. Pour qu'il retrouve, dans ce trop-plein d'informations, le souvenir cherché, l'homme-orchestre de sa mémoire utilise des codes, qui sont des sortes de raccourcis. Ce sont des moyens plus rapides pour « faire revenir le souvenir à notre conscience présente. [...] Les souvenirs les plus importants de notre vie sont les épicycles de réseaux neuronaux aux multiples clés de réentrée. »³

Dans *Toute la mémoire du monde* d'Alain Resnais, la caméra, par des travellings, déambule dans la Bibliothèque Nationale. Nous passons ainsi le seuil des différentes portes pour accéder aux salles et aux connaissances sur lesquelles elles ouvrent. Ces moyens d'accès sont représentés par un espace physique qui est un équivalent assez juste de la manière dont on circule mentalement dans nos souvenirs. *Le Miroir* d'Andreï Tarkovski présente aussi de nombreuses portes. Cet espace s'apparente encore davantage à l'espace psychique et mnémonique du réalisateur, où l'on glisse de portes en portes : « Je crois que je me suis trompé de porte », déclare ainsi l'un des personnages. On retrouve cette métaphore, chez Saint Augustin, filée en ces

1 Libby Saxton, *op. cit.*, p.53. Citation de Jacques Derrida, *Mal d'archive. Une impression Freudienne*, Galilée, 1995, p. 26-27.

2 *Ibid.*

3 Jean-Yves et Marc Tadié, *Le Sens de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1999.

termes : « Ce grand magasin de la mémoire reçoit toutes ces espèces pour nous les représenter quand nous en avons besoin : chacune d'elles y entre par la porte qui lui est particulière ; et elle les conserve dans ses divers plis et replis, qui sont si secrets et si cachés que nulles paroles ne sont capables de l'exprimer. »¹

Le CD-Rom *Immemory* de Chris Marker est une œuvre multimédia qui se constitue comme un montage de souvenirs de cinéphile voyageur. Les clés pour y accéder sont multiples ; un mot, une image, un signe, telles des étincelles déclenchent la suite du souvenir.



Alain Resnais, *Toute la mémoire du monde* et Andreï Tarkovski, *Le Miroir*.

3.4.2 Noms mystères. Nommer

« Et puis le premier moment, vous vous souvenez des noms ? »

Jean-Luc Godard, *Éloge de l'amour*

Au sujet de son film, *Arkadin*, Orson Welles hésitait entre plusieurs titres : *Confidential report*, *Dossier secret*, *Mr Arkadin* ou *Arkadin*... Welles a, selon Youssef Ishaghpour, su trouver la puissance du nom². Le nom propre, dans ce film, constitue une ouverture et une fermeture des zones traversables du

¹ Saint Augustin, *Confessions*, *op. cit.*, p. 344.

² Youssef Ishaghpour, *op. cit.*

récit. C'est aussi le cas, dans *Citizen Kane*, du mot clé « Rosebud », qui offre au détective un accès à la recherche de l'histoire de Kane.

Dans *Arkadin*, Grégory Arkadin qui a, selon ses dires, perdu la mémoire, commande une enquête sur son identité au maître chanteur Van Stratten. Ce dernier a pour mission de découvrir pourquoi Arkadin s'appelle ainsi. Van Stratten cherche les codes d'accès pour atteindre les moments passés de la vie de Grégory Arkadin. Ceux-ci sont souvent des noms de personnages, comme Braco ou Sophie, qui permettront d'accéder aux souvenirs. La trame du film repose sur la quête et l'origine d'un nom, à savoir que le premier créateur de ce nom se posait aussi la question : quel nom donner ?

Le nom permet d'accéder à la mémoire autant qu'il fabrique le souvenir. Est-ce à partir du choix du nom d'Arkadin que Grégory a bâti sa fortune ? Ce nom, qu'il suffit d'ailleurs de prononcer pour que l'histoire commence, est une formule magique, un véritable « sésame, ouvre-toi ! ». De même, il suffit à Kane¹ de prononcer « Rosebud » en mourant, pour que se déchaîne autour de sa mort tout un mystère. L'absence de souvenirs est placée volontairement par Grégory sous le nom d'Arkadin, alias Wasaw Athabadzé : « Arkadin est aussi le nom d'Athabadzé : il est autre que lui-même... »² et s'est donné tant de mal pour devenir quelqu'un d'autre. Le nom « Rosebud » cache également un souvenir d'enfance, celui d'un traîneau abandonné. Dans *Une histoire immortelle*, celle-ci n'a pas de nom, et devient innommable, tout comme la boule roulant lors de la mort de Kane devient un secret qui n'a de clé ni de mot pour être découvert.

Une fois le secret du nom découvert, celui-ci perd sa puissance. Arkadin hurle son nom à l'aéroport à la fin du film en vain, son nom désormais ne veut plus rien dire. Mais, comme l'écrit Youssef Ishaghpour, Orson Welles finira par reconnaître, dans *F for fake*, que « peut-être le nom d'un homme n'a pas d'importance après tout ». En particulier, quand cet homme est oublié et qu'il ne reste que son nom. Il est donc important de choisir un nom

1 Orson Welles, *Citizen Kane*, 1941.

2 *Ibid.*, p. 315.

mémorable. Dans les films de Welles, le nom recèle un au-delà de l'histoire. Il devient une « matrice de la narration »¹. Ce nom aux résonances multiples fait écho aux différentes cultures, comme l'usage récurrent de la lettre K dans de nombreux films de Welles. La lettre K devient une clé, tel le personnage Clay. Ce choix s'inspire du célèbre Monsieur K, héros du *Procès* et du *Château*, et de la première lettre du nom de Kafka. La lettre K, de par sa consonance, rappelle aussi les très nombreux voyages de Welles et les histoires des différentes cultures qu'il a traversées et tissées entre elles. Ce phénomène de grandeur infinie se transmet par le verbe. Dans ce contexte, le verbe agrandit l'image. Il l'étend ailleurs. L'image cadrée ne peut pas donner l'idée d'une grandeur infinie comme le langage peut le faire. Comment montrer l'infini ? Il est en tout cas plus simple de le dire... Pierre Auriol explique que les explorateurs de la renaissance nommaient systématiquement toute découverte géographique : « à chaque détail que souligne le dessin de la carte, il faut un nom »².

Tout ce qui compose une œuvre numérique peut être représenté par sa nomination : « nomination et domination, dénommer c'est dominer »³. Lorsque que nous déposons une information dans un système numérique, nous lui choisissons un nom (si l'utilisateur n'effectue pas cette opération, l'ordinateur l'enregistre de façon automatique), ce qui nous permet de la classer.

Le nom est un code pour se rappeler. Le film numérique est composé de codes, qui sont des clés pour accéder aux images. « [...] La nomination de la langue sert à classer tout le réel pour le manier [...] »⁴ J'imaginerais volontiers le souvenir comme une particule absorbée et disséminée par le processus mémoire. Mais comment nommer ces particules, indénombrables au travers de cette dissémination ? Dans *Sauf le nom* et *Mal d'archive*, Jacques Derrida remarque que seul le nom échappe à l'oubli. En effet, en ce

1 *Ibid.*, p. 315.

2 Pierre Auriol, *La Fin du voyage*, op. cit., p. 67.

3 *Ibid.*

4 Roland Barthes, *Comment vivre ensemble ?* Les cours et les séminaires au Collège de France (1976-1977), Paris, Seuil, 2002, p. 143.

qui concerne les fichiers informatiques stockés dans un ordinateur et classés sous divers noms, le nom permet de retrouver le contenu qui lui est associé.

3.4.3 Les métadonnées

L'art de la mémoire se caractériserait également par le fait de mettre des noms sur des images. Ce processus n'est-il pas précisément ce qui régit cet autre cinéma ? Le cinéma interactif, comme l'art de la mémoire pratiqué par Giulio Camillo, semble en effet procéder ainsi. Il place des discours écrits sous des images. À ce sujet, Yates écrit : « La description que fait Viglius du théâtre montre que, sous les images, il y avait des tiroirs, ou des boîtes, des coffres qui contenaient des masses de papiers sur lesquels se trouvaient des discours, fondés sur les œuvres de Cicéron, relatifs aux sujets rappelés par les images. »¹

Dans *Des métadonnées pour des méta-images*², Lev Manovich se demande comment accéder aux images indexées. Il soulève le problème des images indexées par l'ordinateur par des métadonnées. Celles-ci sont un ensemble structuré d'informations servant à décrire une ressource. On appelle « métadonnées » ces données qui décrivent des données. Le moteur de recherche Google stocke les images en fonction de leur appellation. Les images sont indexées sous des noms plus ou moins proches de celles-ci. Les noms désignant ces images, laissés sur les pages, sont repérées par le moteur de recherche, qui analyse le code de leur environnement.

Cette manière d'indexer est bien plus appropriée pour des données textuelles qu'elle ne l'est pour les images. Comment classer les images par leur contenu et leurs caractéristiques, alors qu'elles sont souvent indexées selon des genres : *famille, bureau, sourire, mode, printemps* ? Et quels paramètres choisir ? Lev Manovich propose des étiquettes verbales, et se

1 Frances A. Yates, *L'Art de la mémoire*, op. cit., p. 159.

2 Lev Manovich, « Metadata mon amour », *Interfaces*, anomalie digital_arts n°3.

demande si les ordinateurs « sont [...] au moins capables de produire ces étiquettes automatiquement. Ne pourraient-ils pas également nous permettre de décrire l'image plus précisément que ne le font les langages naturels ? »¹



Stéphane Degoutin, Marika Dermineur et Gwenola Wagon, *What are you ?*, 2005.

Lev Manovich propose que ces données détiennent en elles plusieurs types d'informations, qui iraient de la composition multimédia jusqu'à leur sémantique. Dans des logiciels, comme Quicktime, un fichier vidéo transporte avec lui de nombreuses informations. On pourrait encore en ajouter d'autres, qui seraient incorporées dans le fichier de descriptions pour spécifier un titre, un auteur, sa description, les mots-clés à utiliser pour sa recherche, les mouvements de caméra, des données techniques concernant la prise de vue, un synopsis, des dialogues ou toutes informations relatives au fichier.

Dans un moteur de recherche comme Google images², les images sont référencées par des mots-clés, qui correspondent à des descriptions textuelles, et non par les caractéristiques même de ces images (couleur, taille, résolution...). Lev Manovich qualifie ces logiciels d'aveugle. Car ils nécessitent, en plus de la numérisation des images par des scanners ou des appareils photo numériques, qu'on leur donne des explications par des mots... « Autrement dit, les ordinateurs ne pourront nous aider qu'après que

1 *Ibid.*, p. 150.

2 <http://images.google.fr/>

nous les ayons aidés, en leur fournissant préalablement des descriptions d'images. »

Comment fonctionnerait ce logiciel idéal ? Un logiciel qui repèrerait les images en reconnaissant leur nature figurative référencerait des formes, de type personnage, paysage, nature morte... La part d'abstraction de l'image serait mise à l'écart. Ou, réciproquement, la nature figurative serait écartée au profit de l'abstraction. Peut-être faudrait-il trouver une solution en liant les modalités figuratives et abstractives.

D'après les réflexions de Lev Manovich, on pourrait se demander comment notre mémoire procède pour retrouver le souvenir d'une image ? Nous ne référençons pas toujours les images par des codes utilisant le langage. Comment accéder à ces images mentales ? Quel code pourrions-nous trouver, au plus près de celui utilisé par notre mémoire, sans passer par le biais du langage ?

Ce code existe-t-il vraiment ? Est-il appréhendable ? Car « le cerveau ne travaille pas sur de l'information comme le fait un ordinateur, mais sur du sens. Et le sens est quelque chose qui est façonné par l'histoire et le développement, et est exprimé par les individus en interaction avec leur environnement social et naturel. »¹ On pourrait se demander si nous serons un jour en mesure de classer ces images en adéquation avec le sens, nos sens...

1 Steven Rose, *La Mémoire : Des molécules à l'esprit*, op. cit., p. 115.



Stéphane Degoutin, Marika Dermineur et Gwenola Wagon, *What are you ?*, 2005.

3.4.4 Le saut. Bondir entre les souvenirs

Saint Augustin accède aux souvenirs stockés par sa mémoire, il saute d'un souvenir à l'autre ; à travers toutes ces choses, il vole, plonge ici et là, aussi profondément qu'il le peut et ne trouve jamais de limite¹. De la même manière, le spectateur d'*Arkadin*, sautille sur des lignes temporelles. Il bondit ainsi de la rencontre avec un antiquaire à un bal masqué dans un château en Espagne, par bateau, par avion...

Mais comment passer d'un plan à un autre en créant autant une continuité, qu'une discontinuité ? L'utilisation de faux raccords entre les morceaux de ce voyage souligne l'importance de l'accès à la mémoire par les allers et retours entre les différentes temporalités. Dans *Arkadin*, il s'agit de briser la continuité, d'effacer les traces de passé et d'en enlever des morceaux.

Le moment visible, dans un continuum, qu'il ait été passé ou à venir, devient par le biais d'une tête de lecture ou d'un pointeur, un présent permanent. Dans la technique d'un cinéma stocké numériquement, il est

¹ Saint Augustin, *Confessions*, *loc. cit.*

possible d'accéder à toutes les scènes. Elles sont toutes potentiellement présentes. Il suffit de cliquer pour atteindre l'image choisie. La perspective temporelle du déroulement laisse place à une possible platitude. Nous avons la possibilité d'accéder à chacune des images par le biais d'un chiffre.

Mais revenons-en au saut, que Deleuze décrit ainsi dans *Le Bergsonisme* : « Ce saut que nous faisons, quand, cherchant un souvenir, nous nous installons d'emblée dans le passé. Bergson précise : nous nous replaçons "d'abord dans le passé en général, puis dans une certaine région du passé". »¹

Bergson ajoute qu'il y a aussi des souvenirs dominants, comme des points remarquables, variables d'un niveau à l'autre. C'est ce dernier type de souvenir que Jacques Roubaud recherche dans son récit *La Boucle*. Mais parfois, il dérape et saute au mauvais endroit, avant d'atteindre ce qu'il souhaite retrouver.

Les souvenirs surgissent parfois dans notre mémoire de manière inattendue, ce qui nous donne l'impression de parcourir, avec une extrême rapidité, un trajet gigantesque d'un point à un autre. Ces sauts, que nous faisons mentalement, pourraient également faire penser à la manière dont la technologie informatique retrouve, en un rien de temps, les données stockées dans l'ordinateur ; cette faculté que le philosophe David Hume résume en une phrase : « un simple assemblage ou liaison de perceptions qui se succèdent les unes aux autres à une vitesse prodigieuse »². L'expression « toucher les souvenirs » me semble rendre compte du caractère prodigieux de cette mémoire, dont l'extrême vitesse pour accéder aux souvenirs, nous fait oublier le trajet parcouru.

1 Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*, op. cit., p. 56.

2 David Hume cité par Jorge Luis Borges, *Enquêtes*, Paris, Gallimard, 1967, p. 228.

3.4.5 Les renvois de la mémoire

« Proust, c'est ce qui me vient, ce n'est pas ce que j'appelle ; ce n'est pas une "autorité" ; simplement *un souvenir circulaire*. Et c'est bien cela l'inter-texte : l'impossibilité de vivre hors du texte infini – que ce texte soit Proust, ou le journal quotidien, ou l'écran télévisuel : le livre fait le sens, le sens fait la vie. »

Roland Barthes, *Le Plaisir du texte*¹

Les hyperliens fonctionnent comme les renvois de la mémoire. Ils sont une référence permettant de passer automatiquement d'un texte à un autre texte ou d'une image à une autre image qui lui est liée. Chris Marker, dans *Immemory*², propose d'ailleurs une lecture de sa mémoire. Il nous convie à une navigation par les à côtés, les renvois d'images. Les images mémorisées de Marker forment des ricochets ou des rebonds entre elles. Philippe Dubois explique que le travail de Marker consiste à faire des allers et retour, entre les images mémorisées et les images-sources : « [...] il s'agit moins d'une "simple" (!) pratique citationnelle ciblée que d'un renvoi plus global au geste cinématographique lui-même conçu comme travail du temps, voué à la reprise, à la mémoire, au palimpseste : pour Marker, toute fiction s'enlève sur une sorte de fonds d'image, toujours déjà là. Pas de rapport direct, mais du jeu (y inclus au sens mécanique du mot : du mouvement, du va-et-vient). »³ Géographe de ses souvenirs, il place le cinéma, la photographie, la poésie, le voyage, la mémoire dans les zones de son musée des musées. Il détient les souvenirs de son zoo de la mémoire, en dessine les allers-retours, les correspondances et les renvois.

Sans Soleil est un film qui se construit aussi à partir de renvois et de souvenirs croisés : de relais en relais, le souvenir d'une couleur précise fait rebondir sur un autre continent, les chiens jouant avec les vagues dans l'île de Faro font revenir à Tokyo, des idéogrammes d'Île-de-France font resurgir la lumière miraculeuse du nouvel an à Tokyo et là, d'eux-mêmes, viennent se

1, Paris, Seuil, 1973, p. 50 - 51.

2 Chris Marker, *Immemory*, 1998, CD-rom.

3 Philippe Dubois, « *La Jetée* ou le cinématogramme de la conscience », *op. cit.*, p. 19.

greffer l'image de trois enfants d'Islande. Les nombreux allers et retours de Marker parmi ses souvenirs lui permettent de mémoriser les données enregistrées, celles que Bergson nomme « les données immédiates ». Marker, en bondissant de souvenir en souvenir, projette un moment passé vers le présent. Il effectue des trajets allers et retours entre le présent et les souvenirs passés : « Nous n'allons pas du présent au passé, de la perception au souvenir, mais du passé au présent, du souvenir à la perception »¹. Ces voyages allers (du présent vers le passé) et retours (du passé vers le présent), de par leur répétition, consolident l'accès possible et la facilité de se rappeler les souvenirs. Ils nous figurent les chemins empruntés comme les ramifications des branches du figuier que Roubaud² compare à notre mémoire. Elle s'apparente à un réseau neuronal, un schéma transcrivant les trajets de directions multiples qui se recoupent en formant des nœuds.

3.4.6 Liens actifs, liens brisés

« Mais qu'est-ce que l'oubli ? Est-ce autre chose qu'un manquement de mémoire ? Comment est-ce donc qu'il se présente pour me faire souvenir de lui, puisque sa nature est de faire que je ne me souviens point lorsqu'il est présent ? »

Saint Augustin, *Confessions*³

Dans le World Wide Web, lorsqu'un lien est obsolète ou sans destination, le lien est considéré comme « brisé », il fait référence à un document disparu, à l'image des liens qu'on tisse entre nos souvenirs. *L'Année dernière à Marienbad*⁴ renvoie l'image d'un souvenir inaccessible, qui fascine le personnage « X ». Le lien de « A » au souvenir est brisé. « A », l'héroïne du film incarne l'instant qui passe, ce présent pur. Elle est notre conscience de l'oubli, et peut-être une métaphore du cinéma lui-même.

1 Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*, op. cit., p. 60.

2 Jacques Roubaud, *La Boucle*, loc. cit.

3 op. cit., p. 355.

4 Alain Resnais et Alain Robbe-Grillet, *L'Année dernière à Marienbad*, 1961.

Saint Augustin écrit au sujet des *images souvenirs* : « Mais comment ai-je pu savoir que je les avais retrouvées, sinon parce que quand j'en cherchais quelqu'une, et que l'on me disait : "Est-ce cela ? Ou est-ce ceci ?" je répondais toujours : "Ce ne l'est pas", jusqu'à ce que l'on me présentât ce que je cherchais ? »¹ En naviguant à travers ses oublis, il resserre, de brisures en brisures, les liens de ses souvenirs.

La vitesse est un facteur important pour accéder à ce que nous cherchons : « Si la mémoire ne va pas assez vite, pour retrouver les idées emmagasinées dans l'esprit quand il en a besoin, il ne trouve pas à temps sa nourriture »². Ainsi, Diderot explique-t-il que l'immensité de la mémoire est « la liaison de tout ce qu'on a été dans un instant, à tout ce qu'on a été dans le moment suivant, états qui liés par l'acte rappelleront à un homme tout ce qu'il a senti pendant la vie »³.

C'est le nombre des liens, pour un même sujet, qui facilitera l'accès à l'information. Comme nous le montre Roubaud, plus on trouve de clés et de liens pour un souvenir, plus le souvenir a de chance de rester présent et permanent. Ainsi, les fichiers téléchargeables à distance par les systèmes d'échange qu'on nomme « *peer-to-peer* », ce qui signifie que l'on utilise un réseau à architecture « d'égal à égal », fonctionnent par des connexions multiples. Plusieurs ordinateurs sont connectés ensemble pour s'échanger les mêmes données. Chaque internaute met à disposition de tous les données qu'il souhaite échanger. Les internautes déposent et prennent des informations à partir de cette passerelle de données échangeables. Ce processus engendre un aller-retour des informations. Il permet à chacun de prendre ou bien de déposer quelque chose pour le placer sur son disque et l'offrir comme une source de téléchargement possible. Il s'agit d'atteindre quelque chose parmi les cibles proposées. Plus le nombre de mises à disposition, par exemple d'un film, augmente, plus on aura accès rapidement à cet objet.

1 *Ibid.*, p 359.

2 Diderot Denis, *Œuvres, t.I, Philosophie*, Laurent Versini (ed.), R. Laffont, 1994, 3e partie, « Phénomènes du cerveau », chap III, Mémoire, p. 40.

3 *Ibid.*, p. 42.

3.4.7 Rechercher les données enregistrées

« Il ne sait pas très bien faire le tri entre toutes les images qui se posent dans sa tête. Pour lui tout revient au même, de ces misérables bribes d'information ».

William Gibson¹

« Comment le souvenir vient à nous, comment en vient-on au souvenir de ces chemins "erratiques ?" »² Des chemins erratiques parcourus pour accéder à nos propres souvenirs, nous sommes confrontés à un autre système de circulation, entre des données agencées de manière logique et rationnelle. En effet, comment se souvenir alors de ce que la machine garde en mémoire ? Les chemins pour accéder aux données « souvenirs » détenues par la machine se parcourent d'une manière plus directe et sans détours. Entre les chemins et les sites, territoires de stockage, il arrive qu'on se perde parfois en redondance et en perte de données.

Nous sommes confrontés à la limite de notre mémoire et à celle, infiniment plus grande, de la mémoire informatique. Avec notre mémoire limitée, il est difficile de retrouver les données dans ces stockages démesurés. Notre mémoire nous semble « plus limitée que celle de l'ordinateur. On se trouve face à des problèmes d'échelle. Notre petite mémoire est confrontée à celle gigantesque (giga) de l'ordinateur. On peut stocker des données comme un être vieillissant qui accumule des années de souvenirs sans pouvoir accéder à tous ses souvenirs enregistrés (données stockées). »³ Comme l'écrit Lev Manovich, « le temps que nous consacrons aujourd'hui à la réception d'une seule narration peut varier de quinze secondes (une pub à la télévision), deux heures (un film), quarante heures (le temps moyen qu'un joueur passe sur un nouveau jeu), à des centaines d'heures (quand on suit une série télé ou un soap opera). Mais la capacité de stockage de l'information a récemment changé de manière spectaculaire. Par contraste avec les dix minutes d'une bobine de film ou des deux heures d'une cassette

1 Cité par Bouchra Khalili, « Level 5 ou le Reposoir », *Recherches sur Chris Marker*, loc. cit.

2 Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, op. cit., p. 41.

3 Lev Manovich, « Metadata mon amour », *Interfaces, anomalie digital_arts* n°3, p. 148.

DV, un serveur numérique peut contenir une quantité quasi illimitée d'enregistrements audiovisuels. »¹

Nombreuses sont les histoires d'amnésiques au cinéma. Nombreux sont les scénarii mettant en scène l'histoire d'un personnage en perte de mémoire ou en quête d'un souvenir. Les recherches propres au cinéma interactif ont généré un autre type de scénario, mettant en scène des histoires de perte de données ou d'accès impossible, comme les films *Tron*² et *Wargame*³. Ce foisonnement de scénarii de « films de cinéma au sujet des disques durs », ces histoires de cryptologie et de code impossible à retrouver, témoignent d'un désarroi et d'une fascination de l'utilisateur, pris par le vertige de cette accumulation de souvenirs stockés.

L'accès aux flux des données numériques permet de consulter et de copier une quantité d'informations de toutes sortes. Le risque s'accroît de ne pouvoir les consulter et de ne pas les retrouver intégralement, sans qu'elles ne soient perdues, altérées, effacées ou illisibles. Ce siècle de découvertes techniques successives a, pour des médiums comme la vidéo et la musique, provoqué des changements de supports et d'objets. En changeant ainsi les différents modes de consultation et de lecture des fichiers se pose la question de leur accès dans dix, vingt ou cinquante ans, puisque les supports évoluent en permanence. Si j'oublie de transférer les informations vers les formats les plus récents, mon système utilisateur risque de ne plus les reconnaître. Les données seront-elles encore accessibles ? Contrairement au livre, qui une fois acheté appartient à son propriétaire et reste lisible, le CD-Rom ou autre support électronique dépend aussi bien de ses lecteurs que des fabricants des divers systèmes de lecture ou encore de la pérennité physique du support lui-même. Il ne s'agit pas d'objets autonomes, leur consultation dépend du système mis en place. Cette angoisse relative aux contenus, esclaves d'un système « évolutif » des supports de lecture, se propage. Elle concerne toute la chaîne, des concepteurs aux fabricants, des réalisateurs aux spectateurs.

1 *Ibid.*, p.152.

2 Steven Lisberger, *Tron*, 1982.

3 John Badham, *Wargames*, 1983.

Acteurs et consommateurs d'un cinéma sur ordinateur sont donc tributaires d'une technologie commune.

Voilà pourquoi nous restons, parallèlement à notre pratique des médias électroniques et numériques, attachés aux anciens systèmes qui, comme les livres, restent visibles dans leurs dispositifs initiaux. Entre ces techniques matérielles, indépendantes, et celles plus immatérielles, dépendantes d'une machine, nous passons de l'une à l'autre. On imprime sur papier un texte électronique, tout en regrettant la souplesse des opérations « copier / coller » lors de la composition ou la consultation d'un livre. « L'impatience que, par exemple, certains lecteurs ressentent maintenant devant les textes imprimés, a sans nul doute des bases psychologiques et physiologiques. Appuyer sur des touches et voir le curseur leur cligner de l'œil leur manque. Inversement, d'autres lecteurs (ou peut-être les mêmes, mais d'humeur différente) retournent vers l'imprimé avec un nouvel intérêt pour sa longévité, sa résistance et la facilité avec laquelle on peut l'utiliser. »¹

Comment retrouver les informations, quand elles sont si nombreuses, et stockées dans cette mémoire gigantesque que représentent les prothèses externes ? Je deviens, au fur et à mesure que j'utilise ces mémoires externes, dépendante des moyens qui permettent d'accéder aux informations, trop nombreuses et difficiles à organiser, mais si faciles à compulser. Chaque élément doit être placé quelque part. Lorsqu'il est impossible de ranger les informations, je les place dans des zones d'attente, mais tôt ou tard je me retrouve face à l'insurmontable problème de devoir trier les données stockées pour retrouver les informations recherchées.

Pour retrouver ces informations, dans ce désordre « par défaut », on dispose de logiciels, conçus avec le système d'exploitation, permettant de rechercher des ressources associées à des mots. L'utilitaire Sherlock, par exemple (sur Macintosh), trouve ce que l'utilisateur a oublié ou perdu. Il accède à toutes les données stockées. Il pallie à l'incapacité de trouver rapidement un fichier. Pour accéder à ce que nous avons perdu, on a le choix

1 Katherine Hayles, *How we became Posthuman*, op. cit., p. 542.

entre des rubriques comme : trouver par nom, par couleur, par genre, par poids... Et par la suite, le moteur de recherche passe en revue toutes les ressources. La vitesse, l'infailibilité et la précision de ces moteurs de recherche surpassent nos recherches mentales. Nous ne pourrions analyser si rapidement autant d'éléments de manière aussi exhaustive. Il n'est pas rare qu'une recherche de ce type ramenant à la surface des fichiers imprévus entraîne l'utilisateur sur un chemin inattendu de consultation de ses données et le déroute vers une forme informatique de zapping.

Les images *déclencheuses* de notre moteur de pensée sont comme des étiquettes qui prennent la forme de mots rattachés aux idées. Elles fonctionnent comme certains moteurs de recherche, tel Google, où le mot déclenche une image ou une autre information. Celle-ci est parfois source d'inspiration ou de pensée. Allons-nous penser différemment, après nos expériences d'utilisation de ces moteurs de recherche ?

3.5 L'œuvre-réservoir

3.5.1 Des œuvres-réservoirs

Les œuvres-programmes utilisent le film comme un objet temporel où le temps est codé. Œuvres-stockages, constituées de bases de données, *spectator's cut*, réservoirs de séquences, plans particules... Ces termes désignent autant de possibilités de créer de singulières machineries avec l'aide de l'ordinateur comme dénominateur commun. L'un des enjeux scénaristiques repose sur une logique de permutations.

À la suite de l'atelier *Narration séquentielle et programmatique*¹ qu'a animé Alexis Chazard, nous avons conçu de nombreuses pièces dont le type d'organisation des contenus numériques se distingue de l'interactivité du fait

1 Atelier réalisé par Alexis Chazard, université Paris 8, février 2005.

de l'absence d'inférence gestuelle directe de la part du spectateur dans les processus qui constituent l'œuvre. Poursuivant nos recherches, nous avons réalisé un documentaire variable sur Lisbonne, intitulé *Mémoires flottantes*.

C'est pourtant à l'aide de programmes informatiques pouvant être vus simplement comme le prolongement de ce que nous connaissons sous le nom de logiciel de montage que sont « jouées » ces pièces. La différence vient de la nécessité d'élaborer et de réaliser son propre logiciel, adapté au projet. Il faut construire la machine virtuelle adéquate : création de listes, localisation des sources, implémentation de la logique du tirage et donc du sens induit par la machine au travail. On constate alors qu'arrivé à ce point de l'élaboration, la programmation en tant que telle rejoint sensiblement le domaine de l'écriture scénaristique et du montage, que connaît le cinéma. Perec, dans *La Vie mode d'emploi*, écrit un récit dont les éléments construisent une structure, autant par la forme que par le contenu. Cette structure prend la forme d'un réservoir avec des morceaux de puzzle et des règles proches d'une poésie versifiée. Le récit peut être lu ou remémoré comme un récit en forme de prose à consonance poétique.

Ces œuvres présentent un dispositif de type réservoir qui permet de gérer un stock de données numériques. L'agencement de l'œuvre dépend des paramètres que le réalisateur établit.

3.5.2 Réservoirs de stockage

À la question « Qu'est-ce qu'un souvenir ? », Pontalis répond : « L'idée que nous nous faisons communément de la mémoire est relativement simple : nous l'identifions à un stock de souvenirs, greniers sous les combles, cave au sous-sol, secrétaire dont je garde la clé, dossiers classés ou en désordre, trésor enfoui au fond de mon jardin secret [...] »¹. Le cinéaste Jonas Mekas poursuit cette analogie en décrivant la manière dont il agence ses différentes

1 J.-B Pontalis, *Ce temps qui ne passe pas*, op. cit., p. 110.

perceptions, dont il compare le processus à celui d'un d'ordinateur. Lorsqu'il se promène à travers la ville, en étant attentif, il constate : « Mes yeux sont comme des fenêtres ouvertes, et je vois des choses, les choses se présentent d'elles-mêmes. Si j'entends un son, bien sûr je regarde dans la direction du son. L'oreille devient active et dirige l'œil ; l'œil cherche la chose qui fait ce bruit. Mais la plupart du temps, les choses ne cessent de se présenter d'elles-mêmes — images, odeurs, sons, et elles sont triées dans ma tête. Quelques-unes des choses qui se présentent d'elles-mêmes font vibrer quelques cordes, par exemple, par la couleur, par ce qu'elle représente, et je commence à les regarder, je commence à réagir à tel ou tel détail. Bien sûr, l'esprit n'est pas un ordinateur. Et cependant, il marche un peu comme un ordinateur et tout ce qui se présente est jaugé, confronté à des souvenirs, aux réalités qui ont été enregistrées dans le cerveau ou ailleurs et tout cela est très réel. »¹

Les « données immédiates » potentiellement accessibles sont stockées dans des réservoirs. Ce sont ces disques durs externes, internes, disques compacts, etc. Selon Locke, la mémoire, « ce magasin de nos idées », est considérée comme un stock d'objets à perte de vue. Comme le fait remarquer Steven Rose, « L'information se retrouve stockée [...] Elle est dans un "lieu de stockage" [...] remarquez que les notions de "lieu de stockage" à court ou à long terme sont exprimées au moyen d'une technologie rappelant les ordinateurs — bien que l'apparition du terme "stockage", évoquant l'accumulation de denrées, ait précédé de longtemps celle de l'informatique. »²

Dans cette logique, Jacques Roubaud évoque le rôle de « reposoir de la mémoire »³. Cet entrepôt ou réservoir, espace où sont entreposées des données de toute sorte, prend la forme de mémoires externes, tels les disques durs externes ou internes. Les informations stockées et agencées dans le disque dur de mon ordinateur forment un ensemble de fichiers que j'essaie d'agencer entre eux de manière à ce que ce dispositif reste fidèle à celui de l'organisation interne de mes pensées. Dans cette structure, je retrouve les

1 Jonas Mekas, *Le Film-Journal*, Paris, Jeu de Paume, 1992, p. 50.

2 Steven Rose, *La Mémoire : des molécules à l'esprit*, op. cit., p. 134.

3 Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*, op. cit., p. 55.

éléments enregistrés correspondant à mon organisation mentale. Je vis avec cette double image, celle de mon cerveau et l'image mentale de mes idées recopiées sur le disque dur. Le système de renvois et d'*alias* me permet de faire des liens entre les idées et de créer physiquement des renvois de la mémoire entre plusieurs documents.

Comme l'utilisation effective d'une séquence est d'un temps assez court, le reste de son temps, celle-ci est stockée, mise en attente dans un lieu de stockage. L'œuvre-réservoir laisse ainsi en réserve les versions non tirées, les plans pas encore vus. Il est ainsi impossible de voir l'ensemble des dix mille images et d'écouter les milliers de mélodies et de sons du projet *What are you ?*¹ sans compter les quelques. 250.000 combinaisons possibles de mots. Et comment voir toutes les combinaisons scénaristiques de *Horror chase*² des auteurs Mc Coy ? Le spectateur qui consulte une œuvre de ce type ne s'attache pas à en épuiser le contenu, dont il est parfois impossible de faire le tour, en particulier si dans ce gigantesque réservoir est entreposée une base de données colossale, dont il s'agit d'activer quelques éléments parmi d'autres.

Quand je parle d'œuvre-réservoir, c'est autant le contenant – le réservoir – que le contenu – l'intérieur de la réserve – que je met en relief. De quel réservoir s'agit-il ? Quelle sera sa forme ? L'auteur fait autorité sur son réservoir, il décide de sa taille, de sa place, de sa circulation de ce qu'il va y mettre.

Luc Dall'Armellina³, cherchant les spécificités structurelles de ces dispositifs de cinéma, définit sept étapes nécessaires. Dans un premier temps, tous les éléments doivent être numérisés pour leur possible saisie et leur opérabilité. Deuxièmement, le film numérique « nécessite un matériel de projection spécifique que le dispositif actuel cinématographique ne possède pas, ou pas encore ». Dans le cas de *Mémoires flottantes*, il est nécessaire

1 Stéphane Degoutin, Marika Dermineur et Gwenola Wagon, *What are you ?* installation, 2005.

2 Jennifer et Kevin McCoy, *Horror Chase*, installation interactive, 2002.

3 Luc Dall'Armellina, *Un nouveau dispositif pour le film : à propos de Mémoires flottantes*, dispositif filmique d'Alexis Chazard et Gwenola Wagon, Valence Paris, juin 2006.

d'avoir un ordinateur pour lire le film. « Le dispositif est ainsi, à la manière d'une pièce de théâtre, *interprété* en direct, chaque soir s'il s'agit de projections cinématographiques, par le programme, c'est-à-dire, *par une prolongation artéfactuelle de la décision de l'auteur*. » Enfin la variabilité « fait partie intégrante du nouveau dispositif numérique et constitue peut-être sa qualité essentielle. Par elle, le spectacle cinématographique devient comme interprété, ni tout à fait le même, ni tout à fait autre. »

3.5.3 Dénommer / Lister

Cet autre cinéma devient, une fois numérique, un langage manipulé autrement. Ainsi, l'activité qui consiste à faire des films à partir de bases de données s'appuie sur un travail de dénomination qui intervient lors de différents stades. Dans le processus de la nomination des plans, telle séquence est appelée dans une liste. On nomme les plans dès leur saisie (ou ressaisie), puis parfois pour les trier. Les plans élus sont ensuite stockés et listés, suivant divers ordres interchangeables. Je peux leur affecter une ou plusieurs place dans un montage. De ces montages, je peux en effectuer autant que je le désire, et les modifier comme je le souhaite, transformer les modalités d'apparition des plans autant que la nature des images et de sons, tels le gain, la luminosité, la vitesse et le volume sonore. Je peux aussi les imbriquer, les mettre ensemble. Je suis, pendant mon opération de monteuse, en plein essor de montage multiple potentiel. C'est ainsi que je compose ces histoires à partir de noms inscrits dans des listes, appelés à être lus, rejoués, échangés, permutés ou oubliés. J'accomplis alors ce que je souhaite retrouver véritablement : un processus d'actualisation de ces plans au plus proche de mes souvenirs, soumettant des contraintes là où elles se trouvent, retrouvant rimes et répétitions, redondances et variabilités de ces images-souvenirs. Dans *Mémoires flottantes*, chaque plan se situe potentiellement entre plusieurs autres. Tel plan de chanteuse se trouve soit entre les sculptures et le port, soit entre le jardin zoologique et le cimetière, etc.

La construction d'un film se rapproche alors de l'art de l'énumération de plans, comme ce que Georges Perec mettait à jour dans « Les objets sur ma

table de travail » : « Rien ne semble plus simple que de dresser une liste, en fait c'est beaucoup plus compliqué que ça n'en a l'air : on oublie toujours quelque chose, on est tenté d'écrire etc., mais justement un inventaire c'est quand on n'écrit pas etc. L'écriture contemporaine, à de rares exceptions (Butor), a oublié l'art d'énumérer : les listes de Rabelais, l'énumération linnéenne des poissons dans *Vingt Mille Lieues sous les mers*, l'énumération des géographes ayant exploré l'Australie dans *Les Enfants du capitaine Grant...* »¹ Marker, dans *Sans Soleil*, évoque à plusieurs reprises Sei Shônagon, qui composait une collection de listes, de poésies, de plaintes et d'observations glanées tout au long de son séjour à la cour durant la période Heian. Pour convoquer ses souvenirs, il fait surgir, en énumérant les images, les trois enfants islandais, le mois de janvier à Tokyo, une guérilla à Bissau, la mort d'une girafe. Les énumérations se croisent, incitant à plusieurs modes de lecture, qui s'enchevêtrent comme dans un bloc magique.

3.5.4 La combinatoire, le film kaléidoscope

Dans un chapitre de *La Machine littérature* qui s'intitule « Fourier : l'ordinateur des désirs », Calvino cite Walter Benjamin, selon qui l'utopie de Fourier « doit son élan le plus profond à l'apparition des machines [...] L'extrême complexité de son organisation apparaît comme un mécanisme. Les rouages des passions [...] sont des analogies primitives de la machine dans le matériel psychologique. »² Calvino poursuit : « Ce rêve que Fourier définit [...] comme "l'alliance du merveilleux et de l'arithmétique", nous pourrions aujourd'hui l'appeler "l'alliance de l'éros et de la cybernétique", sans atténuer la force de l'antinomie, ce qu'il y a d'inconciliable entre rêve et

1 Georges Perec, *Penser/Classer*, p. 21.

2 Italo Calvino, *La Machine littérature : cybernétique et fantasmes*, Paris, Seuil, 1993. p. 168.

réalité : à nos yeux, l'harmonie se dessine comme un gigantesque ordinateur des désirs. »¹

Comme l'écrit Italo Calvino, « le narrateur explorait les possibilités implicites de son langage, en combinant et permutant les êtres, les actions et les objets sur lesquels ces actions pouvaient s'exercer »².

De la même manière, les récits de Sade s'organisent selon plusieurs modes combinatoires de classement des scènes. L'ordre sert de structure aux débauches à l'intérieur du cadre. Selon Barthes³, celui qui compose le tableau est un ordinateur ; le programmeur étant celui qui programme les désirs. Le rôle du programmeur est très important, car il régit l'ordre des flux et décide des règles à suivre dans l'espace et dans le temps. Le terme ordinateur peut s'entendre au sens de « donneur d'ordres ». Maintenant qu'il est possible de télécharger un film, on a sur lui la même opérabilité que sur n'importe quel contenu numérique. C'est ainsi que je récupère les plans du film *Wargames*, que je classe par durée, taille ou poids et les lis dans différents ordres, m'essayant à déchiffrer une histoire dont le sens et l'ordre chronologique m'est encore inconnu. Le spectateur peut choisir un montage de ce film en sélectionnant divers critères. On peut donc remonter le film ; c'est ce qu'ont fait Jennifer et Kevin McCoy, en proposant d'autres montages, multicritères (poids, date...) de *2001 : L'Odyssée de l'espace*, de Stanley Kubrick (*201 : A Space Algorithm*, 2001). L'ordinateur favorise les récits à combinaisons multiples.

Comment classer les images en mouvement ? John Baldessari y répond par son unité de mesure, le photogramme : « Ce qui m'a détourné de l'image fixe, ce sont les films, j'ai commencé à regarder les tableaux alignés dans les musées comme des plans dans un film »⁴. Depuis, il accumule images, photogrammes, documents, archives, dans une immense base de données

1 *Ibid.*, p. 168.

2 *Ibid.*, p. 8.

3 Roland Barthes, *Sade, Fourier, Loyola*, Paris, Seuil, 1971.

4 Philippe Alain Michaud, « Faillite dans la représentation : l'Univers post-filmique de John Baldessari », *From Life*, Nîmes, Carré d'Art, Musée d'art contemporain de Nîmes, 2005, p. 30.

analogique, véritable iconothèque. Il classe ensuite images et notes suivant des thèmes, organisés par ordre alphabétique, de A (attaque, animal, animal/homme, automobile...) à V (ville, valise, vision, victime...). Il opère à la manière d'un programme qui va piocher dans une base de données. Nombre de ses œuvres sont des agencements, où des photogrammes associés suivant diverses combinaisons : « je pioche dans ce qui est au menu. En outre, on y percevra un désir assez vain de rendre les mots et les images interchangeables »¹. L'impossibilité, tant de classement que d'interchangeabilité, entre les catégories, le fascine. J'imagine alors John Baldessari choisir, découper, trier puis classer dans ses centaines de dossiers les images suivant des dénominations ; puis plus tard regarder tous les documents conservés sous une catégorie comme « mutilation », pour les rapprocher d'un mot comme « réflexion ». Enfin, les images produisent un autre sens, suivant le nouvel agencement : « L'agencement se fait tout seul, il découle du sens. Pourtant, les modes d'agencement produisent du sens, l'aspect des choses, leur signification. Ils autorisent certains sens et en interdisent d'autres. »² Face à ces accumulations incommensurables d'images, il faut trier pendant très longtemps et ne garder que très peu de choses.

*Script*³ est un film conçu et orchestré par Baldessari. Sept couples d'étudiants ont réalisé dix scènes venant de différents scripts de films hollywoodiens. Baldessari a transmis les instructions pour les interpréter. Les scènes sont interprétées par des binômes d'étudiants, puis sont agencées suivant différents ordres : par interprètes, par type de scènes, par choix. Tous les classements de scènes sont assemblées en un montage linéaire, si bien qu'on revoit les mêmes scènes avec différents agencements. Le film est diffusé sur un support pellicule (il existe aussi une édition VHS, copie vidéo du film). Le spectateur perçoit l'ensemble des possibilités, prend conscience

1 John Baldessari, « Notes à moi-même pour des œuvres pas encore créés », *From Life*, Carré d'Art, Musée d'art contemporain de Nîmes, 2005, Nîmes, p. 58.

2 *Ibid.*, p. 58.

3 John Baldessari, *Script*, 1974, (film).

du type de montage au fur et à mesure de sa perception et compose mentalement son propre rangement.

3.5.5 Voyage dans les bases de données

Toute la question de cette utopie de l'accès aux images en mouvement est comment atteindre l'image, le mot ou le son recherchés, alors que le nombre d'informations stockées est indénombrable et en évolution permanente. Georges Perec recherche un rangement idéal que ce soit pour « L'art et la manière de ranger ses livres » ou « Les objets sur ma table de travail » : « [...] et parfois je passais toute une journée à trier et à trier, imaginant un classement qui remplirait chaque année, chaque mois, chaque jour de ma vie »¹. En énumérant les verbes relatifs au rangement, il se demande comment les classer : « Comment pourrait-on classer les verbes qui suivent : cataloguer, classer, classifier, découper, énumérer, grouper, hiérarchiser, lister, numéroter, ordonnancer, ranger, regrouper, répartir ? »² Cette taxinomie utopique devait présenter un classement efficace dans la durée, retrouver le livre dans sa bibliothèque, alors que celle-ci est en mutation.

Une base de données est généralement un ensemble structuré et organisé permettant le stockage d'informations nombreuses, afin d'en faciliter l'exploitation (ajout, mise à jour, recherche de données). Une base de données se traduit physiquement par un ensemble de fichiers sur un disque. Il existe plusieurs types de bases pour la gestion des données.

Lors de son interview au sujet de l'exposition *Des souvenirs plein les poches*³ au Centre Pompidou, Georges Legrady explique le fonctionnement d'une œuvre utilisant une base de donnée, que le spectateur va ensuite enrichir et consulter. La première étape consiste à collecter les fichiers en fonction des descriptions que le spectateur transmet en remplissant un

1 Georges Perec, *Penser/Classer*, Paris, Seuil, 2003, p. 69.

2 *Ibid.*, p. 152.

3 *Des souvenirs plein les poches* installation exposée à la Galerie des Enfants du Centre Georges Pompidou, du 18 avril au 3 septembre 2001.

questionnaire. Les données s'organisent par un algorithme qui regroupe les objets selon leurs ressemblances basés sur leurs descriptions. Elles sont ensuite organisées spatialement et accessibles grâce à des terminaux disposés dans l'exposition. Enfin, les archives des objets deviennent un site pour la collecte et l'échange d'histoires, de récits. « Le jeu d'organisation en fonction de la sémantique des objets vise à mettre en relief le fait que l'organisation des données est une forme de récit qui peut aboutir à la représentation de la motivation collective. »¹

3.5.6 Mémoires flottantes

*Mémoires flottantes*² est un film expérimental aux montages d'une variabilité quasi infinie, d'une durée de douze minutes. Les scènes constituant le film sont jouées par un programme. Le film se termine lorsque tous les éléments sonores – autonomes, donc, par rapport aux éléments vidéo – auront été joués. « Nous n'entendrons pas deux fois le même fragment sonore dans le même "film", mais nous pourrions voir – à chaque projection – des images différentes sur chacune des séquences sonores se succédant et constituant un montage. Il apparaît, à première vue, que cet étrange objet cultive les paradoxes et nous allons tenter de questionner en quoi et comment il pourrait préfigurer un nouveau dispositif pour le cinéma. » (Luc Dall'Armellina)³

Mémoires flottantes est un film programmatique qui n'est pas littéralement interactif, dans le sens où le spectateur n'interagit pas directement sur le film. Il y a pourtant un dispositif interne d'interaction mais qui ne concerne pas le spectateur directement. Selon Jean-Louis Weissberg, l'interactivité est le processus interne faisant dialoguer

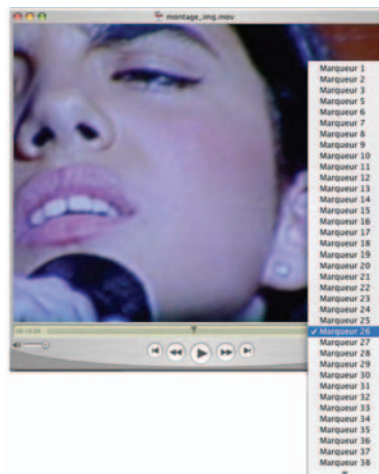
1 Interview Georges Legrady et Jean-Louis Boissier, *Collection et bases de données*, Captain-doc, le guide de la documentation électronique, © Captain-doc, mai 2001

2 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *Mémoires flottantes*, 2005.

3 Luc Dall'Armellina, « Un nouveau dispositif pour le film : à propos de *Mémoires flottantes* », dispositif filmique d'Alexis Chazard et Gwenola Wagon, Valence Paris, juin 2006.

programme et données¹. Le film présente deux versions, une version installation où un logiciel joue le film à intervalles réguliers tous les quarts d'heure, et une version DVD-Rom. L'utilisateur insère le disque et joue le programme sur son ordinateur. Dans ce cas, le film est fini au bout de douze minutes et l'utilisateur peut relancer le programme s'il souhaite voir une autre version.

Mémoires flottantes a été tourné en vidéo numérique à Lisbonne. « La caméra, en vision subjective, erre dans différents lieux de cette ville : aéroport, rues et places, abords des chemins de fers, vieux cimetière, sentier aux cyprès, etc. empruntant tramway, bus, ou les voies piétonnières. Une voix accompagne chaque scène, dont le propos – sous forme de monologues alternés – est auto-référentiel : centré sur le film en train de se faire, et gravitant autour des questions qu'il pose comme des questions que les auteurs posent au film lui-même. »²



Mémoires flottantes, exemple de séquence découpée en chapitre.

Les séquences vidéos et sonores sont tirées et agencées par le programme, auquel on affecte des tâches. Le programme devient « un acte de langage qui informe le média de ce qu'il convient de faire. Rester ? Disparaître progressivement ? Monter le son régulièrement jusqu'au volume X ? Choisir une séquence parmi les séquences S, S1, S2, S3, S7, S12 ? etc. »³. Le

¹ Voir *Qu'est-ce que l'interactivité ?* <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaire/semaction>

² Luc Dall'Armellina, *Un nouveau dispositif pour le film*, op. cit., p. 4.

³ *Ibid.*, p. 16.

UTOPIE QUATRIEME : d'un cinéma jouable

4.1 Accès et jouabilité des flux d'enregistrement

4.4.1 Accrocher son public, l'acrostiche

Après avoir tenté d'approcher le fonctionnement des « œuvres-réservoir », nous abordons ici en quoi le cinéma peut être qualifié de jouable, et que serait un cinéma recevant ce qualificatif. Il sera question de sa jouabilité et de sa lisibilité au sens où il s'agit d'un cinéma maniable, saisissable. Il faudra donc pouvoir en saisir les images lors de la lecture. Comment accéder aux images et aux sons ? Comment contrôle-t-on les flux de lecture ? Quelles formes d'usage et quelle transformation les dispositifs de contrôle de lecture comme le magnétoscope induisent-ils ? Dans un second chapitre, il sera question de la jouabilité d'œuvres conçues comme telles par leur auteur. Comment jouer l'œuvre dans une aire pensée, créée pour la lecture d'une œuvre qui peut, elle aussi, se compléter d'une interface. Il sera donc question de deux modalités de jouabilité, du *home cinéma* aux installations interactives, du cinéma jouable chez soi aux pièces exposées.

En tant que réalisatrice d'objets temporels composés d'images en mouvement, ma première obsession est de faire mon possible pour captiver un potentiel spectateur. Et cette obsession est d'autant plus forte que les dispositifs que nous inventons exigent parfois un certain investissement de sa part. Comment donc accrocher le spectateur ? « Comment l'arracher à son indifférente paresse, à son manque de curiosité fondamentale ? [...] Comment, enfin, changer ce spectateur passif en acteur qui participe totalement au film ? »¹ Alfred Hitchcock répond à cette question dans *La Mort aux trousses*² où il réussit à contraindre, son protagoniste principal,

1 Jean Douchet, *Hitchcock*, Paris, Cahiers du cinéma, 1999, p. 59.

2 Alfred Hitchcock, *La Mort aux trousses*, *North by Northwest*, 1959.

Roger Thornhill, à préférer en quelque sorte le cinématographe à une représentation théâtrale. Il invente un personnage fictif nommé Kaplan. Il lui donne un contenu (Thornhill), pour remplir cette enveloppe vide (Kaplan). Il force ainsi celui-ci « à sortir de la passivité, à devenir actif, et pénétrer au-dedans de cette forme, qui, mirage, lui échappe d'autant plus, qu'il croit l'avoir saisie »¹. Hitchcock « se glisse tout d'abord dans la peau d'un spectateur moyen, dont il prévoit, imagine et dépasse toutes les réactions possibles »². Le spectateur ne peut ensuite que s'identifier et même se confondre avec le héros, son modèle, et cela, malgré les difficultés qu'il éprouve au départ, tout comme Thornhill essayant dans la chambre d'hôtel d'endosser les costumes de Kaplan, visiblement trop justes. Hitchcock spéculé sur la peur fondamentale que tout spectateur éprouve à s'engager dans l'aventure. Nombre de ses films présentent un personnage qui, comme Thornhill, devra accepter de prendre son destin en main et de devenir acteur pour sauver sa peau.

L'accroc se retrouve littéralement figuré, dans *La Mort aux trousses*, vers la fin du film, lorsqu'Eve s'accroche à des broussailles et déchire son châle pour s'échapper. Les nombreuses difficultés qui vont arrêter Thornhill font aussi figure de contretemps. L'accroc est un accident temporel qui va à l'encontre de la linéarité du film. Dans *L'Inconnu du Nord-Express*³, le personnage de Robert Walker laisse accidentellement tomber dans la bouche d'égout le briquet qui constitue son unique pièce à conviction. François Truffaut explique que, lors de cet accroc, le temps est pressé violemment, il se dilate puis se contracte. Il en devient ainsi plus réel.

1 *Ibid.*, p. 60.

2 *Ibid.*, p. 61.

3 Alfred Hitchcock, *L'Inconnu du Nord-Express*, *Strangers on the train*, 1951.



Robert Walker dans *L'Inconnu du Nord-Express*.

Dans *Pas de printemps pour Marnie*¹, une scène de paralysie interrompt le récit. L'héroïne cleptomane, qui d'habitude s'enfuit pour ne pas être arrêtée, se retrouve paralysée et ne parvient pas à prendre l'argent dans le coffre. C'est le personnage de Mark qui mène l'action au profit du spectateur, la dirige, permettant au spectateur de se projeter dans son personnage, quand l'identification à celui de Marnie nous est devenue impossible. « Je devais partir, vous saisissez ? – Vous m'avez pris au piège comme un animal et cette fois, j'ai attrapé l'indomptable, je vous ai prise et je ne vous lâche pas. » déclare Mark à Marnie. Le spectateur s'accroche ainsi à un instant donné.

On peut nommer acrostiche une figure scénaristique présente dans de nombreux films d'Hitchcock. Il s'agit d'une figure de style dans le scénario et la mise en scène, car aucun spectateur ne peut débloquent réellement le récit. Jean-Louis Boissier, dans un projet nommé *Acrostiche*², consacré à *La Mort aux trousses*, propose une réinterprétation des scènes où le spectateur devra physiquement débloquent les situations une à une. L'acrostiche sera ainsi la figure de son récit interactif. Ce projet sur *La Mort aux trousses* est une façon

1 Alfred Hitchcock, *Pas de printemps pour Marnie*, Marnie, 1964.

2 Ce projet de film interactif fait suite à l'atelier *Essai pour un cinéma interactif* d'après *North by Northwest* réalisé par Jean-Louis Boissier avec des étudiants de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, 2002.

d'amener la prose du film d'Hitchcock à une forme plus poétique, ou purement rhétorique, par le biais d'images en suspension, à décrocher. Il s'inspire directement du procédé de l'acrostiche qui consiste à réduire un poème en ne conservant que les initiales de chaque vers ; lorsqu'elles sont lues dans un sens vertical, elle composent un nom ou un mot clé. Ce titre joue donc sur le mot puisqu'il renvoie aussi bien à la réduction de l'œuvre de référence qu'à la série des scènes d'accro du film.

Il s'agit, après avoir repéré les situations de blocage caractéristiques du film, « d'en extraire les modèles pour filmer et assembler des séquences dont on donnerait à jouer les solutions successives. Le joueur est conduit à prendre en compte la dimension temporelle de sa relation à l'image, elle-même douée de capacités de réactions variables et autonomes, inscrites dans le temps. »¹ Dans *Acrostiche*, chaque scène incarne une initiale. Le spectateur pourrait ainsi lire tant verticalement, en sautant d'une scène à l'autre, qu'horizontalement, en explorant plus longuement chaque scène.

D'autre part, Jean-Louis Boissier imagine qu'à chaque plan on puisse changer d'acteurs, pour ne pas s'attacher à un personnage en particulier. Une seule scène pourra être jouée par plusieurs modèles. À partir du moment où l'on commence à multiplier les acteurs, on s'aperçoit que ce n'est pas simplement dans la succession des moments à débloquent qu'il faut changer d'acteur, mais dans la répétition. Quelle modalité de répétition allons-nous inventer ? Le film présente un jeu de permutation des différentes interprétations. Dix traversées présenteraient dix manières différentes de décrocher. Cette structure d'une série d'accrocs sert à débloquent une vingtaine de moments de blocage.

Dans *Acrostiche*, le spectateur relance littéralement l'intrigue en manipulant une interface, pour dénouer une situation en suspens. « Le spectateur doit se rendre compte que s'il a oublié d'activer la machine, par sa simple présence, le projet se met en suspens, en veille. » À chaque fois qu'il arrête son geste, la situation se suspend. Pour traverser le récit, le spectateur

1 Jean-Louis Boissier, « L'Image-Relation », *La Relation comme forme* .

qui souhaite poursuivre l'histoire débloquent les situations, il relance en permanence l'interface : « Ce serait plutôt comment sortir du suspens, comment obtenir la suite. Mais cette suite ne serait pas variable, tout se déroulerait dans une linéarité pure. Il n'y aurait pas de variante, sauf dans l'exécution même, dans la dépense temporelle, dans la modalité relationnelle. »¹

4.4.2 Un film pour plusieurs fois, le cinéma magnétoscopé

Pour satisfaire notre désir d'arrêter l'instant, de le suspendre puis de le laisser filer, divers appareils techniques sont à la disposition du spectateur. Cependant, je distinguerais deux catégories d'œuvres filmiques : d'une part, les images en mouvement de type cinématographique conçues et réalisées par des auteurs pour un dispositif de type salle de cinéma et d'autre part, les œuvres qui s'adaptent de manière à être vues diversement et jouées dans des conditions variées. Enfin, certains films qui sont écrits pour être revus ou réentendus, contrairement à d'autres films se sont composés pour être vus une seule fois.

Le déchiffrement de la pellicule filmique est concurrencé par un outil de diffusion plus maniable, le magnétoscope. Les images deviennent consultables, et comme le rappelle Alex Horwath², le passage du film à la vidéo permet pour la première fois au spectateur de voir un point précis, à un endroit d'une bande vidéo. Ainsi chaque image devient accessible pour le spectateur muni de son magnétoscope et de sa télécommande.

Dominique Païni compare le passage du rouleau de pellicule au film stocké sur un disque au passage du *volumen* (rouleau de papier) au *codex* (livre divisé en feuillets), qui a permis de feuilleter aisément des cahiers de

1 Jean-Louis Boissier, Alexis Chazard, « Entretien avec Jean-Louis Boissier : Nécessité de quelques transitions », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, op. cit., p. 323.

2 Alex Horwath, *Le Banquet imaginaire*, *L'Exception*, Groupe de réflexion sur le cinéma, Paris, Gallimard, 2002 p. 102.

papyrus. Les *codices* étaient aussi une manière de s'approcher de la forme d'un livre : des feuilles pliées étaient présentées par deux ou trois feuillets, formant des cahiers de petit format, réunis par un fil.

Dominique Paini, déplore que le magnétoscope contribue au morcellement de l'œuvre (parchemin) : « Le film est désormais dominé par le spectateur, découpé, manipulé, réduit à merci, rapetissé, non rencontré dans une salle mais convoqué sur un écran cathodique, ralenti et accéléré à volonté, réduit à la dimension du spectateur. »¹ Il compare le magnétoscope à une « machine à lire » qui ruinerait l'œuvre, une « véritable herse kafkaïenne entre les mains d'une "cinéphilie pénitentiaire" (pour détourner Kafka), recouvre de violence tous les films à l'instant de leur visionnement quelle que soit leur forme "originale"[...] »².

Pourtant, le spectateur s'affranchit de la contrainte d'une perception du film dans un espace et un temps obligé, comme il se serait affranchi d'une lecture orale qu'il serait contraint d'écouter d'un bout à l'autre. J'ai pu lire et comprendre les films autrement le jour où j'ai pu me saisir des commandes d'un magnétoscope. La voix enregistrée de François Truffaut le répète tant et si bien « [...] la vidéo bouleverse ma vie, prenez *Sérénade à trois* de Lubitsch par exemple, avant s'il passait quelque part j'y allais, sachant que je devrais attendre peut-être deux ans avant de pouvoir le revoir, depuis il m'arrive de le visionner trois fois dans la même semaine. Voir un film en vidéo m'en donne une connaissance beaucoup plus intime. En tant que cinéphile, je suis un fanatique de la vidéo. »³

Le grand avantage est qu'on peut le revoir, ou bien on peut le penser et avoir en réserve cette possibilité qui peut-être ne sera pas satisfaite. Les cinéphiles achètent des films qu'ils ne verront peut-être pas. Ils les rangent dans leur bibliothèque et lisent quelques lignes inscrites sur la jaquette d'un film qui reste encore à l'état de rêve : « Le plus grand avantage dans la vidéo

1 Dominique Paini, *Le Temps exposé, Le cinéma de la salle au musée*, Cahiers du cinéma, Paris, 2002, p. 37.

2 *Ibid.*

3 François Truffaut cité par Claude Berri, collection VHS *Les Films de ma vie*.

c'est qu'on peut voir le film dont on a envie au moment où on est dans l'humeur de le recevoir » (Alain Resnais)¹.

Le spectateur muni d'une télécommande ou d'autres outils met à jour des fragments existants, en saisit la structure et l'agencement. Le magnétoscope nous propose ce que chacun d'entre nous fait instinctivement face à un tableau ou à un livre, c'est-à-dire d'effectuer un « arrêt volontaire qui est, plus que tout autre technique, une manière de passage »². La machine magnétoscope réalise des opérations qu'il nous est impossible de vivre en tant qu'être humain. Et, comme le souligne Nam June Paik³, on ne vit pas selon le fonctionnement d'un magnétoscope. Il nous est impossible d'arrêter le temps, de le reprendre et revenir en arrière pour rembobiner notre vie.

Avec le magnétoscope VHS et DVD, il est possible de mettre le film en route quand on le souhaite, de l'arrêter, de le reprendre, de choisir le flux de vitesse de lecture des images en mouvement, du plus rapide au plus lent. Le magnétoscope propose d'aménager un autre temps. Lorsque le spectateur met le film sur « *pause* », il retrouve un temps propre (un temps personnel) à l'intérieur du film, en fonction de ses arrêts et de ses reprises. Cette lecture devient un voyage, comme le décrit Thierry Kuntzel, où le lecteur choisit d'arrêter le défilement des images, de « décrire pas à pas, plan à plan, mettre en tableau, comparer, film sur papier – couché – : autant les défenseurs fielleux du "vrai corps du film" – corps en mouvement, intouchable, toujours vu à distance, lisse et plein me sont toujours apparus comme les gardes d'une arrière-garde fatiguée »⁴.

Seul nous manquerait aujourd'hui un apprentissage de la lecture des films. Il nous faut réapprendre à les regarder en fonction de ces nouveaux outils. Si les films sont tous lus d'un bout à l'autre, ils nous envahissent par le biais de leurs durées, perçues comme extérieures, que nous devons confronter à notre

1 Alain Resnais, *Alain Resnais : Liaisons secrètes et accords vagabonds*, Jean-Louis Leutrat, Suzanne Liandrat-Guignes, Paris, Cahiers du cinéma, 2006. p. 197.

2 Antoine de Baecque, « Le Don du livre », *Cahiers du Cinéma* spécial Godard supplément au n°437, p. 65.

3 Nam June Paik, *Du Cheval à Christo et autres écrits*, Bruxelles - Hambourg – Paris, Edition Lebeer Hossmann, 1993.

4 Thierry Kuntzel, *Title T K: Notes 1974-1992, op. cit.*, p. 102

temps personnel. Ils perturbent notre temps naturel et induisent, par leur lecture, un sacrifice temporel. Ce sacrifice devient récurrent par le développement des moyens de diffusion des films sous forme de séries ou de feuilletons, qui parfois s'étalent sur plusieurs années, introduisant une habitude chez le spectateur, un rendez-vous hebdomadaire ou quotidien, pour le rendre fidèle à une programmation télévisuelle.

Nam June Paik déplore que le flux des œuvres audiovisuelles ne soit pas organisé de manière plus accessible. Le livre présente des informations par un accès plus direct : « le "livre" est la forme la plus ancienne d'information par *random access* »¹. La vidéo et la télévision présentent au contraire des informations liées au temps, agencées par flux. « Les humains n'ont encore pas vraiment appris à bien structurer l'information liée au temps dans les enregistrements et les systèmes de récupération car tout cela est nouveau. Personne ne dira que l'*Encyclopædia britannica* est ennuyeuse. [...] En effet, on peut y consulter n'importe quelle page, n'importe quelle entrée sous A ou B ou C ou M ou X, alors qu'en regardant une bande vidéo ou la télévision, il faut suivre A, B, C, D, E, F, G. La comparaison est simple, mais la différence est énorme. C'est pour cette raison que le livre est bien vivant et continuera de l'être jusqu'à ce que l'information électronique ait réglé le problème du *random access*. »²

Cependant, notre relation au flux audiovisuel s'est transformée depuis l'apparition des lecteurs DVD. On accède directement à une séquence précise et il n'est plus nécessaire de rembobiner ou de chercher, comme avec une bande. Il suffit d'appuyer sur une ou plusieurs touches pour accéder immédiatement à un contenu ou à un chapitre.

1 Nam June Paik, *op. cit.*, p. 112.

2 *Ibid.*, p. 112.

4.4.3 P.A.U.S.E

Appuyer sur le bouton « play » d'un magnétoscope implique de mettre en lumière l'image, de l'éclairer d'un autre jour. Cependant il est plus difficile d'interrompre le flux des images mouvantes comme nous le montre l'un des protagonistes du film *eXistenZ*¹. Celui-ci ne sait plus comment sortir de l'œuvre et demande une pause pour suspendre le jeu : « PAUSE : je veux marquer une pause, je veux une PAUSE !!!! Dans tous les jeux on a le droit de marquer une pause ! *eXistenZ*, fais une pause ! (*Hurllement*) »

Comment survivre avec son imaginaire dans cet étouffement ? Bernard Stiegler, citant *La Dialectique de la raison* de Theodor W. Adorno, explique que le mouvement des images défilantes dans un dispositif qui contraint le spectateur à les regarder est un vaste complot contre sa liberté. Il l'empêche de penser librement et de conserver son imaginaire propre. Dans ces conditions, le cinéma paralyse l'imagination. L'écoulement temporel engourdit notre conscience, qui n'a pas le temps de formuler une pensée. « Comment accéder au flux à travers un objet ? » Il s'agit de faire *coïncider* l'intentionnalité « avec la fluidité temporelle de la conscience elle-même comme flux »². Ainsi, pour y accéder, on suspend le temps, l'écoulement. Le suspens est ainsi éveillé par un lecteur quand il arrête un livre ou un film, met sur « *pause* » un flux de tout ordre. Si le spectateur choisit de rester assis et de regarder les images d'un film, il souhaite aussi prendre en main la destinée de sa perception de l'œuvre. En particulier depuis que d'autres moyens existent pour voir les images en mouvement.

La télévision et le magnétoscope ont introduit la notion de contrôle de la part du spectateur. Ce dernier s'affranchit de la perception du film dans un espace-temps précontraint. Les constructeurs, ou plutôt un faisceau convergent de volontés, ont ici précédé les auteurs. L'acte de mettre sur « *pause* » permet de déjouer les flux, et par cette interruption, le rythme du spectateur s'immisce dans le film pour introduire un retard dans la suite de

1 David Cronenberg, *eXistenZ*, 1999.

2 Bernard Stiegler, *La Technique et le temps 2*, Paris, Galilée, 1996, p. 229.

l'histoire. Le bouton « pause » autorise la suspension du mouvement des images, laisse au spectateur le temps nécessaire pour retrouver ses esprits et choisir un autre mode de navigation : arrêter, mettre en arrière, en avant, ralentir, accélérer, changer de chapitre...

Lors d'une lecture de *Chromosome 3*¹, avec magnétoscope et bouton de « pause » d'une télécommande, je lis le film et en interromps le cours à chaque fois que me vient en tête une pensée. En procédant de cette manière, le film s'étire, dure plus longtemps et prend d'autres proportions. Le scénario des *Histoires à pression 1* s'est écrit à la suite de cette lecture particulière du film *Chromosome 3*. Lorsque que le suspense devenait trop intense, j'interrompais le cours du film en gelant l'image. L'image « pausée », gelée, est décrite par Serge Daney² comme la dernière image éternelle, qui n'en finit plus.

Après cette expérience de lecture magnétoscopée du film *Chromosome 3*, nous avons réalisé le montage des *Histoires à pression 1* afin de prolonger une situation de suspens en créant un dispositif de vidéo interactive où le spectateur a la possibilité de se servir de l'interface comme d'une télécommande. Les quelques scènes de *Chromosome 3* ont été montées en fonction de cette expérience de téléspectatrice. Ces quelques minutes remontées d'un plan de *Chromosome 3* furent rendues extensibles par la programmation de différents modes de lecture suivant la pression du spectateur sur un capteur. Elles sont à explorer de manière digitale en auscultant le morceau temporel. Si le spectateur n'agit pas, il revient vers la première scène, présentant un massacre sanglant. S'il veut fuir ces images, et quitter cette scène pour s'acheminer vers une fin qu'il espère, il faudra qu'il appuie sur l'interface. Il module ainsi la vitesse, le rythme de lecture et gèle l'image en effleurant plus ou moins la surface sensible.

1 David Cronenberg, *Chromosome 3*, *The Brood*, 1979.

2 Serge Daney, « La dernière image », *Passage de l'image*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990, p. 57.



Histoire à pression 1 d'après Chromosome 3 de David Cronenberg.

Histoire à pression 2 est la consultation de l'extrait d'un autre film, *Soupçons*¹ d'Alfred Hitchcock. Cary Grant a-t-il tenté de tuer Joan Fontaine lors de la scène finale ? Qui a ouvert la portière de cette voiture, est-ce Joan Fontaine pour s'échapper ou Cary Grant pour la tuer ? Pour vérifier les gestes de ce tueur hypothétique, nous avons regardé le film image par image. Encore insatisfaits, nous avons repris le programme permettant de varier la vitesse de lecture du film. Lors de ces revisites successives nous n'étions pas dupes de la double fin désirée par Hitchcock, mais plus simplement en train de repenser la jouabilité en terme de variabilité. L'interface s'active comme un potentiomètre, pour varier la vitesse de lecture. Jouer signifie, dans ce cadre-là, varier. Mais ce qui ne devait rester que le souhait de répondre à l'angoissante question du « meurtrier dans l'image » s'est trouvé évoluer. Pris au jeu, nous découvrons la réversibilité de ces images de cinéma, la scène se révélant aussi captivante à parcourir d'avant en arrière. Nous pouvions alors tourner autour de ce plan : Cary Grant qui projette sa main vers la caméra et veut s'emparer de nous...



Histoire à pression 2 d'après Soupçons d'Alfred Hitchcock.

1 Alfred Hitchcock, *Soupçons*, *Suspicion*, 1941.

4.4.4 Entre l'écoulement et la coïncidence

Jouer les images en mouvement dans des dispositifs numériques présuppose de pouvoir en contrôler l'écoulement. C'est dans cette optique que nous avons réalisé *Ne m'oubliez pas*¹, qui fait suite aux projets *Histoire à pression 1* et *2*. Cette installation vidéo interactive fut exposée lors des manifestations *H2ptm* à Saint-Denis et *Jouable 2*, à Kyoto. L'idée de départ est celle de pouvoir se saisir d'un instant en pressant sur une surface composée d'un capteur connecté à un boîtier *midi* relié à un ordinateur. Les valeurs de pression comprises sur une échelle allant de 1 à 127 sont réinterprétées par le programme Max/MSP et le montage du film varie en fonction de celles-ci. Le logiciel Max/MSP pilote le montage d'un seul film Quicktime linéaire, qui rassemble tous les plans mis bout à bout. Chaque image est un numéro. Elle est un nombre en millisecondes. Une suite de commandes indique le numéro de l'image visible et celle sur laquelle on risque d'atterrir si on souhaite basculer vers un autre segment. Par le fait qu'une image est un chiffre, et que le programme joue avec ces chiffres, il est possible de demander au logiciel de monter en direct le film et de se promener ainsi à l'intérieur de l'objet filmique Quicktime, de manière aussi fugitive qu'on pourrait voyager dans ses souvenirs.

L'installation joue sur les deux sens du terme pression. Il s'agit de presser sur une surface déterminée et d'exercer une influence retranscrite en un calcul, qui modifie l'histoire en cours. Dans un sens, le spectateur presse pour voir et circuler dans l'histoire, dans l'autre sens, l'histoire exerce une pression sur lui. Le simple fait de presser nous permet d'accéder à d'autres plans, formant des strates plus en profondeur.

1 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, 2003, installation interactive.

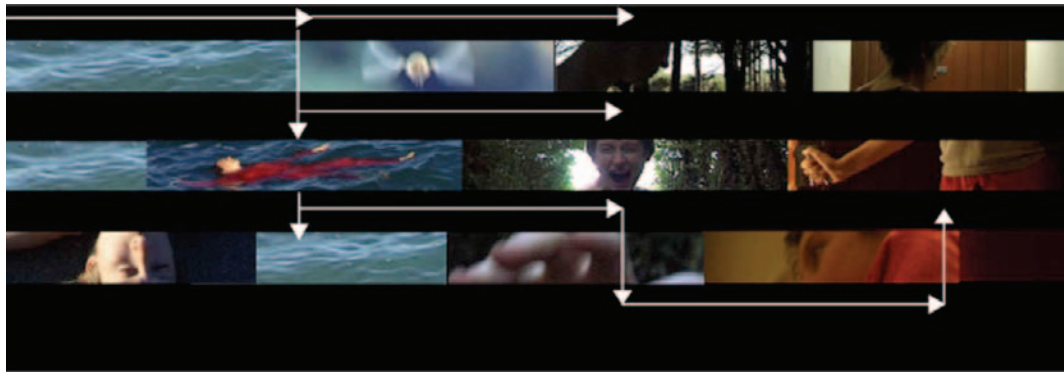


Schéma d'un montage par strates, *Ne m'oubliez pas*.

Dans ce film, nous avons choisi de prendre pour actrice une réalisatrice, Cécile Bicler, qui archive de très nombreux extraits de vidéos, qu'elle stocke sur ses disques durs. Ce film est aussi un documentaire sur cette artiste, qui incarne une figure de spectatrice-monteuse, se promenant dans des segments temporels. Dans *Ne m'oubliez pas*, il est d'abord question de ne pas oublier ces films, de pouvoir les retenir en les manipulant, tout en amenant le spectateur à croire à certaines scènes à venir, alors qu'autre chose se passe. Des extraits ressurgissent et sont revisités. Évidemment, pour qu'il y ait cette revisite, il faut que l'image, elle aussi, s'évanouisse pour revenir. En posant les éléments d'une histoire réduite à quelques actions, il s'agissait de faire naître autant d'histoires à chaque plan, et que le spectateur puisse passer de l'une à l'autre en s'inventant des liens.

4.4.5 Mutilation, les fantasmes des extraits de films

« Il se propose donc, par l'effort de l'acte poétique, de porter ensemble et même de conduire jusqu'à l'unité – l'unité de l'avenir – ces fracas, morcellements et hasards d'homme : ce sera le travail du tout, l'accomplissement de l'intégral ».

Maurice Blanchot, *L'entretien infini*¹

Le fragment synthétise parfois le film entier, tout en lui conférant une part de mystère. La lecture d'un extrait de film forme à lui tout seul une véritable

¹ Paris, Gallimard, 1969, p. 250.

quintessence de l'œuvre, tels ceux choisis par Jean-Luc Godard dans les *Histoire(s) du cinéma*. Le morceau cité se poursuit dans un autre lui succédant. Tels aussi les extraits cités dans le film *Mon oncle d'Amérique*¹ d'Alain Resnais. Ces morceaux nous donnent la tonalité d'une mélodie, une amorce de rythme. Comme les premières notes d'un morceau inconnu ou déjà oublié. Notre désir est de connaître la suite. Pourquoi Jean Gabin est-il en colère ? Un geste bref entre deux plans le présente entre d'autres scènes de la vie quotidienne. L'extrait s'étend, se contracte. Il vibre par sa durée et son rythme propre, faisant référence au film dont il est issu. Il transporte avec lui une autre histoire, et donc une autre durée (un passé, un présent, un avenir). Le plaisir qu'on a à voir l'extrait s'accompagne d'une frustration due à la coupe qui morcelle la continuité et ampute le film.

Dominique Païni fait l'apologie des extraits de films prélevés à l'intérieur d'une continuité. Ce morceau a été sélectionné en fonction de son amorce (le point de départ), de sa fin (arrivée) et de sa durée. Il constitue un maillon. Comme le malade amputé ressent encore son membre fantôme, le spectateur de l'extrait imagine une suite, qu'il n'a pas eu l'occasion de connaître et qu'il aimerait voir. Dominique Païni compare ces fragments, qui nous procurent le plaisir de prolonger l'œuvre, aux membres mutilés de ces déesses sculptées : « La mutilation d'un film est une situation ambivalente. Comme les ruines, et le goût qui leur est attaché, certains films des premiers temps sont parfois mystérieusement beaux à cause de (grâce à...) leur mutilation. »² Dans les *Histoire(s) du cinéma*, les innombrables extraits s'enchevêtrent sans nous laisser le temps de compléter le tissage. L'imagination s'avère donc indispensable pour que l'on puisse compléter les manques de ces morceaux vus hors de leur contexte.

L'extrait peut avoir une emprise sur le temps et devenir ainsi inusable. Dominique Païni³ constate que cette emprise a nécessité, pour se faire, un temps suffisamment long, de sa conception à sa réalisation. Les raisons de

1 Alain Resnais, *Mon oncle d'Amérique*, 1980.

2 Dominique Païni, *Le Temps exposé...*, op. cit., p. 91.

3 Dominique Païni, *loc. cit.*

cette empreinte sont encore à chercher du côté de l'empreinte d'un moment du réel, impliquant toute une équipe. Les extraits ainsi choisis ont pour particularité d'être apparemment inusable. Ils représentent des moments qu'il est possible de revoir. Le temps du regard ne les use pas, comme la statuaire antique dont parle Dominique Païni, moulée et copiée dans différents modèles de différentes tailles. L'extrait est une empreinte, ne serait-ce que temporelle. Cette empreinte exerce une emprise sur notre inconscient et se glisse dans notre mémoire. Dominique Païni se demande pourquoi tel extrait de film marque notre mémoire : « quand un film se grave fortement dans la mémoire, ce ne sont pas toujours les anecdotes de son récit qui assurent cette pérennité mnémotechnique... D'ailleurs cela devrait faire réfléchir les cinéastes : le dépôt que laissent les films parmi nos souvenirs dépend-il comme on le dit, de la narration et de l'empathie éphémère ? [...] Ce sont probablement des gestes répétés, des trajectoires affirmées, des ponctuations sonores récurrentes qui assurent les plus profondes gravures mentales. »¹

4.4.6 Art du collage, les colleurs Joyce et Godard

Que ce soit chez un cinéaste comme Godard ou chez un écrivain comme Joyce, les récits sont parasités par des informations multiples. Le contexte entourant les protagonistes déborde et les recouvre. Dans les films de Godard, la bande sonore composée de rumeurs, voitures, klaxons, avions, empêche le spectateur de saisir le dialogue des personnages. Ce phénomène vient contredire les discours technicistes répandus au sujet des médias : « Là où ça passe bien, où ça transite bien, sans perte aucune, là où l'information est transmise directement, intégralement, il y a communication ». Thierry Jousse ajoute : « Dans la communication telle qu'on voudrait nous la vendre seul le message compte et le médium doit s'effacer. Godard prend cette communication-là à contre-pied. Il privilégie le médium, non pas exactement

¹ *Ibid.*, p. 105.

au détriment ou contre le message, mais en même temps. »¹ Une phrase commencée lors d'un dialogue entre deux protagonistes devient inaudible. Plusieurs flux se mêlent et sont orchestrés. En suivant leur entremêlement, on perdra le fil d'une pensée. Jean-Luc Godard fait de l'art du collage, par une extrême subtilité des coupes, un art du suspense. Il fragmente le moment musical jusqu'à ce que le thème apparaisse à un moment inattendu, il « répète à plusieurs reprises l'introduction, coupant juste au moment où le thème doit commencer, différant ainsi l'exposition du motif musical majeur, avant de le replacer quelques instants plus tard au moment où l'on s'y attend le moins. »² Il devient ainsi l'auteur de ce « livre des livres »³, maintenant à distance le *déjà dit*.

Où commence, où finit la citation ? Son art de la citation se fait nouveau langage. Le moment cité perd sa « valeur référentielle par accumulation de strates successives »⁴. Joyce dans *Ulysse*, joue aussi « du citationnel au point, parfois, de le contrefaire, l'utilisant sans l'endosser ou le faisant endosser à des personnages pour le défaire de toute effectivité. Si, au bout du compte, une parole n'est jamais première, comment jouer de cet emprunt ? »⁵ Il falsifie le mythe, le détourne et se le réapproprie.

Comme Joyce, Godard devient ce bibliothécaire, cet homme aux livres, qui lit et s'imprègne. Il finit par ne plus savoir où se trouvent ses référents et les prend pour lui-même. En récupérant les mythes et autres savoirs et en les ressassant maintes fois, on en oublierait l'origine. On pourrait croire que tout est venu de soi. Les phrases des autres se mélangent avec d'autres. Godard devient ce compositeur de sonorités ayant un sens, une direction, voire plusieurs : « Godard, programmateur sonore prélève des sons dans le monde physique et des phrases musicales chez les compositeurs, de la même

1 Thierry Jousse « Godard à l'oreille », *Cahiers du Cinéma* « Spécial Godard », n°437, 1990, p. 43.

1 Thierry Jousse, *Godard à l'oreille*, op. cit., p. 41.

3 p. 216.

4 p. 217.

5 p. 217.

manière qu'il vole des mots ou des phrases chez des écrivains. C'est la même technique de fragmentation et de transformation qui est à l'œuvre ici et là. »¹

À l'ère du film numérique, l'idée d'original disparaît pour un art de la copie seule. Le statut de l'original se dégrade en regard de la copie et réciproquement. L'essence de la constitution technique des produits numériques est faite pour être copiée. Que signifie un film numérique qui ne pourrait pas être copié ? Cette interdiction équivaut pour le livre à un ouvrage qui ne pourrait être lu, où dont seul un lecteur en donnerait une interprétation à voix haute. Les zones de libre échange des produits numériques sciemment utilisés sont donc la juste logique de la circulation de ces objets. L'événement détourné va donc être cité ou prélevé. Mis dans un autre contexte, l'extrait signifie encore autre chose. « Fragmenter, c'est briser un certain ordre de la temporalité pour préférer celui de la spatialité [...] Le processus actuellement en cours est celui de la revanche de la discontinuité, de la divisibilité, de la combinatoire, sur tout ce qui est flux, gamme de nuances déteignant l'une sur l'autre. Le XIX^e siècle, de Hegel à Darwin, avait assisté au triomphe de la continuité historique et de la continuité biologique sur toutes les ruptures constituant antithèses dialectiques et mutations génétiques. »²

Se crée un double état, celui des emprunts et celui des appartenances à l'auteur. Ces deux états indissociables contribuent à façonner cette machine schizophrénique, qui, comme chez Joyce, emmagasine, triture un volume considérable de références par des citations et des emprunts. On se retrouve en état d'immersion, plongé dans cette mer textuelle, dans laquelle le spectateur navigue dans des dédales « d'embrayage à f(r)ictions »³. Et comme Joyce, Godard « a bouleversé quelque chose dans le cinéma moderne, [...]

1 Thierry Jousse, *op. cit.*, p. 40.

2 Italo Calvino, *La Machine littérature*, *op. cit.*, p. 11.

3 Antoine de Baecque, cite Antoine Compagnon, *la Seconde main ou le travail de la citation*, Le Seuil, 1979, p. 42-43 in « Le don du livre », *Cahiers du Cinéma*, *op. cit.*, p. 64.

grâce à cette faculté d'aller suprêmement vite, de court-circuiter la transition, de raconter cent histoires là, où dix ans plutôt, on n'en racontait qu'une. »¹

Après ces questionnements sur les manières de disposer des images mouvantes où les boutons *pause* et *play* d'un magnétoscope se sont avérés nécessaires pour que le lecteur puisse consulter un film et en découvrir la structure, nous verrons comment l'objet film se rapproche de l'album d'images, de sons et de textes.

4.2 Du cinéma aux livres d'images en mouvement

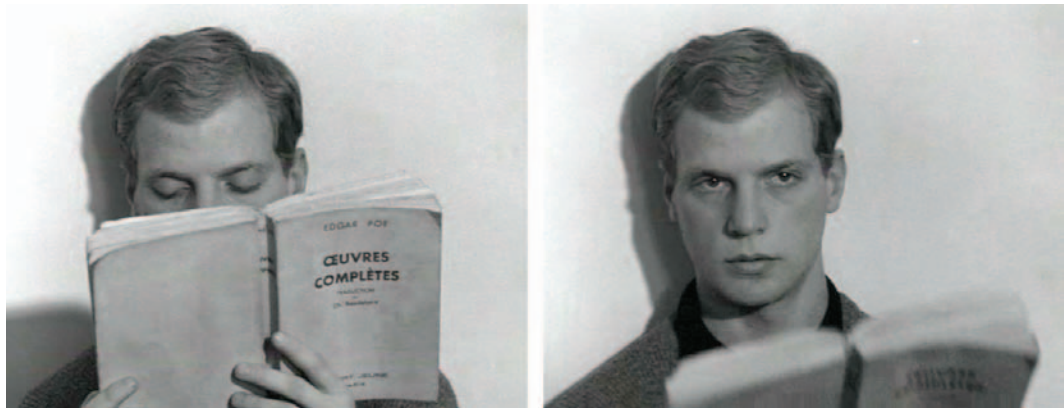
4.2.1 Lire le film

En tant qu'auteur et cinéophile, je cherche à composer un film qui s'apparenterait autant à la lecture qu'à l'écoute, entre l'album sonore et le livre. Il s'agit de trouver une écriture « filmique » qui s'accorde avec les spécificités de ces nouvelles lectures, afin de se sentir tout aussi libre dans l'acte de lecture d'un film que dans celui d'un livre d'images et de sons, de repenser le film à cet égard.

Le cinéma issu de la technologie des cassettes vidéo VHS et édité en DVD tend à se rapprocher de l'objet livre et du disque compact. Le film se compare au livre depuis l'apparition des magnétoscopes, précédant la révolution numérique du cinéma digital. Alain Resnais, constatant qu'un film se voit de plus en plus souvent par bribes, par fragments, en conclut que « c'est peut être parce qu'on assiste à une mutation comme la peau de serpent. Le cinéma ne sera fait peut-être que pour être consommé comme le livre et on est en ce moment dans une période de transition. »²

1 Antoine de Baecque, « Le Don du livre », *op. cit.*, p. 65.

2 Alain Resnais, *Alain Resnais...*, *op. cit.*, p. 196.



Jean-Luc Godard, *Vivre sa vie*, 1962.

Depuis que le film sur support DVD se diffuse comme objet, il se possède en tant que tel, comme le livre. La lecture plurielle du film suscite, suivant ses formes, de multiples approches. Une des différences entre ces deux médias est celle du contrôle de lecture. Le lecteur déchiffre le livre en suivant son rythme de lecture. Lorsque l'image en mouvement est lisible sur un DVD, le spectateur peut choisir son mode de lecture : arrêter, prendre le temps de geler l'image, revenir en arrière. Mais ceci n'est possible que dans certaines conditions, et dans la mesure où le spectateur est en mesure d'utiliser des outils qui possèdent ces commandes.

Le contenu du film sur DVD est crypté (chiffré). Lire le film nécessite d'avoir un outil, le magnétoscope. Pour découvrir le film et son contenu, on utilise la fonction « lecture », terme s'appliquant à l'objet livre. Car comme l'écrit Thierry Kuntzel, en soulignant le mot « lire » dans ses notes, « il s'agit bien de lire le film »¹. Il cite la définition de l'acte de lecture et décrit ce vaste mouvement de déchiffrage qui met autant en jeu la vision que l'audition. Jean-Louis Boissier utilise, lui, le terme de « lisibilité »² pour définir l'acte de découverte du contenu de ce *cinéma-livre*, objet aux saisies temporelles multiples qui « s'ouvre vers le passé comme vers le futur »³.

Comment accéder aux images mouvantes d'un film comme on se saisit des phrases d'un livre imprimé ? Comment feuilleter un film comme on parcourt

1 Thierry Kuntzel, *Title T K: Notes 1974-1992*, op. cit., p.119.

2 Jean-Louis Boissier, « Lisibilité visibilité jouabilité », *La Relation comme forme*, op. cit., p. 263.

3 Jean-Louis Boissier, *La Relation comme forme ...*, op. cit., p. 185.

les lignes d'un texte ? Dans un dispositif de lecture, le lecteur déplace son regard au fur et à mesure de sa progression dans le texte. Dans un dispositif de type cinématographique, le spectateur observe des images défiler, il perd une certaine indépendance de sa perception de l'œuvre. « Et pourtant, c'est le rythme même de ce qu'on lit qui fait le plaisir des grands récits : a-t-on jamais lu Proust, Balzac, *Guerre et paix*, mot à mot ? »¹ Pour lire les films, il est nécessaire de pouvoir accrocher le flux et de pouvoir le rompre ; c'est dans cette optique que je repenserai un cinéma dans un dispositif laissant une plus grande autonomie au spectateur. Lire le film en « sautant des images » comme on sauterait des lignes dans un livre. Modifiant la vitesse du flux, il est aussi possible de geler l'image, comme on fixe notre attention sur une suite de mots. Ce procédé de lecture se prête à l'analyse des séquences en particulier depuis qu'il est possible de revenir en arrière ou de passer à un autre chapitre. On lit une histoire par sauts, d'arrière en avant ou d'avant en arrière. On pourrait reprendre les mots de Blanchot pour le livre : lire le film, c'est lire ce qui est déjà « là »², le déjà-composé comme le déjà-écrit. L'accessibilité aux données actualise des images qui sont pré-enregistrées sur un disque.

Le logiciel *Lignes de temps*³ offre un accès à chaque plan du film et en propose une cartographie. Lors de la consultation d'un DVD, il serait aussi possible d'accéder aux plans indexés ; ceux-ci complèteraient le sommaire recensant les chapitres. Des repères, comme le système de pagination dans un livre, pourraient ainsi avoir un équivalent pour les plans ou les séquences numérotés d'un film. On naviguerait dans le film de plans à plans par une touche conçue à cet effet sur une télécommande.

1 Roland Barthes, *Le Plaisir du texte*, op. cit., p. 19.

2 Maurice Blanchot, *L'Espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1955.

3 « Lignes de temps », logiciel d'annotation de films, développé à l'initiative d'Alain Bergala et repris par l'Institut de recherches du Centre Pompidou créé par Bernard Stiegler, 2006.

4.2.2 Le devenir (libre) livre

Le spectateur se venge du temps passé dans une projection de type cinématographique en achetant l'objet dont l'histoire a pu le posséder pendant la projection. Le cinéma était un service, explique Marc Nicolas, qui s'est transformé en un bien : « Le cinéma s'est inventé un objet. »¹ Le film « devenu un bien, se trouve au cœur d'une nébuleuse définitionnelle. Il ne s'agit pas principalement de standard technique, mais de comportements, de rapports de force qui sont remis en cause, qu'il faut adapter à ces objets et probablement pour des décennies. »²

« DVD » est le sigle de l'anglais *Digital Versatile Disc* (traduit en français par « disque numérique polyvalent »). C'est un format de disque optique utilisé pour le support de stockage numérique haute intensité, ayant une plus grande capacité que le disque compact (CD).

Le DVD est un support multi-plateforme, qui peut être lu sur un lecteur de salon, un ordinateur ou encore une console de jeux vidéo. Le spectateur visionne les films dans les lieux et la temporalité qu'il choisit. L'objet DVD, disque de 120 mm de diamètre, tient peu de place. Sa petite taille et sa légèreté en font un objet mobile. La taille de l'image, sa qualité, ainsi que sa diffusion sonore varient. Cet objet multi-contenu, dont la capacité de stockage se compte en gigaoctets, sert à stocker tant des enregistrements de films que des fichiers personnels, comme des souvenirs de famille : « Aujourd'hui, ce sont les mêmes galettes sur lesquelles on imprimera nos films de famille et on imprimera les films des cinéastes du monde entier. »³

Le DVD présente une segmentation en pistes de lecture ; l'utilisateur peut voir le film en entier ou en sélectionnant un chapitre. Le DVD emprunte au film, au disque audio (*bonus tracks*) et au livre (chapitrage, éditions

1 Marc Nicolas, *Le Banquet imaginaire, L'Exception, Groupe de réflexion sur le cinéma*, Paris, Gallimard, 2002, p. 106.

2 *Ibid.*, p. 107.

3 Marc Nicolas, *Le Banquet imaginaire, L'Exception, op. cit.*, p. 106.

limitées)¹. Le DVD vidéo rappelle le livre, en particulier lorsqu'il est vendu sous une jaquette ou couverture, ou parfois présenté dans un coffret.

Ce support présente une architecture en forme de jeu de piste, où le contenu se structure de manière arborescente, une piste se divise en chapitres qui se décomposent en sous-chapitres. Son architecture (cachée) se déploie au fur et à mesure de son exploration.

Je sors l'objet de sa pochette en plastique, l'insère dans le lecteur. Après quelques secondes un sommaire présente la carte des options, que j'explore avec une télécommande : lire le film, sélection de la scène, réglages... Dans les réglages, je sélectionne une langue de sous-titres et de bande-son. Je peux aussi changer en cours de lecture les sous-titres, et décider d'apprendre une langue étrangère tout en regardant le film. À chaque fois que je change de réglage ou de chapitre, je reviens au sommaire (si cette option n'est pas verrouillée sur le DVD). C'est une sorte de passage obligé et récurrent dans ma visite. J'inspecte les « *special features* » et regarde les bandes-annonces. Je reviens au menu. Je retourne dans l'option chapitre, les noms de chapitres sont illustrés par des icônes.

Chaque DVD possède ses spécificités. Le concepteur peut choisir de verrouiller certaines actions, comme celles de revenir au sommaire ou de changer la vitesse de lecture. Ainsi, dans ce jeu de libertés et de contraintes, le lecteur découvre une ergonomie et une structure toujours différente.

Suivant les films, il est possible d'utiliser certaines options en cours de lecture, comme les changements d'angle. Ceux-ci sont d'ailleurs peu exploités de la part des auteurs et concernent les films réalisés depuis l'apparition de cette technique. L'industrie pornographique a ainsi construit certains films de la sorte ; le spectateur change d'angle de vision pendant une scène. Cependant la touche changement d'angle n'est pas très accessible sur certaines télécommandes.

1 « Annexe 2, Pratique et économie du DVD », *Le Banquet imaginaire, L'Exception, op. cit.*, p. 269.

« Bonus » est la traduction française de l'expression américaine « *special features* », terme plus adéquat selon Jérôme Cornette, puisqu'il « met en jeu la spécialité du désir de DVD – ses *bonus pockets* [...] bibelot baudelairien qui rend possible une exploration de “l’impalpable et protecteur brouillard de la mémoire” »¹.

Enfouis dans ce meuble à tiroirs, on peut y voir ce qu'on nomme « *making off* », les à-côtés du film. Ceux-ci documentent le tournage. Ils présentent synopsis, *story-board*, bandes-annonces, commentaires, entretiens. Les photographies de plateau sont stockées dans ce qu'on appelle les galeries de photos, avec les affiches de film.

Le DVD amène à une autre cinéphilie, nous précise Alain Bergala. Ce public exigeant s'attache au détail, veut en savoir plus sur la genèse du film, est curieux d'histoires et d'anecdotes. Il sera aussi intéressé par des documents inédits, comme des courts-métrages jamais sortis en salle, des scènes coupées au montage, des plans interdits par la censure ou des fins alternatives. Enfin, pour les cinéphiles, amateurs de biographies, il est un outil d'étude, objet de comparaison entre les versions (longue, courte...). Comme le dit Bergala², on peut lire le film en quelques minutes ou en plus d'une journée, la vitesse de lecture est multipliée par deux, quatre, huit ou seize, ou ralentie jusqu'à la lecture image par image.

Le film devient un objet de collection pour « dévédéphiles ». À la bibliothèque s'ajoute une vidéothèque ou une dévédéthèque. Le collectionneur recherche les meilleures copies, ou accumule différentes versions d'un même film. La collection *Criterion*³ représente une sorte d'équivalent des éditions de La Pléiade pour les DVD. Dans un autre registre, de nombreuses éditions bon marché proposent, à quelques euros, des objets moins sophistiqués.

1 Jérôme Cornette, « D/V, ou comment philosopher à coup de disque versatile », *Fresh Théorie*, Léo Scheer, Paris, 2005, p. 291.

2 *Ibid.*, p. 100.

3 The Criterion Collection, Etats-Unis, criterionco.com.

4.2.3 Chapitre. Moyens d'accès dans le film

« On ne peut bien parler que quand on regarde la vie avec détachement. On balance entre les deux, silence et parole. [...] Est-ce que penser et parler, c'est pareil ? Je le crois, oui, c'était dit dans Platon. »

Jean-Luc Godard, *Vivre sa vie*

Si « marquer un texte, c'est lui associer des signes de division »¹, marquer un film, c'est aussi lui attribuer une rythmique, un métrage et un découpage particuliers. Lors de la fabrication du film, chaque image est représentée par un chiffre, et le logiciel de montage présente une échelle de temps. Le monteur se déplace dans le film par des unités temporelles et des marqueurs qu'il positionne dans la fenêtre de montage. Par la suite, ces marques de montage disparaissent ; elles sont très rarement visibles pendant la lecture du film. Cependant, il est très probable que les auteurs ne cachent plus leur marques temporelles et qu'ils utilisent des repères, que ce soit pour composer ou pour proposer au lecteur des cheminements dans l'œuvre. Bernard Stiegler explique que nous sommes « passés d'un récit en continu à un récit organisé en chapitres. Un texte comme *Le traité de l'âme* d'Aristote ne comporte à l'origine ni pagination ni chapitre, le concept même de chapitre n'existe pas. »² Il explique aussi qu'il est nécessaire que les auteurs s'occupent de l'édition des DVD, sinon les films sont subdivisés arbitrairement et parfois même au détriment des œuvres. Jean-Michel Frodon ajoute que, « dès lors que les cinéastes s'approprient les potentialités du DVD, celui-ci ouvre une autre forme de liberté. Ce n'est plus le spectateur qui s'en empare, mais le créateur qui échappe au côté clos du film par la possibilité de donner des variantes, ou des lignes de fuites, ou carrément des alternatives. »³

Quelques cinéastes ont anticipé les potentialités du cinéma stocké sur DVD ; leur technique présuppose l'accès et se décompose en chapitres

1 Alain Giffard, « Idée du lecteur », *Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures*, Vic la Gardiole, éditions L'Entretemps, 2005, note de bas de page, p. 75.

2 Bernard Stiegler, *Le Banquet imaginaire*, op. cit., p. 117.

3 Jean-Michel Frodon, *Le Banquet imaginaire*, op. cit., p. 120.

accessibles. *Vivre sa vie*¹ est proche de ce que je nomme un cinéma au devenir-livre. Ce film pensé, dialogué, tourné, monté et mis en scène par Jean-Luc Godard, est aussi un film découpé en chapitres. Le Chapitre 1 est lui-même divisé en plusieurs séquences : « Un bistrot – Nana veut abandonner – Paul – l'appareil à sous ». *Vivre sa vie* préfigure le chapitrage de la pensée. Les chapitres rythment le film, ils prédisent les éléments qui vont suivre. *Masculin féminin*², de Jean-Luc Godard, est aussi découpé en chapitres, présentant quinze faits précis.

Comme un lecteur le ferait dans un livre, ils permettent de se reporter aux « pages ultérieures » du film. Nous sommes happés, comme dans les films muets, par ces instants silencieux entre le temps à venir et le temps qu'on pense voir venir. Ce moment de chapitrage est un temps où l'on se tait... « Il faut qu'on pense. Pour penser, il faut parler. Et pour communiquer, il faut qu'on arrive à bien parler. [...] Quand on parle, c'est une autre vie que quand on ne parle pas. »³ Les chapitres, comme les sous-titres présents dans les films muets, rythment et découpent la lecture.

4.2.4 L'un et l'autre

« Le DVD est en train de faire vaciller la question de l'unicité, désormais il y a le film en salle, et puis il y a la version en DVD. »

Jean-Michel Frodon, *Le Banquet imaginaire*⁴

Le mot « translation » évoque le passage d'un dispositif de vision à un autre. Les films prévus pour une diffusion en salle de cinéma sont transférés et édités sur un support DVD. Ainsi le cinéma grand écran s'accompagne d'autres versions, sur des écrans nomades. Face à ce phénomène, comme nous l'explique Alain Renais, il semblerait que deux attitudes coexistent.

1 Jean-Luc Godard, *Vivre sa vie*, film en douze tableaux, 1962.

2 Jean-Luc Godard, *Masculin féminin*, 1966.

3 Jean-Luc Godard, *Vivre sa vie*.

4 *Ibid.*, p.100.

« D'une part, certains auteurs vont refuser ce système et préférer le dispositif cinématographique. » Les films sont, selon eux, réalisés pour une salle de cinéma et non pour être des objets détournés par le spectateur¹. Ces réalisateurs souhaitent que le film qu'ils conçoivent « soit vu dans un certain ordre »². Ils craignent que le spectateur, en manipulant le film pendant sa projection, emprisonne l'auteur. Pour eux, un film n'est pas fait pour être revu. Il peut disparaître, comme une représentation théâtrale, sans laisser de trace.

D'autres, au contraire, préfèrent des systèmes de reproductibilité d'images en mouvement, en version vidéo ou DVD, qui « donnent une image plus fidèle de leur travail que les copies tirées à de très grands nombres d'exemplaires ». De plus, ils ont l'impression de contrôler leur œuvre par la diffusion numérique, car celle-ci « préserverait le film de sa destruction totale, quand il est sur un support uniquement chimique »³.

4.3 Le home cinema

4.3.1 Le home cinema des origines

La transformation a été anticipée, bien avant la prolifération du *home cinema*, par des auteurs souhaitant se rapprocher du médium livre. Ils ont créé une forme de cinéma plus proche du livre, qui était certes destinée au dispositif de cinéma en salle, mais qui avait déjà été envisagée pour le petit écran. Godard, Cavalier, Marker, Resnais, pour n'en citer que quelques-uns, ont ainsi contribué à l'indépendance de leur langage par rapport au dispositif prédominant. Leurs films ne dépendent pas d'une technique de diffusion et

1 Retranscription des paroles d'Alain Resnais lors d'un entretien réalisé par Serge Toubiana à Paris le 24 octobre 2002, à écouter dans les compléments du DVD *I Want to Go Home*.

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*

s'adaptent à différents dispositifs de vision. Ainsi, Alain Resnais note que « rien ne prouve que la spécificité du cinéma ce soit la projection dans des salles. Cela a commencé comme cela. Mais le fait qu'on puisse accéder comme on le souhaite, accélérer la lecture d'un film comme la lecture d'un roman ou d'un livre, c'est peut-être tout à fait envisageable. »¹

La popularité du *home cinema* existe depuis les premières projections privés. Il s'agit, de faire rentrer chez soi, l'expérience audio-visuelle la plus proche de celle qu'on peut faire dans un dispositif spectaculaire. Le *home cinema* apparaît dès les premières machines d'images animées tel le zootrope, en passant par le projecteur 9,5mm et super 8, jusqu'au magnétoscope VHS puis DVD relié à un dispositif audio comme une chaîne Hi-Fi. En adaptant ainsi le spectacle du cinéma dans un lieu privé, faut-il, comme le dit Alain Resnais, réinventer une règle du jeu pour que les films réalisés pour un dispositif particulier deviennent visibles hors de leur contexte initial ? Le spectateur d'un film doit-il se soumettre à certaines conditions ? Resnais explique qu'il place son écran de projection « dans des conditions de silence et de concentration »². Faut-il pour autant déplorer que la plupart des *home spectateurs* regardent le film « en allant et venant dans l'appartement, en parlant avec les enfants, en répondant au téléphone, en ayant la fenêtre se reflétant sur l'écran »³ ? Le cinéaste déplore cette perte de toute concentration dramatique. Il s'agirait de faire le noir, de vérifier qu'aucun reflet ne risque de troubler l'image, de couper le téléphone ou tout autre interruption possible pendant la durée de la projection, sans oublier le fait qu'il faille s'assurer que la taille de l'image soit suffisamment grande et que nous sommes confortablement installés. Ces conseils deviendront plus tard des habitudes pour ceux qui souhaitent les acquérir. Alain Resnais, interrogé sur la taille de l'écran idéal, répond à Serge Toubiana que « lorsque l'écran est très grand, c'est magnifique et quand l'écran est petit, on ne marche pas. Moi je mets un critère très simple, il suffit que l'image que

1 *Ibid.*

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*

vous ayez sur un écran en vidéo permette si vous faites un gros plan d'avoir le visage de l'acteur plus gros que le vôtre. À partir du moment où la tête est plus importante que la vôtre, les effets de montage se retrouvent automatiquement. »¹

Le *home cinema* réunit deux instances de modalité d'images : d'une part avoir un cinéma de très bonne condition chez soi, de l'autre, avoir la possibilité de modifier les paramètres et de naviguer dans le film. Le *home cinema* est un cinéma à portée de main. On pourrait aussi parler de « cinéma-main »², parce que le dispositif est souvent construit à la maison de manière artisanale. L'écran est par exemple à déplier. Il faut aussi installer dans certains cas un vidéo projecteur. Dans le cas du *home cinema*, un des membres du cercle de famille tiendra le rôle de projectionniste : il manipule le projecteur et déclenche le film. Chacun se réapproprie ce dispositif suivant le matériel qu'il a pu acquérir et l'espace dont il dispose.



Démonstration d'un équipement *home cinema*, sony-center, Berlin, 2006.

Mais pourquoi réintroduire le principe de la salle de cinéma chez soi ? Pourquoi copier un dispositif sur un autre ? Plutôt que de se soumettre aux contraintes provenant d'un dispositif collectif, ne faudrait-il pas plutôt retrouver d'autres modalités qui lui correspondent mieux, c'est-à-dire préserver l'intimité de ce cinéma pour la maison ? Comme la lecture d'un livre, la diffusion d'un film DVD est imprévisible. On ne peut imposer au spectateur une conduite à tenir envers cet objet multiple, à consommer individuellement ou dans le cercle restreint d'un groupe d'individus.

¹ *Ibid.*

² Je reprends l'expression *Hands-on-movie* d'Atsuko Uda.

Imaginons un écrivain qui suggère à son lecteur les conditions de lecture de son ouvrage.

Alain Resnais déclare travailler comme un écrivain. Il sait que son film se consommera comme un livre : « Le romancier quand il fait son livre sait que le livre ne va pas être lu d'un coup. Le lecteur ne va pas s'installer dans un fauteuil pendant les quatre ou cinq heures nécessaires à la lecture du roman. Donc, lui aussi pourrait protester en disant qu'on ne lit pas ses livres comme il faut les lire. »¹

Andreï Tarkovski confirme que ce cinéma doit être aussi un objet intime : « il fut un temps où je pensais que le cinéma, qui est l'art le plus démocratique, agissait – à la différence des autres arts – d'une manière "totale". Que le cinéma était avant tout une série d'images photographiques, sans équivoque possible. Qu'il devait donc être perçu de la même façon par tous les spectateurs, ce qui voulait dire que le film, du fait de son aspect unique, était identique pour tous. Jusqu'à un certain point, c'était vrai bien sûr. Mais au fond, je faisais erreur. Il faut trouver un principe qui permette d'agir sur le spectateur, de façon individuelle, qui fasse d'une image "totale" une image "privée", comme c'est le cas en littérature, en poésie, en peinture ou en musique. »² Le cinéma-spectacle, peu à peu, devient un cinéma intime, à échelle individuelle. Il s'adresse à chacun de nous. Et les formes des dispositifs prennent en compte cette possibilité, comme le *home cinema* qui s'adresse avant tout au cercle de la famille ou du groupe d'amis. Le cinéma est donc visible dans toutes sortes de circonstances, sur un ordinateur, un walkman de vision DVD ou un téléphone portable. Andreï Tarkovski poursuit : « et le secret me semble être le suivant : montrer le moins possible pour que, de ce "moins", le spectateur puisse se faire lui-même une idée du "tout". L'image au cinéma, selon mon point de vue, doit être fondée là-dessus.

1 Retranscription des paroles d'Alain Resnais dans un entretien avec par Serge Toubiana réalisé à Paris le 24 octobre 2002, à écouter dans les Compléments du DVD *I Want to Go Home*,

2 Andreï Tarkovski, *Journal 1970 - 1986*, op. cit., p. 73.

Et si l'on parle de symbole de l'état de nature et de la réalité... Où le principal n'est plus le détail, mais ce qui est caché ! »¹

4.3.2 Cinéma à portée de main

Atsuko Uda², jeune artiste japonaise, souhaite avoir la même attitude qu'une cinéaste mais dans un cadre quotidien. Elle écrit une suite d'histoires à travers les moyens les plus communs, des outils utilisés par tout le monde. Elle s'attache à transcrire la trace du quotidien qui relève de la mémoire de l'homme, en inventant pour cela une méthode et une écriture se rapprochant d'un cinéma livre, que l'on pourrait nommer *hand movie*, film fait à la maison. Elle précise qu'elle s'est inspirée des *mangas*, que l'on feuillette comme on le ferait d'un journal qui serait composé de quelques images et de quelques phrases. Atsuko Uda cherche à exprimer un espace-temps multiple. Elle invente une méthode pour exprimer les temps parallèles. Son polycinéma se compose de cadres, qu'elle contrôle avec des séquences vidéo Quicktime pilotées par un programme. Dans *A couple, an autumn day*, l'interactivité est un moyen de conduire l'histoire et de sentir une sorte d'avancée dans le scénario. On peut d'ailleurs s'en passer, ou la simuler. L'interactivité représente une contradiction. Tout en cherchant la surprise, elle met en scène un mode de navigation pour déjouer celle-ci. La question qu'elle se pose est de savoir comment trouver une forme qui convienne pour que l'internaute puisse suivre l'histoire aussi aisément qu'elle a pu être composée.

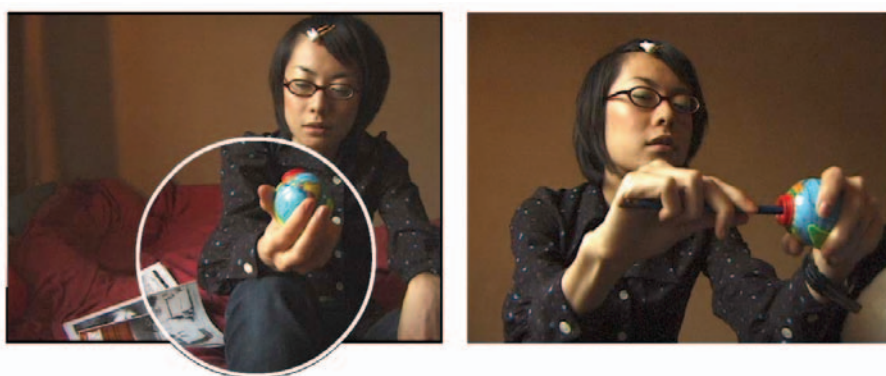
Pour l'auteur d'un cinéma à portée de main se pose la question de l'accès, tant au matériel qu'au support de diffusion. Il choisit ce qui sera accessible – à portée de main. Il prend ce qu'il a « sous la main » et n'est « plus préoccupé par l'authenticité du médium ou par son origine »³. Il préfère une technique

¹ *Ibid.*

² D'après la conférence *Hands-on-movie*, le 28 avril 2004, [ciren.org].

³ Jean-Marc Chapoulie, « Le Médium échangiste. Ou l'image mulet », *op. cit.*, p. 274.

qui lui assurera une diffusion possible. Il bricole, fait sa cuisine dans les formats, passe d'un médium à un autre et vice-versa. De sa fabrication à sa diffusion, de sa conception à sa réception, l'œuvre consultable sur support numérique a été ou sera passée entre plusieurs formats ou supports. De la pellicule kinescopée à la vidéo, tous seraient des médiums au « comportement échangiste »¹, qui s'emmêlent d'autant plus facilement, qu'ils peuvent être hybridés : œuvres pour le réseau, exposées et transformées pour l'occasion en installations, puis, par la suite, diffusées lors d'une projection ou éditées en une version DVD.



Atsuko Uda, *Planet*, 2002.

4.3.3 Dispositif pluriels pour films variables

« Si on vous demandait, si vous aviez le choix : cinéma, théâtre, roman ou opéra, vous choisiriez quoi ? »

Jean-Luc Godard, *Éloge de l'amour*

Entre tous les supports de diffusion, lesquels choisir ? Les versions multiples des œuvres filmiques se déclinent en une panoplie de supports : installation vidéo, édition VHS, CD ou DVD, publication, téléchargement sur Internet pour n'en citer que quelques uns. La déclinaison des supports répond aux différentes manières d'accéder au contenu de l'œuvre. N'oublions

¹ Jean-Marc Chapoulie, *op. cit.*, p. 274.

pas qu'un support comme le DVD est versatile. Comme l'histoire de son nom l'indique « Digital Versatile Disc fut en concurrence avec Digital Video Disc »¹. Et cette versatilité du support se retrouve dans son utilisation. Le DVD supporte des films qui se déclinent en plusieurs versions, courtes et longues.

Le film, qui se décline en différentes versions selon les modes de vision, a une forme ouverte propice à l'accumulation, comme l'explique Romain Goupil : « Le DVD, en pouvant proposer différentes versions d'un film, permet de dire : cela aurait pu partir comme cela, cela pourrait aller dans cette direction. Il permet d'ouvrir, au niveau individuel, la possibilité de maîtriser le temps, de choisir entre plusieurs entrées, plusieurs cheminements. »²

Jean-Michel Frodon ajoute qu'il ne faut pas oublier d'ajouter à la version « train » la version « avion ». Car, alors que depuis presque un siècle, le spectateur voyageait au cinéma plus particulièrement dans l'immobilité, à présent, il voit de plus en plus les films pendant le temps d'un voyage en avion, en train, en bateau, en métro... Bientôt, nous pourrions décrire le voyage par le film vu : j'ai voyagé en *Mépris* ou j'ai pris l'avion avec Vertov. Et, peut être, pourrait-on penser en terme de durée de voyage, celle-ci coïnciderait avec le temps d'un film. On imaginerait des producteurs de films de gare proposer des produits correspondant à la durée d'un voyage, le Paris-Nice proposant un autre titre que le Bordeaux-Nantes.

Lorsque les versions diverses d'un même film s'ajoutent (comme c'est le cas pour les nombreux montages d'*Arkadin* d'Orson Welles), comment le spectateur fera-t-il son choix ? Et lorsque le DVD est l'objet d'un film post-mortem, alors « qui peut dire quelle était la "bonne" version ? »³ En relation avec la notion de film infini, on trouve à présent ce que l'on pourrait appeler

1 Jérôme Cornette, « D/V, ou comment philosopher à coup de disque versatile », *op. cit.*, p. 291.

2 Romain Goupil, *Le Banquet imaginaire*, *op. cit.*, p. 109-110.

3 Marco Müller, *Le Banquet imaginaire*, *op. cit.*, p. 104.

« dilution du définitif », du fait de la multiplication des versions de diffusion : version en salle, salle argentique, salle numérique.

Quand David Cronenberg décide de tourner *eXistenZ*, il expurge l'image de toutes les informations complexes, il réalise un film dont les images sont vidées de leurs détails et de leurs parasites, privilégiant les aplats de couleur, les découpages de silhouettes où les personnages se distinguent des décors. Pensait-il déjà à une compression MPEG de son film en DVD ? Il savait que son film serait visible sur un support nécessitant une compression qu'un support de type pellicule. Déjà, il adapte le film à une diffusion pour des dispositifs et des supports multiples et nomades.

Le DVD présente une image compressée au format MPEG. Avec cette technique, les couleurs et les contours sont accentués, et certaines images présentant de nombreux détails mobiles sont plus difficilement reproductibles. Certains films seront plus avantagés que d'autres, en fonction de la quantité d'information contenue dans les images.

Certains auteurs profitent des spécificités de chacun des supports de diffusion tout en essayant de limiter les inconvénients de translations d'un médium à l'autre. Les *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard sont reproduites sur presque tous les supports de diffusion. Elles composent, comme le dit Michael Witt, une « œuvre protéiforme, constituée de vidéos et de DVD, de livres et de CD et, désormais d'une exposition. »¹ Jean-Luc Godard écrit à ce sujet : « Il a fallu beaucoup d'années, cela a pris beaucoup de temps, ce n'était pas préconçu ainsi, mais cela s'est fait ainsi »². Les différentes formes des *Histoire(s) du cinéma* témoignent de la relation particulière entre leur auteur et une histoire en train de se faire. De même, suivant les circonstances, le spectateur découvre *The Exquisite Mechanism of Shivers*³ de Bill Seaman, vidéo interactive où chaque mot d'un texte est associé à une séquence vidéo, soit en tirant au sort les séquences, soit en les

1 Michael Witt, « Genèse d'une véritable histoire du cinéma » in *Jean-Luc Godard Documents*, Centre Pompidou, Paris, Centre Pompidou, 2006, p. 280.

2 Jean-Luc Godard et Youssef Ishaghpour, *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle*, Tours, Farrago, 2000.

3 Bill Seaman, *The Exquisite Mechanism of Shivers*, 1994.

regardant dans une ordre singulier. Cette œuvre se décline en plusieurs versions : on peut voir la bande vidéo, écouter le disque audio, consulter la version CD-rom éditée par le ZKM ou bien visiter l'installation quand celle-ci est exposée.

L'exposition prend alors une importance prédominante dans ce vaste panel de dispositifs de diffusion des œuvres. D'une part, l'œuvre dite versatile, une fois exposée, est fixée temporairement sous une forme. D'autre part, l'exposition est un moyen de trouver un contexte optimal à l'œuvre, de s'assurer de sa réception auprès des spectateurs et de réunir un large public. Pour l'auteur, c'est aussi l'occasion d'en observer la réception par d'autres, d'étudier les relations des spectateurs dans un nouvel espace.

Selon Raymond Bellour, la multiplication des dispositifs fait apparaître un autre cinéma, qui est « redistribué, transformé, mimé, réinstallé »¹. Les images mouvantes exposées au musée ou dans les installations apparaissent comme des dispositifs différents les uns des autres, se rapprochant plus ou moins du cinématographe des premières salles. Elles forment une sorte de kaléidoscope de dispositifs, avec des similitudes, mais également de légères différences entre eux. « Si bien que le cinéma peut-être vu, rétrospectivement et sans doute trop simplement, comme une installation qui aurait réussi – captant à lui tout seul pour un demi-siècle l'énergie propre à l'image animée, jusqu'à la concurrence ouverte par cette projection sans projection qu'à longtemps été la télévision. »²

Le spectateur passe ainsi des galeries marchandes, où le multiplexe impose d'être acheteur et consommateur, à un cinéma exposé où il sera promeneur. De la salle de cinéma de multiplexe, qui incite le consommateur à la saturation de sons et d'images, à la situation d'un flâneur qui circule entre des propositions artistiques. Les spectateurs d'un cinéma diffusé dans l'espace de l'exposition sont en mouvement, ils se déplacent physiquement vers le spectacle. Olivier Lugon écrit : « l'itinéraire de pensée auquel on

1 Raymond Bellour, « D'un Autre cinéma », *Trafic*, n°34, 2000, Paris, 2000, p. 6.

2 *Ibid.*

convie le destinataire y est désormais solidaire d'un déplacement physique bien réel »¹. Le cheminement des pensées et des corps s'allie dans l'espace de l'exposition. Le spectateur adapte ainsi son comportement en fonction de ce qu'on lui présente ; puisant dans ses habitudes culturelles le comportement d'un spectateur de cinéma, il s'installe confortablement dans une boîte noire le temps d'une projection, puis reprend la posture d'un visiteur déambulant entre les pièces ou objets accrochés. Il peut aussi jouer un rôle plus actif lorsqu'une œuvre le sollicite. Ainsi, le spectateur adopte divers rites dans un même laps de temps ; il est ce passant attentif, contemplatif, agissant ou non suivant sa relation à l'œuvre.

Avec *Zapping zone*, Chris Marker propose une déambulation permettant au spectateur dans une installation, un accrochage qui se visite. Chris Marker, cinéphile et fanatique de musée, déclare : « Je crois cependant qu'il y a quelque part en amont le modèle de la déambulation dans le musée, qui attendait le cinéma et l'ordinateur, sinon de toute éternité, au moins depuis que la chasse au Snark est ouverte. »² Marker préfère la déambulation en zigzag à la consécution ou à l'enchaînement logique. *Immemory* est une pièce interactive pour ordinateur, qui se consulte en errant, à la manière du visiteur d'une exposition. « Marker réalise le projet que lui avait soufflé Hayao Yamaneko, et qu'il avait esquissé dans *Sans soleil* : "Il prétend que la matière électronique est la seule qui puisse traiter le sentiment, la mémoire et l'imagination". Nous voici donc au seuil du labyrinthe, mais Ariane se nomme ici Madeleine, et le fil est devenu électronique : au lieu de le dévider, il faut progresser de clic en clic... »³

À travers cette pluralité, la conduite du spectateur varie en fonction des dispositifs proposés : il passe de l'un à l'autre et parfois inaugure de nouvelles postures : « Ce qui était dans le parcours du spectateur succession et passage d'un registre à un autre, d'une expérience à une autre, chacune suffisamment

1 Olivier Lugon, « Des cheminements de pensée », « Oublier l'exposition », *Art press*, n° 21, 2000, p.17.

2 Guy Gauthier, *Chris Marker, écrivain multimédia ou voyage à travers les médias*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 186.

3 *Ibid.*, p. 190.

marquée pour espérer faire oublier celle qui la précédait, devient empilement, superposition, confusion »¹, écrit Jean-Louis Comolli.

Entre plusieurs conduites ritualisées s'établissent des liens, comme celui de passer d'un type d'œuvre à un autre ou bien d'une même œuvre présentée différemment. Le spectateur peut ainsi voir un film en vidéo, puis glaner des informations à son sujet sur Internet et s'en faire une copie qu'il retrouvera sur son téléphone portable.

Tous ces dispositifs coexistent. Un dispositif en rappelle un autre. Quand je suis au cinéma, je pense à la possibilité d'acquérir ce film pour le revoir. Et pendant la lecture d'un film dans des conditions de *home cinema*, je repense aux conditions de création de ce film pour une salle de cinéma. Matthieu Orléan constate qu'il retrouve dans les images en mouvement installées des expositions ce qu'il lui manque dans ses séances de cinéphile dans les salles de cinématographe : « [...] je trouvais dans l'un ce que je souffrais de ne plus trouver dans l'autre : le surgissement spontané de la fiction, son heure bleue, son aube pure »². Je recherche dans les installations d'un autre cinéma, vidéo interactive, ce que je ne trouve pas dans le cinématographe et réciproquement tout en passant de l'un à l'autre.

1 Jean-Louis Comolli, p. 405.

2 Matthieu Orléan, « L'Art contemporain nous raconte des histoires », *Trafic* n°34, Paris, 2000, p. 51.

4.3.4 Le cinéma chez soi, le cinéma à la maison

« Aujourd'hui, il faudrait voir dans la télévision ou l'écran d'ordinateur le retour en force du mode de réception "edisonien" – taille réduite de l'écran, usage individuel. »

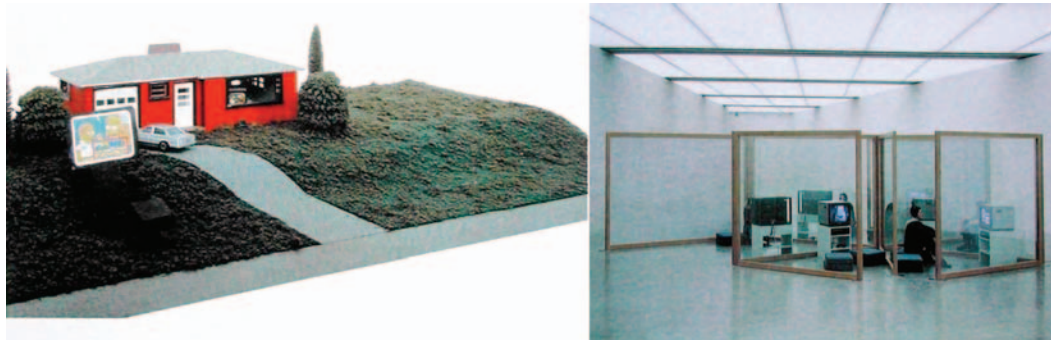
Christophe Gautier, « L'interactivité à l'écran »¹

La vidéothèque de Herman Asselberghs et Johan Grimonprez, *Prends garde à jouer au fantôme on le devient*², installée au Centre Georges Pompidou et à la Documenta X de Kassel, propose au spectateur de choisir parmi une sélection d'une cinquantaine de films et de vidéos disponibles à l'entrée de l'espace. *Le manuel de réalité* distribué au seuil de l'exposition nous invite à composer notre propre programme vidéo. Il encourage les spectateurs à s'installer confortablement dans un fauteuil, à prendre une tasse de café chaud et des gâteaux, ainsi qu'une télécommande. Le spectateur est aussi invité à apporter ses propres cassettes VHS, films « faits maison » : « vos bénédictions domestiques, lunes de fiel, sciences-fictions palpitantes, reportage sur les moineaux, témoignages d'OVNIS, recette de cuisine merveilleuses [...] » Johan Grimonprez précise que l'odeur du café et les petits gâteaux font partie de l'installation. Ils introduisent une plate-forme de convivialité, une atmosphère de discussion. Il insiste aussi sur le fait que la perception d'une œuvre vidéo dépend de son contexte : je me rappelle à ce sujet que les fauteuils étaient très confortables, dans cette salle où chacun pouvait consulter les films comme chez soi dans son *home cinema*. Dans *Vidéo Projection Outside Home* de Dan Graham, la vidéo s'expose dans un contexte proche du home cinéma : un écran de vidéoprojection diffuse à l'extérieur, côté jardin, ce que les téléspectateurs regardent sur leur téléviseur. Un autre dispositif de consultation *New Design for Showing Vidéo* présente des vidéos derrière des parois composées de plaques

1 Christophe Gautier, « L'interactivité à l'écran », « écrans numériques_digital screens », *Parachute* n°113, 01_02_03_2004, p. 101.

2 *Prends garde à jouer au fantôme on le devient* est une vidéothèque de Herman Asselberghs & Johan Grimonprez installée en 1997 au Centre Georges Pompidou et à la Documenta X <http://www.cnap-gp.fr/beware>

perforées qui selon la luminosité des vidéos font varier les qualités semi-réfléchissantes et semi-transparentes des miroirs.



Vidéo Projection Outside Home (1978) et *New Design for Showing Vidéo* (1995).

Si le cinématographe en salle se doit d'être le meilleur endroit pour voir un film, il devient parfois, comme le déplore Alain Resnais, un lieu vide, froid et individualiste, où pendant la séance chacun reste sur son siège. Mais ce cinéma s'oppose à un autre, celui du chez-soi, où la salle doit être la plus confortable possible. Le *home cinema* et les salles des multiplexes, entre chez-soi et ailleurs, veillent à placer le spectateur au centre d'une bulle confortable pour voir son film. Mais comme le remarque encore Alain Resnais, « la volonté de reconstituer une salle de cinéma chez soi [...] paraît si peu concevable par rapport aux voisins, par rapport au chez-soi »¹, au moins « dans la vidéo, il n'y a qu'une image dans la boîte », au lieu de ces si nombreuses petites vignettes s'affichant devant les multiplexes, dont on ne sait laquelle choisir.

Le cinéma, tel qu'il est visible dans un dispositif cinématographique, réunit les conditions adéquates à la diffusion d'une œuvre filmique. Il s'agit de faire le noir, d'être confortablement installé, dans de bonnes conditions acoustiques. Dans ce dispositif, le spectateur entretient un rapport privilégié avec le film diffusé. Le spectateur opte pour une position de choix par rapport à celui-ci, installé dans des conditions optimales pour prendre le temps du film, l'esprit libéré de toute action. Le phénomène *home cinema* vise ainsi à retrouver les paramètres d'une cinéphilie intime. Le *home* spectateur tente de

¹ Alain Resnais, *Alain Resnais : Liaisons secrètes et accords vagabonds*, op. cit., p. 196.

réunir toutes les conditions possibles pour déplacer la salle de cinéma au sein de son habitacle. Il accède au film, le pilote et en contrôle la vitesse, le son et son rythme de lecture.

Les œuvres accessibles numériquement sont variables, que ce soit lors de leur création ou lors de leur réception. Dans le contexte d'une œuvre accessible par le réseau Internet, la perception dépend de multiples facteurs. L'internaute va recevoir l'œuvre de différentes manières. L'œuvre peut s'adapter en fonction des logiciels, de la configuration et de la connexion requise par le récepteur. S'il le souhaite, l'internaute peut parfois récupérer (télécharger) cette œuvre sur son disque et en modifier les paramètres.

Marika Dermineur, avec *Périphériques*¹, utilise les espaces domestiques de l'utilisateur. Le micro, la *webcam*, le clavier sont utilisés comme des capteurs des mouvements de l'internaute. Le spectateur poursuit sa lecture et son écoute de la bande-son. Et c'est en fonction de ses mouvements qu'il accède au texte de l'installation *Babylone-Périphérie*².

Michaël Sellam se demande pourquoi un spectateur est toujours déçu après la présentation en public d'une œuvre réalisée spécifiquement pour Internet. « Peut-être parce que ces projets concernent tous une expérience individuelle, peut-être aussi parce qu'il est nécessaire d'être chez soi, dans sa maison, dans son habitat personnel pour faire l'expérience d'un projet artistique sur Internet. »³ Cette rencontre peut se faire à n'importe quel moment. Elle doit avoir lieu sans prendre de rendez-vous ; et c'est par cette possibilité d'un accès permanent que la rencontre a vraiment lieu.

Michaël Sellam installe son œuvre *Scénario, mono, mini*⁴ dans une petite salle de cinéma, prévue pour une seule personne. Cette petite salle est équipée d'un confortable siège, d'un socle avec un *trackball* à portée de main, de deux haut-parleurs, ainsi que d'un ordinateur Macintosh G4. Michaël

1 Marika Dermineur, *Périphériques*, 2004-2006.
<http://www.incident.net/works/peripheriques/>

2 Alexis Chazard, Marika Dermineur, Boris Pollet, *Babylone-Périphérie*, performance, 2004.

3 Michael Sellam, « Des choses différentes, création et diffusion sur Internet », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, op. cit., p. 97.

4 Michael Sellam, *Scénario, mono, mini*, 2001-2002.

Sellam s'intéresse aux points communs qui peuvent exister entre le cinéma et Internet. Il souhaite « déplacer le cinéma vers le réseau, vers une diffusion temporelle non linéaire, permanente et définie par l'actualisation des contenus selon les possibilités techniques et les dispositions temporelles de chacun des internautes »¹. Dans l'installation *Scénario, mono, mini*, il « éclate le cinéma vers le médium qui peut lui ressembler le plus »². Le cinéma est d'ailleurs sa matière première, puisqu'il a demandé à une dizaine de personnes de lui indiquer leur film préféré pour construire son scénario.

4.3.5 Du *home* réalisateur au *home cinema*

Depuis l'apparition des cassettes mini DV, puis des caméras enregistrant sur carte ou disque dur, le réalisateur transfère ses données dans la machine pour y accéder plus facilement. Il s'assure de toutes les étapes de réalisation de son film. Son studio, composé d'un ordinateur et de logiciels de montage numérique, est directement connecté au réseau Internet, ce qui représente l'équivalent d'une hyper-cinémaèque, composée de tous les films stockés et accessibles par les réseaux d'échange « *peer to peer* », bien que cela soit illégal.

D'autre part, nous cherchons à retrouver dans cette technique la versatilité propre au support, tant dans les modes de lecture que de programmation. Cependant, avec le DVD vidéo lisible sur une plate-forme de salon, nous sommes limités aux fonctions restreintes de la télécommande du lecteur. Enfin, il est regrettable pour le réalisateur de façonner un objet DVD multiplexé qui verrouille le contenu. Il serait préférable de laisser au *home* réalisateur le choix de sa technique de compression et de multiplexage. Il protégerait le contenu quand il le souhaite lors de sa fabrication.

1 Michael Sellam, « Scénario, mono, mini », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, op. cit., p. 181.

2 *Ibid.*

Nous distinguerons trois sortes de division numérique d'un film : celle opérée par l'auteur, celle opérée par l'éditeur et celle opérée par le lecteur. Lors de la conception (composition), l'auteur divise le film en chapitres. Puis le producteur, éditeur ou diffuseur découpe le film. Enfin, le lecteur introduit des repères lors de sa vision de l'œuvre, et signale s'il le souhaite sa lecture par des traces. Au sujet des marquages individuels de lecture, Alain Giffard observe que le marquage des notes de lecture obéit surtout au désir de mémoriser ses remarques ou ses notes de lectures ; ce sont des « balises mémorielles pour une lecture future, une lecture "nouvelle", "augmentée" »¹. Pendant la lecture d'un film, comment noter les pensées qui surgissent en relation avec les images entr'aperçues ?

Dans le prolongement de cette idée, le *Carnet de notes pour film*² est un projet que nous avons réalisé pour annoter notre lecture du film *La Jetée* de Chris Marker. Actuellement, si un cinéphile cherche à prendre des notes pendant la diffusion d'un film sur DVD, il utilise deux logiciels et est obligé de réduire sa fenêtre de document. Comme nous souhaitions lier nos notes aux images, nous avons fait en sorte que les mots soient comme notés dans la marge des images en mouvement, pour être indexés avec elles. Alors que nous inventons pour nos œuvres d'autres dispositifs de navigation, nous imaginons pour nos « lectures » de films d'autres modalités de lecture qui prolongeraient le fonctionnement des signets.

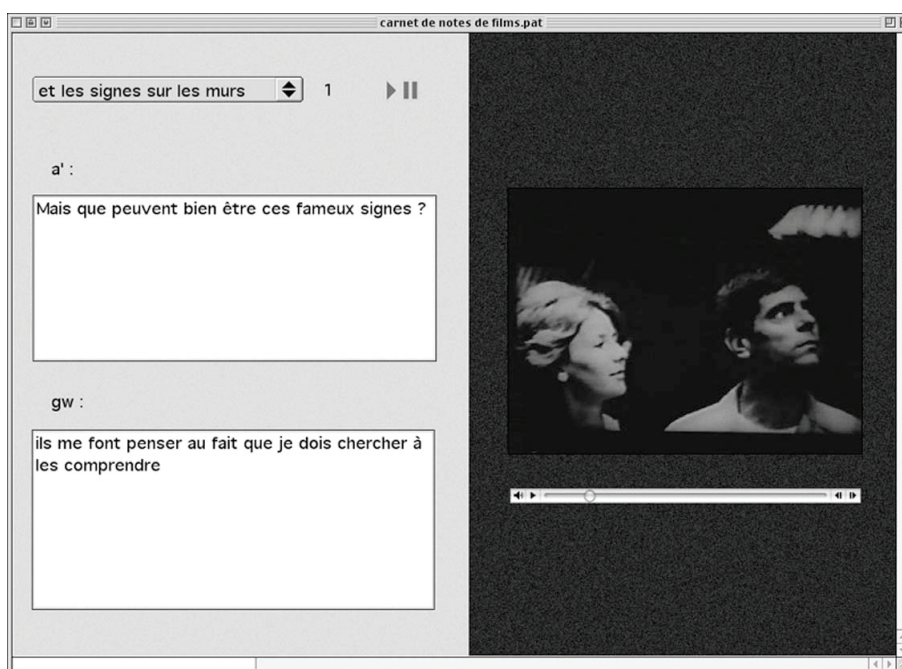
Pendant sa lecture, le lecteur laisse des *marque-films* (l'équivalent de marque-pages dans un livre), en choisissant de placer des signets affectés aux images qu'il localiserait. L'utilisateur enregistre plusieurs localisations dans le film et effectue, comme le monteur dans son logiciel, une navigation particulière à travers ses accès personnalisés. Les *marque-films* servent ainsi à situer les endroits préférés : « La première opération que permettent les marque-pages (signets ou favoris) est bien celle de la division, de l'analyse.

1 Alain Giffard, « *Idée du lecteur* », *op. cit.*, p. 76.

2 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *Carnet de notes pour film*, 2003. Il existe depuis un logiciel d'annotation de films, *Ligne de temps*, est créé par l'Institut de recherche et d'innovation (IRI). Un site d'écriture et d'annotation sera rendu accessible en décembre 2006.

Elle scande ou fait suite à une première lecture de repérage qui permet de sélectionner et réserver des sites ou des extraits de sites. »¹ Il est aussi possible d'imaginer des repères à l'intérieur de l'image pour en signaler certains détails.

Par la suite, nous feuilletons les notes reliées aux images et les retrouvons aisément. Ce carnet de notes d'images en mouvement pourrait être envisageable sur une plate-forme de lecteur de DVD. Peut-être aurait-il pu servir à Thierry Kuntzel, lorsqu'il écrivait son journal de *La Jetée*²? Le spectateur enregistrerait sa lecture particulière qui pourrait ensuite être rejouée. Un programme retracerait les opérations effectuées par le lecteur : changement de chapitre, pause, retour ou accélération.



Carnet de notes pour film, 2003.

Le marque-film montre bien notre désir de changer ce qui apparaissait auparavant comme intangible. Une fois accompagné d'une interface, le film se présente comme un dispositif que l'auteur met en scène. Le spectateur se

1 Alain Giffard, « *Idée du lecteur* » *op. cit.*, p. 77.

2 Thierry Kuntzel, *Title T K: Notes*, *loc. cit.*

déplace, il cherche un cinéma jouable ou bien joue avec un dispositif spécifique qui le met en relation à l'œuvre.

4.4 D'un joueur connecté à l'« aire de jeu »

4.4.1 L'« aire de jeu »

L'expression « aire de jeu », que j'emprunte à Winnicott¹, est une notion nomade. Elle tente de cerner une zone qui reste encore à déterminer. Elle emprunte son sens au mot anglais *playing* et définit un espace en relation avec une manière de jouer l'œuvre. Du jouet d'enfant aux installations vidéo interactives, cette zone constitue une autre façon d'aborder l'interface entre l'utilisateur et l'œuvre, d'interroger l'intervalle (espace-temps) entre l'utilisateur et les objets à saisir. Cet espace physique est-il déterminé ou indéterminé, visible ou invisible ? Quelle relation particulière induit-il ? Les « objets-interfaces » pourront-ils permettre au spectateur de se connecter à l'œuvre ? Susciteront-ils un autre type de relation entre le spectateur et l'histoire projetée ? Existe-t-il un lien entre ces interfaces d'utilisation et les objets de transfert de type psychanalytique, dont parle Winnicott ?

Il sera question ici de s'interroger sur la notion de jeu, d'« œuvre-jeu », de mise en scène des spectateurs dans l'œuvre, de la relation aux interfaces en ce qui concerne les objets manipulables, ainsi que de l'espace entre le spectateur et l'œuvre, de la relation entre cette zone, elle-même « interface » et le spectateur. On abordera l'« objet-interface », sa forme et la manière dont le spectateur l'utilisera.

Le verbe « jouer » est pris dans les sens multiples d'« intervenir », « entrer », « être en jeu », ou encore de se précipiter dans un dedans, à l'intérieur duquel un espace relationnel est proposé. « Jouer » n'est pas pris dans le sens de l'anglais *game* (qui implique une règle), mais dans celui de

1 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

playing (l'activité de jeu, jouer), qui signifie aussi : « *fantasying, dreaming, living, object-relating, interrelating, communicating, holding, using, being* » (Jean-Bertrand Pontalis)¹. Le jeu n'est ni au-dedans, ni au-dehors : « Jouer, c'est faire. »²

Le spectateur-*player* participe et s'implique dans des œuvres qui recréent un espace, une aire de jeu. Celle-ci suppose un type de relation à des objets-interfaces, ainsi qu'à un espace sollicitant les sens, comme la vue ou le toucher. On pourra qualifier cet espace de projectif, dans le sens où le spectateur se projette à l'intérieur de celui-ci. Cet espace variable dépend des différents objets et de sa scénographie. L'aire de jeu, ou zone intermédiaire, est un espace entre le spectateur, les objets-interfaces et, parfois, une surface telle qu'un écran et/ou un dispositif sonore.

Si l'œuvre joue des deux sens du mot jeu (*play* et *game*), c'est surtout à l'occasion de la réalisation de son écriture ou de sa réécriture, par l'auteur ou par ses interprètes. « Avec Cage, le jeu réconcilie ses deux versants apparemment inconciliables, le jeu (avec ses règles) {*game*} et sa pratique (avec sa liberté) {*play*}. »³ Les règles du jeu ne sont pas explicitées à l'intérieur de l'œuvre, elles peuvent se voir ou se faire oublier.

Winnicott décrit l'aire de jeu comme le lieu où le petit enfant substitue à la présence d'un être humain qui lui est proche un autre objet, dit de transfert : un animal en peluche, un bout de tissu, une ficelle... Dans le film *eXistenZ*⁴ de David Cronenberg, l'interface est reliée aux joueurs Ted Pikul et Allegra Geller par un « Umbycord », un cordon de connexion composé de vaisseaux sanguins bleus et rouges à la surface. Par ce biais, le joueur bascule dans le jeu. Il transfère les éléments de la réalité dans cet autre univers et rend réel des éléments qui ne le sont pas. L'interface du jeu présenté dans *eXistenZ* connecte les joueurs à une autre réalité.

1 J.-B. Pontalis, préface de *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975, p. 10.

2 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, p. 90.

3 Kathleen Woodward, « Art et technique John Cage, l'électronique et l'amélioration du monde », *Revue d'esthétique*, n° 13- 14 –15.

4 David Cronenberg, *eXistenZ*, 1999.



David Cronenberg, *eXistenZ*, 1999.

4.4.2 Jeu / game ? Œuvre ou jeu

« En reprenant diverses acceptions du mot jeu, certaines de ses implications, on devrait pouvoir dégager des traits communs au jeu et à l'art, ou tout au moins, à certaines formes d'art, les arts du numérique, les arts interactifs ou, de façon plus sûre et plus pertinente encore, à des propositions singulières. »

Jean-Louis Boissier, « Jouable »¹

Dans *eXistenZ*, les protagonistes jouent à un jeu qu'on pourrait identifier à la réalité virtuelle, ou à la virtualité réelle. Cette autre réalité expérimentée par le joueur ressemble à la réalité hors du jeu. On passe des deux côtés comme on passe une porte : « Dans *eXistenZ*, on est dans un monde, puis on est dans un autre, et peut-être que lorsqu'on revient à la réalité, les choses auront un peu changé. Il est vrai que la structure narrative d'*eXistenZ* est de perdre le spectateur et de le contraindre à prendre des risques. »²

Dans *eXistenZ* l'univers du jeu est tout aussi réel, alors se « pose la question de la disparition des frontières entre le simulacre vidéo-ludique et la

¹ *Jouable : Art, jeu et interactivité*, HES, Genève, ENSAD, Paris, Ciren, Université Paris 8, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, 2004, p. 16.

² *Entretiens avec Serge Grünberg*, David Cronenberg, Cahiers du cinéma, 2000.

réalité, chaque niveau de réalité pouvant être perçu comme un simulacre »¹. Cronenberg remarque que l'autre réalité proposée par le film représente un « nouvel imaginaire » pour le spectateur. Plus l'imaginaire du spectateur est foisonnant, plus le film devient attractif. Le positionnement du spectateur dans *eXistenZ* se rapproche de celui de l'explorateur de jeu vidéo. Il est placé dans une attitude de joueur (*player*), il s'embarque dans une histoire et participe aux situations proposées. Il se place entre le jeu qui se déroule et la réalité proposée à l'extérieur. *eXistenZ* pourrait être un documentaire de ce double état mental du joueur, à la fois impliqué dans le jeu et conscient d'être dans le monde réel, obéissant à des règles et des contraintes différentes dans chacun des deux univers.

David Cronenberg interrogea Salman Rushdie, lors d'une interview qu'il fit de lui, sur un jeu qui constituerait à lui seul une forme d'art : « Est-ce qu'un jeu peut être une forme d'art ? Pouvait-il y avoir un jeu qui soit artistique ? Nous en avons tous les deux conclu que ce n'était pas possible. Parce que l'art en tant qu'idée est directif, cela montre et révèle quelque chose. Ce ne peut pas être complètement interactif comme un jeu peut l'être, mais il est possible qu'un nouveau médium rende cela possible. »² L'enjeu d'un film comme *eXistenZ* n'est pas de savoir si c'est vraiment de l'art que d'être dans le jeu, mais de se situer entre les deux. De générer un espace flottant, voire incertain, où le spectateur tâtonne et a l'impression, pendant son périple, d'être entre deux espaces.

Si *eXistenZ* est un film qui relève du cinéma, l'histoire narrée ainsi que sa mise en scène relève d'un jeu artistique et d'une nouvelle forme : « À mesure que j'écrivais, j'ai commencé à me poser tellement de questions sur le jeu qu'elle avait inventé que je ne pu m'en tenir à mon idée originelle de ne pas jouer au jeu en question, et que je voulais moi-même y jouer et savoir où il menait. »³ David Cronenberg invente pour son usage personnel les conditions préliminaires de l'« espace-entre ». Il instaure par la même occasion une

1 Jean-Marc Vernier « Le cinéma à l'épreuve des jeux vidéo », *Le Banquet imaginaire*, *op.cit.*, p. 212.

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*

relation entre les protagonistes et leur jeu, mais également entre les protagonistes et le spectateur.

4.4.3 L'espace intermédiaire

L'aire de jeu est l'espace entre le cinéma qui relève de l'art des images en mouvement (sans objet transitionnel) et le cinéma interactif. Le spectateur est mis dans une situation « entre ». Il pénètre un espace fluctuant, non défini. Pour le concepteur, comment prévoir le rapport du spectateur à l'aire de jeu ? Comment aménager cette aire ? Réussira-t-il à jouer sans être contraint par des règles trop rigides ? Comment lui faire comprendre que cet espace fait aussi partie de l'œuvre ? C'est-à-dire qu'au-delà des objets (socle, interface, carte, écran, etc.), ce vide est tout autant conceptualisé.

L'espace intermédiaire est une zone située entre la machine et son utilisateur. Si cette zone existe, comment la définir ? Se définit-elle, comme l'écrit Winnicott, par la relation entre un objet fixe et des personnes mouvantes ? L'objet d'apparence inerte nous servant d'interface est utilisé pour générer un ensemble de relations : « Considérant tout d'abord la réalité extérieure et le contact de l'individu avec elle en termes de mode de relation à l'objet et l'utilisation de l'objet, on voit que la réalité extérieure est fixe ». Winnicott explore ce sentiment de fixité à l'égard même de l'individu qui prend conscience de sa membrane (corporelle) délimitant l'extérieur de l'intérieur. « Nous expérimentons la vie dans l'aire des phénomènes transitionnels, dans l'entrelacs excitant de la subjectivité et de l'observation objective ainsi que dans l'aire intermédiaire qui se situe entre la réalité intérieure de l'individu et la réalité partagée du monde qui est extérieure. »¹

Dans cet entre-deux entre l'interface et le film, entre l'acte d'un spectateur et les conséquences de son geste, l'intervalle pourrait être aussi interprété comme une béance. Le mot béance, qui signifie dans un premier sens « désir,

1 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, p.126.

intention » et dans un sens second ce qui est « béant, grand ouvert », est utilisé pertinemment par Lacan pour réinterpréter l'histoire du *For-Da* : « la béance introduite par l'absence dessinée, et toujours ouverte, reste cause d'un tracé centrifuge où ce qui choit, ce n'est pas l'autre en tant que figure où se projette le sujet, mais cette bobine liée à lui-même par un fil qu'il retient – où s'exprime ce qui, de lui, se détache dans cette épreuve, l'automutilation à partir de quoi l'ordre de la signifiante va se mettre en perspective. »¹ Lacan ajoute à l'image de la béance celle du fossé.

Des œuvres comme *The Legible City* de Jeffrey Shaw², *Theater Memory* d'Agnes Hegedüs ou *Les Visiteurs* de Luc Courchesne, présentent un espace prenant en compte ces différents questionnements. Le spectateur de l'installation de Luc Courchesne prend conscience de l'espace entre l'écran, l'interface et sa propre position, en particulier lorsqu'il ajuste sur sa tête une soucoupe métallique nécessaire à la perception des films.

4.4.4 Aire de dialogue

L'aire de dialogue est un espace où l'auteur met en scène les modalités d'une relation à venir avec le spectateur. Celui-ci s'interroge sur son futur visiteur : qui est-il, d'où vient-il ? Il cherche à attirer par son œuvre un spectateur. Il amène ce dernier dans un terrain qui, s'il est consentant deviendra *jouable*. Par un stratagème d'interpellations, il invite le spectateur à entrer dans l'œuvre. Le visiteur comme le lecteur est happé par les multiples embrayages d'un récit. Roland Barthes, dans *Le Plaisir du texte*, écrit : « Ce lecteur, il faut que je le cherche (que je le "drague"), sans savoir où il est. Quand le texte prend ou est pris (épris) par le lecteur, [un espace de] jouissance potentielle »³ est alors créé.

1 Jacques Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1973, p. 73.

2 Jeffrey Shaw, *The Legible City*, première version de 1989, installation interactive.

3 Roland Barthes, *Le Plaisir du texte*, Paris, Seuil, 1973, p.10.

Pour attraper ainsi le lecteur, certains auteurs donnent à l'œuvre la forme d'un dialogue. L'unique personnage de *Portrait n°1*¹ s'adresse directement au spectateur. Luc Courchesne explique que sa toute première idée, concernant cette installation, provient d'une de ses visites dans une galerie, alors que, curieux, il s'approchait d'une gravure, il put y lire la phrase : « Êtes-vous seul ici ? Sinon est-ce qu'il y a une personne qui vous intéresse ? Oseriez-vous l'aborder ? » Il décide alors de composer un portrait vidéo interactif, à partir d'enregistrements montés en direct, suivant les choix du spectateurs.

Cette forme de cinéma interactif correspond au souhait de Platon que les livres et les portraits puissent enfin répondre aux questions qu'on leur pose. Est-il possible qu'une telle œuvre existe ? *Sowana*², de Paul Devautour, joue sur cette utopie. *Sowana* ironise en répondant à toutes les questions possibles sur l'art. Le spectateur qui entre une question au clavier ne s'aperçoit pas immédiatement qu'il dialogue avec une base de données, le robot Sowana, qui « simule un système expert en art contemporain et utilise le contenu des conversations pour enrichir sa base de données initiale. »³

D'autre part, il faut aussi que le dispositif se prête à un espace propice au dialogue, comme en témoignent les installations de Luc Courchesne. Celles-ci sont produites pour des lieux d'exposition comme les galeries ou les musées, où les visiteurs déambulent parmi les œuvres. Dans ces lieux où tous regardent les œuvres (en théorie), on s'observe mutuellement. Luc Courchesne déclare s'intéresser davantage aux visiteurs qu'aux œuvres : « Je passe beaucoup de temps dans les musées. Mais l'œuvre d'art se suffit à elle-même, elle est "là". »⁴ Dans *Le Salon des ombres*⁵ ou dans *Portrait de famille*⁶ coexistent deux présences : celle des visiteurs et celle des personnages. *Le Salon des ombres* met en scène une aire de dialogue s'apparentant à un dispositif de tournage, comprenant quatre caméras. Les

1 Luc Courchesne, *Portrait n°1* avec Paule Ducharme 1990, installation vidéo interactive.

2 Paul Devautour, *Sowana*, 1997.

3 Paul Devautour, texte de la téléconférence non tenue le 28 novembre 1996 à Saint-Denis, dans l'auditorium de l'exposition Artifices 4 pour des raisons techniques.

4 Luc Courchesne, entretien, propos recueillis par Gwenola Wagon, Genève, avril 2004.

5 Luc Courchesne, *Le Salon des ombres*, 1996.

6 Luc Courchesne, *Portrait de famille*, 1993.

acteurs sont exactement dans la même position, lors de la prise de vue, que leur doublure projetée dans l'exposition. Dans le studio, placé au centre des caméras, Luc Courchesne compose les scènes, comme le ferait un metteur en scène de théâtre. Ensuite, dans le dispositif de projection, le visiteur prend la place du réalisateur. Le visiteur rencontre plusieurs champs simultanément : celui du récit et celui des comportements des autres protagonistes.

Dans *Portrait n°1* et *Portrait de famille*, il cherche à attiser la curiosité d'un spectateur inconnu. Luc Courchesne écrit au préalable une série de questions et de réponses, qu'il fait jouer et enregistrer à un ou plusieurs acteurs. Par la suite, ces enregistrements s'adressent, sous forme d'interpellation, aux inconnus qui visiteront la pièce. Les questions sont projetées sous forme de texte, elles se démarquent ainsi de l'enregistrement vidéo. L'interpellation du personnage initie une relation et introduit une temporalité, constitutive d'un dialogue à venir. Le spectateur choisit une question ou une réponse, puis une autre, et ainsi de suite. En fonction des choix du visiteur, le personnage peut prolonger la discussion ou se retirer du jeu.

La question devient un processus pour mettre en relation les spectateurs avec l'œuvre, elle sert aussi à avancer dans le récit. Dans certains cas, Luc Courchesne programme des moments où les spectateurs se trouvent seuls, entourés de personnages qui ne jouent plus qu'entre eux et invitent les visiteurs à trouver d'autres modes de relation. Mais questionner autant l'œuvre que le spectateur, c'est avant tout chercher, comme l'écrit Maurice Blanchot. Quand le spectateur sélectionne une réponse, il fait littéralement un saut dans le montage vidéo, il accède à une donnée dans un espace temps préenregistré. Dans *France, tour, détour, deux, enfants*¹ Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville proposent une aptitude à questionner une pensée : « Le questionnement est ce détour qui parle comme détour de parole. »² Par le dialogue, la pensée du dedans devient la pensée du dehors, et

1 Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville, 1977-78.

2 Maurice Blanchot, *L'Écriture du désastre*, Paris, Gallimard, 1980, p. 28.

récioproquement. Les pensées de l'autre sortent et deviennent ensuite d'autres pensées en dedans.

Dans *Portrait de famille*, où il s'agissait de réaliser des portraits documentaires de Marseillais, Luc Courchesne propose à une personne consentante de s'asseoir en face de la caméra pour suivre un scénario composé de questions tout à fait générales et non compromettantes, jusqu'à arriver, graduellement, à des questions plus précises : « Que faites-vous exactement ? », impliquant éventuellement des opinions, comme : « Que pensez-vous de telle chose ? », « Comment vous sentez-vous ? », pour aboutir à : « Dites-moi quelque chose que vous n'avez jamais dit à personne. »¹.

Salon des Ombres se compose de plusieurs niveaux. Au niveau zéro, les personnages discutent entre eux. Quand il accède au premier niveau, le visiteur aborde un personnage. Les personnages sont assez sceptiques, distants et peu coopératifs. Certains sont un peu agressifs : « J'ai autre chose à faire que de parler avec vous. » Et puis le ton change, ils commencent soudain à s'intéresser au visiteur. Le personnage de l'installation demande ainsi : « D'où venez-vous ? Quel âge avez-vous ? Comment vous appelez-vous ? Êtes-vous un homme ou une femme ? » Le spectateur choisit une question, et il incarne un personnage. Plus tard, dans le processus, ce personnage introduira le spectateur aux autres. Il dira : « Je voudrais vous présenter quelqu'un, c'est Marie, elle est européenne. » Il présentera l'identité du spectateur, ainsi révélée.

Chaque personnage a un sujet de prédilection. Si le visiteur le questionne sur ce sujet-là, cela transforme complètement la relation. Par exemple, Paul est un inventeur d'appareil pour éclairer. Son travail est aussi philosophique. Donc, si le visiteur arrive, par un jeu de questions à ce sujet, on peut passer au second niveau.

Cette œuvre a été mise en scène comme une pièce de théâtre. La dramaturgie potentielle ne se révèle que si le visiteur s'intéresse aux

1 Luc Courchesne, entretien, propos recueillis par Gwenola Wagon, Genève, avril 2004.

personnages, à leur histoire et à leur jeu. Dans le film *L'Ange exterminateur*¹ de Luis Buñuel, les acteurs, prisonniers d'un scénario, ne peuvent plus sortir. Luc Courchesne souhaite libérer les personnages d'une certaine forme de cinéma : « Ils ont été enregistrés par l'artiste. Leur image a été capturée ; l'artiste n'avait pas assez de talent et de compétence pour leur donner suffisamment d'indépendance. Ils demandent aux visiteurs de les aider à s'échapper. Mais personne ne sait comment faire, ni comment trouver la clé du *Salon des ombres*. »²

4.4.5 Oui

« A : Vous avez bien dit "P" ?

B : Oui.

A : Vous avez bien dit "Oui" ?

B: Oui.

A: Vous avez dit "Oui" ?

B: Oui. »

Eric Bilange, *Dialogue personne-machine*³

En réponse à ces différents questionnements, le spectateur choisit et sélectionne une zone de texte, ou bien simplement effectue un geste. Il signifie sa présence et poursuit ce qui pourrait ressembler à un lieu « quelque peu difficile d'accès, et couvert d'ombre ; il est sans aucun doute obscur et difficile à explorer. Cependant, en route ! Il faut y aller. »⁴ Que la route soit bonne ou mauvaise, on avance dans ce que j'appelle l'« œuvre-dialogue » comme sur un chemin. Dans *La République* de Platon, le dialogue continue de progresser lorsque l'interlocuteur, c'est-à-dire l'interrogé à qui l'on demande s'il est d'accord avec ce qui vient d'être proposé, acquiesce. Or, procéder ainsi c'est entrer dans un dialogue imprévisible.

1 Luis Buñuel, *L'Ange exterminateur*, 1962.

2 *Ibid.*

3 « modélisation du dialogue », *Dialogue personne-machine*, Paris, Hermes, 1992, p. 116.

4 Platon, *La République*, Paris, Gallimard, 1993, p. 224.

Le « oui » platonicien constitue une manière de signaler sa présence. Ce « oui » dans une pièce vidéo interactive trouverait son équivalent dans des mouvements de souris ou gestes du spectateur pour signaler son attention ou pour ne pas être oublié par le programme. Le « oui » de la conversation téléphonique relative au monologue de Molly dans *Ulysse* de James Joyce, expliqué par Derrida signifie « je suis là ». « Il y a plusieurs modalités ou tonalités du oui téléphonique, mais l'une d'elles revient à marquer simplement, sans rien dire d'autre, qu'on est là, présent, à l'écoute, au bout du fil, prêt à répondre, mais sans rien répondre d'autre pour l'instant que la préparation à répondre (allô, oui : j'écoute, j'entends que tu es là, prêt à parler au moment où je suis prêt à parler avec toi) »¹. On trouve aussi ce « oui » silencieux² du lecteur, celui qui accomplit un acquiescement intérieur, validant les pages lues, ou les moments vus, permettant l'avancée dans le livre comme dans le film. C'est ainsi que de questions en réponses, le spectateur navigue dans des œuvres-dialogue comme celles de Luc Courchesne. Ces petits signes de relations qu'on entretient avec un programme sont souvent des actions de type non verbal, qui ont leur équivalent dans l'histoire par le geste de cliquer pour passer à un autre chapitre.

4.4.6 D'un cinéma élargi à un cinéma immersif

Si l'art du film est celui de faire apparaître les fantômes à l'intérieur du récit, dans *Le Tour d'écrou* d'Henry James naît le cinéma dont rêve la littérature. Le cinéma transporté par *Le Tour d'écrou* n'est-il pas déjà élargi ? Ces fantômes naissent, déclenchés par des paroles et des mouvements. Le cinéma enfoui dans *Le Tour d'écrou* est un cinéma exposé et élargi. Le projecteur se déplace et s'expose, comme celui préconisé dans l'île de *L'Invention de Morel*.

1 Jacques Derrida, *Ulysse gramophone : deux mots pour Joyce*, Paris, Galilée, 1987, p. 81.

2 Maurice Blanchot, *L'Espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1955, p.258-259.

Le Tour d'écrou est un cinéma potentiellement déclenché, visité et revisité. L'écran de projection disparaît au profit d'un champ aussi large que la surface d'une île. Le spectateur de ce cinéma est immergé à l'intérieur d'une projection gigantesque dont il ne peut saisir les limites ; la réalité se double de sa projection. *Le Tour d'écrou* d'Henry James anticipe les modalités des dispositifs vidéo interactifs, comme le *Théâtre des ombres* de Luc Courchesne. Le spectateur entre dans un dispositif dans lequel il est entouré par quatre écrans, où se projettent les représentations des personnages. S'il se tourne, il est à chaque fois, en face d'un personnage projeté. Le spectateur peut s'imaginer que l'action vient d'ailleurs.

Le terme d'« *expanded cinema* » signifie environnement cinématographique élargi. Cette notion, décrite par Anne-Marie Duguet, désigne « un ensemble de recherches aux enjeux très divers, parfois contradictoires, allant de la critique du réglage standard du dispositif cinématographique à une surenchère dans les stimulations sensorielles, susceptibles "d'étendre notre appréhension de la réalité", visant à nous faire accéder à d'autres états de conscience. »¹ Anne-Marie Duguet cite aussi Dominique Noguez à ce sujet : « tout spectacle qui excède ou modifie [...] le rituel cinématographique [...] »² relèverait alors du cinéma élargi.

Au sujet de l'écran double, Jeffrey Shaw écrit : « Tous mes travaux discutent d'une manière ou d'une autre l'image cinématographique, et la possibilité de transgresser la limite de l'écran du cinéma – afin de permettre à l'image de se projeter physiquement vers le spectateur, ou de permettre au spectateur de pénétrer virtuellement à l'intérieur de l'image. »³

On parle d'immersion pour décrire l'état d'un spectateur plongé dans un espace complètement interactif comme dans un espace réel. Tel est le cas dans le film *eXistenZ* de David Cronenberg, présentant un jeu utopique où l'utilisateur est immergé au cœur de l'image, « puisqu'il se retrouve

1 Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image*, op. cit., p. 130.

2 Ibid.

3 Jeffrey Shaw, discussion avec Ueno Toshiya, « We are materialists, We Employ Science and Technology to Concretize the Virtual », *Media Passage*, catalogue, Inter Communication Center, 1993, p. 53, cité par Anne-Marie Duguet, in *Déjouer l'image*, op. cit., p. 135.

physiquement dans la diégèse du monde virtuel créée par le “Pod”. L’interaction de l’usager avec le monde virtuel dans lequel il se trouve est totale. »¹ Le « Pod » est branché sur un « bioport », une prise installée dans la colonne vertébrale et menant directement au cerveau, qui place l’usager dans l’image. La sur-perception et la sous-motricité du spectateur, selon Christophe Gautier, immergent le spectateur au centre de l’image qui l’entoure sur 360°.



David Cronenberg, *eXistenZ*, 1999.

L’immersion est aussi un terme employé pour évoquer le manque de distance critique. Le spectateur, placé au centre d’une vision panoramique s’étendant sur 360 degrés, ne peut affronter tous les points de vue en même temps. Il est ainsi confronté à la nécessité de choisir un cadre dans une surface qui déborde de son champ de vision.

Le spectateur est comme plongé dans un liquide. Il éprouve cet état permanent où son être jouissait pleinement d’une existence édénique, purement végétative digestive et sensitive. Pour cette raison, ce mot ne me semble pas le plus adéquat pour décrire la relation qu’entretient le spectateur avec les œuvres dont il est question dans ce chapitre. Au contraire l’espace que nous mettons en scène pour visiter l’œuvre sollicite le spectateur et suscite une attitude réflexive sur ce qu’il voit et sur ses gestes.

¹ Christophe Gautier, « L’interactivité à l’écran », *écran numérique_digital screens*, Parachute n°113, 01_02_03_ 2004, p. 103.

4.5 L'interface utopique

4.5.1 *Addicted*

« Le premier objet qu'il propose à ce désir parental dont l'objet est inconnu, c'est sa propre perte – Veut-il me perdre ? Le fantasme de sa mort, de sa disparition, est le premier objet que le sujet a à mettre en jeu dans cette dialectique [...] »

Jacques Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*¹

Dans l'histoire du *For-Da*, le petit enfant rejoue des manques passés, ceux des souvenirs des absences passées de sa mère : « C'est un manque engendré par les temps précédents qui sert à répondre au manque suscité par le temps suivant. » Au sujet du terme anglais « *addicted* »², employé par Winnicott, Claude Monod et J.-B. Pontalis expliquent que ce terme n'a pas d'équivalent dans la langue française pour exprimer l'attachement entre un usager et son objet. Winnicott raconte l'histoire d'un enfant dont l'occupation principale consiste à attacher les objets et les personnes avec une ficelle. Celle-ci devient le lien symbolique d'un détachement à la mère qui lui est insupportable.

L'interface devient-elle un objet à la fois en-dedans et en-dehors ? Suivant le type d'interface, celle-ci est incorporée dans notre imaginaire comme une extension de notre corps, ou une sorte d'organe placé à l'extérieur du corps. Selon Mélanie Klein, l'objet transitionnel n'est pas un objet interne, c'est une possession. Cependant pour le nourrisson, ce n'est pas non plus un objet externe : « L'objet transitionnel n'est jamais comme l'objet interne, sous contrôle magique ni, comme la mère réelle, hors de contrôle. »³ Ce qui nous intéresse, c'est « la place de l'objet – au-dehors, au-dedans, ou à la limite du dehors et du dedans. »⁴

1 Seuil, Paris, 1973, p. 240.

2 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, op. cit., p. 27.

3 *Ibid.*, p. 42 - 43.

4 *Ibid.*, p. 28.

On pourrait comparer la relation de dépendance de l'enfant vis-à-vis de son objet à l'attachement de l'utilisateur aux interfaces machines. Dans *Flora petrinsularis*¹ de Jean-Louis Boissier, chaque scène est introduite par un objet fétiche. Ils sont les témoins d'une relation, ils expriment par leurs formes les possibilités de lien. Le fil à coudre de Madame de Warens, le lacet, le ruban, servent autant à nouer une relation avec ces personnes qu'à réactiver les souvenirs de celle-ci. La cerise est aussi un exemple de ce double fruit attaché. Ces objets servent de lien, comme l'image de la bobine qui contient une ficelle et peut aussi servir à relier les objets entre eux.

J'appelle interface dans les œuvres interactives un objet conçu et réalisé pour se saisir des images animées. Cet objet entre l'œuvre et le spectateur se situe à la fois en-dehors et en-dedans d'une relation à l'œuvre. L'installation *Hansight*² « est composée de quatre éléments : le globe en plexiglas avec une ouverture circulaire à son sommet, une petite boule dotée d'un capteur (objet ergonomique adapté à la main, mais reproduisant un œil) posée sur celui-ci, une projection circulaire sur un grand écran situé à quelques mètres du globe et un objet issu du folklore hongrois installé face à l'écran, derrière le globe. »³

Agnes Hegedüs, dans son installation interactive *Things Spoken*⁴, propose au spectateur une série d'objets mis en relation avec une narration. Le spectateur choisit un objet représenté par une photographie, dans une série qu'il fait défiler. La voix de l'auteur raconte l'histoire qui la lie à cet objet pendant que le texte de ce récit défile dans la langue choisie par le spectateur. Elle met en scène, dans cette série, un objet-interface qui a servi à une autre installation, *The Fruit machine*, et mêle ainsi le souvenir d'un objet usuel au souvenir de l'objet-interface qu'elle a conçu auparavant. C'est la perte d'un

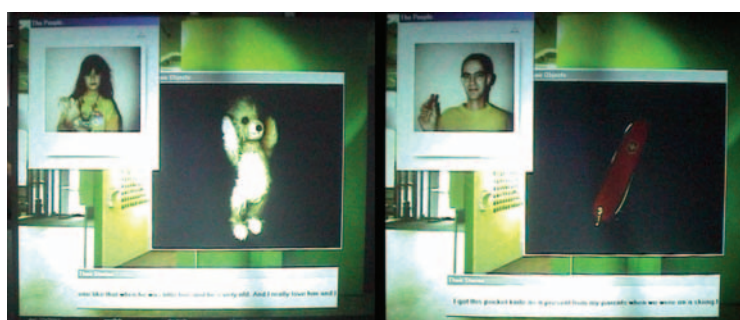
1 Jean-Louis Boissier, *Flora petrinsularis*, 1993-1994, installation interactive.

2 Agnes Hegedüs, 1992.

3 Martina Russo, « Agnes Hegedüs, défragmentation de la mémoire », *Parachute*, numéro 119, X HUmair - IA, 07, 08, 09, 2005, p. 124.

4 Agnes Hegedüs *Things Spoken*, version CD-Rom, Artintact 5 – ZKM, 1999.

souvenir, ou comme l'explique Agnes Hegedüs¹, le manque de souvenirs d'objets qui l'amène à raconter le récit de cette relation. L'histoire de la mère d'Edmond² et de l'objet-ficelle comme substitut, décrite par Winnicott pourrait être mise en rapport avec l'objet-bobine analysé par Freud dans *Au-delà du principe du plaisir* : « Nous parvînmes à mettre cette idée en mots en disant que la chose réelle est la chose qui n'est pas là. »³ Winnicott narre l'analyse d'une de ses patientes qui est acculée à des pertes et des séparations répétitives : « Elle dit : "tout ce que j'ai, c'est ce que je n'ai pas". »⁴ Son récit met en abîme celui du petit enfant jetant sa bobine à l'extérieur de son berceau, qu'analysa Sigmund Freud. Le spectateur, en s'emparant d'un morceau d'interface, peut plonger dans l'œuvre et y associer sa propre expérience. Dans *Their Things Spoken*⁵ d'Agnes Hegedüs, présenté dans l'exposition *Future cinema*, le spectateur consulte les relations entre un visiteur et un objet choisi relativement à la question qui lui a été préalablement posée : « Pourquoi ne laisseriez-vous pas votre objet favori dans un musée ? »



Agnes Hegedüs, *Their Things Spoken*, 2001.

Dans le dispositif de réception d'un film de facture cinématographique, l'immobilité du spectateur placé face à la projection dans le lieu permet de se concentrer sur les images. La machine-cinéma, par le choix d'une focale,

1 Agnes Hegedüs : « La maison de mes grands parents [...] a brûlé. Depuis, je ne garde plus les objets. Par peur qu'ils disparaissent, et avec eux mes souvenirs, j'opère moi-même cette chirurgie dévastatrice. Ma mémoire est dans mon cerveau ».

2 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, op. cit., p. 92.

3 *Ibid.*, p. 62.

4 *Ibid.*, p. 63.

5 Agnes Hegedüs, *Their Things Spoken*, 2001.

incite le spectateur à se concentrer. Il oublie ainsi toutes les petites perceptions qui viendraient troubler son attention. L'interface aussi recentre le spectateur au sein d'une relation qui parfois prend la forme d'un dialogue. Elle lui sert de prétexte pour plonger et passer de l'autre côté. Le geste permet de pallier à l'insuffisance d'un lieu aidant à la concentration, et de lier le spectateur à son œuvre. Le spectateur est placé face à une œuvre qu'il peut consulter, regarder et manipuler à l'aide d'opérations qui deviennent de plus en plus banales, par des gestes quotidiens (pédaler, feuilleter, marcher...). Il s'agit généralement de faire un geste s'inscrivant dans un espace particulier. Ces conditions requises, le spectateur acquiert une plus grande attention, qui s'accompagne parfois de répulsion ou d'oubli. Ainsi dans des œuvres comme *The Visitors*, ou *Portrait n°1* de Luc Courchesne, notre comportement oscille entre le fait d'être attentif et celui d'oublier, de se laisser prendre par le jeu et d'en ressortir.

Le scénario de *Portrait n°1* envisage les manques d'attention du spectateur, incluant ce dernier dans l'œuvre tout en le sollicitant : « M'écoutez vous ? ». Dans le dispositif du *Théâtre des ombres*, chaque figure de la pièce est reflétée par une plaque de verre. Le verre, souvent présent dans les dispositifs de Luc Courchesne, permet au spectateur d'oublier la paroi opaque de l'écran. Quand l'image projetée disparaît, lorsque les personnages du *Salon des ombres* se sont enfuis, le spectateur reste face à sa propre image. Il se réfléchit.

L'interface devient un support pour rêver, un objet qui puisse être désirable pour le spectateur tout en étant fonctionnel. Elle répond aux nécessités de l'œuvre. La conception et la réalisation de l'interface relève de l'art du design. Ainsi, Luc Courchesne est autant designer d'interfaces que réalisateur de vidéos interactives et auteur de textes de théâtre. L'interface de *The Visitor : Living by Numbers*¹ s'apparente ainsi à une sculpture ou un espace réduit habitable. Elle est le nid où le visiteur trouve sa place : « Je me sens un peu comme un sculpteur. Je cherche à donner une forme à mes idées.

1 Luc Courchesne, *The Visitor : Living by Numbers*, panorama interactif, 2001.

Et puis on imagine quelque chose, et on peut le formaliser par un texte, par un film, un livre. »¹ Luc Courchesne déclare que la recherche d'interface est comme un rêve qui n'a pas de substance ; tout le travail est de l'incarner pour réduire ce décalage entre l'idée et/ou l'intuition initiale et le résultat.

4.5.2 Les interfaces intouchables, le toucher sans toucher

Le dispositif cinématographique introduit la notion de distance entre l'image et le spectateur. Celui-ci choisit sa place parmi les sièges vacants. Il règle (suivant les sièges disponibles) sa distance avec l'écran, du plus près (premier rang) au plus loin (dernier rang). Au fil de ses transformations, le dispositif de projection des films en salle de cinéma immobilise le spectateur. Celui-ci est paralysé au centre d'un fauteuil. La mise à distance du spectateur par rapport à l'écran présuppose que l'image filante reste intouchable. Ce que touche alors le spectateur se limite à des matériaux faisant partie du dispositif, tels que les accoudoirs des fauteuils ou autres objets qui lui sont proches. Ce type de dispositif présuppose généralement l'exclusion de certains sens, dont le toucher. Cette absence inciterait le spectateur à combler un manque, ce qui donne aux images perçues une importance plus grande, le spectateur étant obligé de se concentrer sur l'organe de la vue. Jean-Luc Nancy emploie le mot grec toucher (*haptēin*), qui signifie aussi « arrêter ».

Lors des premières recherches de scénarii pour les *Histoires à pression*, je cherchais à me servir de l'émotion contenue pendant le film, qui transparaît dans l'attitude de nos mains. Lorsque je regarde un film, mes mains qui ne servent plus se réveillent. Elles manifestent leur présence inutile par une sensation de vide. Comment les occuper ? Que faire de ses membres mobiles laissant transparaître une émotion ?

1 Luc Courchesne, entretien, propos recueillis par Gwenola Wagon, Genève, avril 2004.

Masaki Fujihata, dans son installation *Beyond pages*¹, propose de toucher un livre. Par le biais de cet acte, apparaissent des scènes dans l'espace de la pièce. Un geste déclenche une séquence vidéo. On distingue les espaces entre le toucher déclencheur d'images, le regard sans toucher, puis de nouveau le toucher ailleurs. La sensation de toucher s'éclipse entre le fait de toucher, puis de retirer sa main, et de la remettre plus tard.

Dans le roman *Neuromancien*, c'est par les gestes des mains du joueur Case que nous suivons ses péripéties dans le récit. La main est le principal organe actif du joueur qui se déplace dans la jeu vidéo. Ses gestes sont toujours liés à l'interface et à son utilisation. Cliquer provient du bruit sec obtenu en pressant un bouton, en l'occurrence celui d'une interface comme une souris. Cette action est décrite par une phrase isolée, à lire de manière distincte : « il cliqua ». L'interface permet aussi de manipuler le curseur, notre point de repère sur l'écran. D'autres actions sont fréquentes comme celle de pianoter, Il est aussi question de « manette », que l'on manœuvre à la main, et qui signifie d'ailleurs « petite main ».

Dans *Le Petit Manuel interactif*², la main du spectateur est en quelque sorte mise en scène comme la main du modèle. Les objets représentés ont été conçus à l'échelle de cette main. Toutes les situations sont orchestrées par des gestes. Ils sont opérés par-dessus et par-dessous la table. Ils se prolongent parfois en dehors de l'image. Le spectateur poursuit ou précède le geste représenté. La main du spectateur arrête une séquence, en choisit une autre, pousse l'image de gauche à droite, selon un panoramique latéral. *Le Petit Manuel interactif* attribue le rôle de chef d'orchestre au spectateur. Par le geste, on pénètre dans l'image. Le spectateur transforme son statut figé en un plongeon à l'intérieur de l'histoire. Dans *Le Petit Manuel interactif*, le spectateur ne touche pas véritablement la table (interface), il imite le geste de la toucher en la frôlant seulement. Il mime un geste : celui d'un passage horizontal de la main au-dessus d'une table. En fait, ce geste s'accomplit spécifiquement en fonction de cette interface.

1 Masaki Fujihata, *Beyond Pages*, 1995, installation interactive.

2 Jean-Louis Boissier, *Le Petit Manuel interactif*, 2001, installation interactive.

C'est d'abord la main que l'on touche. Nos mains sont nos organes les plus visibles (plus visibles que nos yeux) ; elles sont incluses dans notre champ de vision. Elles font partie de notre paysage quotidien. On peut les toucher, les palper, les regarder, les filmer. Peindre ses propres mains pour saisir son propre geste. Dans *Modus operandi*, Jean-Louis Boissier, met en scène ses propres mains dans des actions quotidiennes. Elles sont en contact permanent avec un objet.

4.5.3 Voulez-vous jouer avec moi ?

Nous faudra-t-il inventer de nouveaux gestes en fonction des nouvelles interfaces ? Le projet *Random Movie*¹ se compose uniquement d'extraits du film *Wargame*². À chaque clic de souris, on tire au hasard un extrait choisi. Dans l'intrigue initiale de *Wargame*, nous savons que le moindre geste peut déclencher la bombe ou en arrêter le processus. *Wargame* est un film dont le scénario se déroule à une époque où la technologie s'est confondue avec la fabrication d'armes atomiques. L'ordinateur étant l'outil permettant de déclencher ou d'arrêter l'opération. Il apparaît comme une machine abstraite, dont la technique nous est rendue visible grâce aux gestes relatifs à cette interface. Ces héros manipulent des images, déclenchent des comptes à rebours, actionnent des boutons, tapent sur des claviers tandis que la machine lance son ultimatum : « Voulez-vous jouer avec moi ? » Telle est la question qui se pose : est-ce que le spectateur veut jouer ? Comment va-t-il jouer ? Quelles vont être les règles ? Sans vouloir assimiler le rôle de spectateur à celui d'astronaute ou celui d'un lecteur de film à un pilote de chasse, *Wargame* nous montre que les gestes cadrés d'une relation à une interface sont aussi incitatifs que ceux du jeu de roulette de *Shanghai Gesture*³ de Joseph Von Sternberg. Dans *Shanghai Gesture*, les mouvements

1 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *Random Movie*, 2003, vidéo interactive.

2 Badham John, *Wargames*, 1983.

3 Joseph Von Sternberg, *Shanghai Gesture*, *The Shanghai Gesture*, 1941.

sont interprétés à la perfection. Ils ont été répétés jusqu'à un geste perfectible, puis reproductible.

Dans un jeu vidéo, le spectateur, lorsqu'il devient acteur et manipulateur, peut effectuer un geste sur une interface qui va infléchir un programme. Il peut ainsi, comme Marlene Dietrich dans *Agent X27*¹, perfectionner son geste, le rendre utile, et pourquoi pas esthétique.



John Badham, *Wargame*, 1983.

Le geste se dénude, il est dépouillé. Bien qu'il soit pris dans une trame temporelle, ce geste va devenir un « embrayeur ». Ce que j'appelle embrayeur, ce sont les figures qui, dans la mémoire, deviennent des moments de bascule entre plusieurs souvenirs. Les gestes de passation dans *Pickpocket*² se rapprochent des gestes de prestidigitation. Ils servent de fil conducteur. On est conduit par eux. Ils font le lien entre deux moments temporels, et bien sûr, ils vont nous amener aux gestes de spectateurs immobiles. On peut leur accorder une marge, un espace, un intervalle plus grand que les gestes dirigés par les autres cinéastes. Ces situations de gestes modèles peuvent être transposables, servir à d'autres, « comme si les gestes étaient filmés au ralenti pour inscrire un relais de nœuds coulants qui n'enserrent que le vide »³.

1 Joseph Von Sternberg, *Agent X27*, *Dishonored*, 1931.

2 Robert Bresson, *Pickpocket*, 1959.

3 Bensard Patrick, « Notes sur *Pickpocket* », *Robert Bresson*, Ramsay, caméra/stylo, 1984, p. 113.

4.5.4 Oublier l'interface

Le lecteur, découvrant les témoignages de l'enfant et de la ficelle¹, se dit que la meilleure place se situe entre l'absence et la présence de l'objet. Il en est de même pour la création et l'utilisation de l'interface. Celle-ci doit être présente et absente, savoir se faire oublier et être là quand il le faut. On voudrait que l'objet-interface soit visible et invisible, en-dedans et en-dehors, doté de pouvoirs incroyables ou simple intermédiaire.

Comment s'adapter à une nouvelle interface ou à un autre type d'utilisation ? On ne propose pas au lecteur de choisir de tourner une page d'un livre. L'acte de tourner les pages s'est transformé en un geste intuitif par l'apprentissage de cet objet. Ce geste peu à peu se transforme en automatisme. De la même manière, choisir un chapitre dans un DVD n'est plus vraiment un choix, cette possibilité fait partie d'une navigation, à travers un ordre préétabli. Pour que l'utilisateur puisse oublier l'interface, il est nécessaire de tenir compte de ses facultés d'apprentissage, autant que de la culture qu'il a des objets domestiques, qu'il manie avec l'habitude. La compétence nécessaire pour la manipulation d'une interface devrait aussi s'automatiser au bout d'un certain temps. Le spectateur se concentre sur les images visibles de sa traversée en vélo dans l'installation *The Legible City* ; l'exercice physique s'oublie au fur et à mesure du mouvement. Des comportements aussi communs qu'être assis sur un siège, être debout ou pédaler pour avancer peuvent s'oublier facilement dans la durée. De la même manière, les conducteurs effectuent mécaniquement les gestes répétitifs liés à la conduite pour se concentrer sur la route qu'ils traversent.

Le créateur d'œuvres à interface aurait intérêt à laisser croire au spectateur que l'objet qu'il manipule est un objet à double sens. Celui-ci appartient au spectateur pendant le temps de la prise en main, il lui permet de posséder le film. En retour, l'objet peut renvoyer les informations. Il sert de lien entre

1 D.W.Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, loc. cit.

l'aller en direction de la machine et le retour vers le spectateur. Alain Berthoz¹ explique la notion de « retour d'effort » par l'utilisation de la force (physique, motrice) qui devient une information détectée par le système nerveux. Un bon utilisateur peut projeter ses expériences réelles dans une situation virtuelle, de la même manière qu'il peut simuler une situation qu'il n'a pas encore vécue, pour ensuite la revivre réellement dans de meilleures conditions.

Le conducteur fait corps avec son véhicule le temps du voyage. Si l'outil perceptif peut-être assimilé à une prolongation du corps, il importe que les interfaces puissent répondre à ce désir d'extension : « Cette propriété d'intégrer au corps propre des éléments physiques qu'il a saisis est très importante car elle détermine souvent ce qui est pris comme référence. La propriété remarquable de cette extension, c'est que l'objet est perçu à sa place dans l'espace extra-corporel et non pas au point de contact de l'instrument avec le corps. Le cerveau construit donc une extension spatialement correcte du corps. »² Berthoz ajoute que « le jeu implique le corps en raison de la manipulation des objets »³.

Comment se servir de cet objet maniable dont je dois comprendre l'utilisation en l'expérimentant ? L'exploration du dispositif en fait sa jouabilité. Tâtonner pour chercher à comprendre fait partie de l'œuvre. Néanmoins, ne risque-t-on pas de perdre le sens du récit ? En cherchant à comprendre, le spectateur risque de se détourner du film pour interroger le cadre et l'invention technique. Le programme complexe deviendrait réfractaire à toute domestication trop hâtive. Jean-Louis Weissberg explique que le manuel ou autre mode d'emploi permet au « spect-acteur » de « s'approprier tout à la fois les significations et les codes pour les enchaîner ; un peu comme s'il fallait reconstituer un livre à partir des lignes en vrac grâce à un vague manuel propre à chaque volume. Le mode d'emploi devient un

1 Alain Berthoz, *Le Sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

2 *Ibid.*, p. 109.

3 *Ibid.*, p.104 -105.

enjeu sémantique et dramatique (d'où certaines résistances du grand public à s'appropriier ces propositions). »¹

Il s'agit de repenser une interface en n'exigeant pas de la part du spectateur de réapprendre tout un langage. Jean-Louis Boissier écrit : « On peut évoquer ici des œuvres à notice, comportant de véritables modes d'emploi, des œuvres livrées sous forme de recettes qui restent à exécuter par le public. On trouve alors un point de jonction entre ce type d'œuvres relevant des arts Plastiques et conceptuels avec les œuvres à partition ou livret que sont classiquement la musique, la danse, l'opéra. »² Une explication sous forme de notice de la part de l'auteur facilite l'adaptation de l'utilisateur. La notice vient compléter l'œuvre. Elle devient une partie non négligeable d'une installation. La lecture de la notice fait partie d'un rituel, comme par exemple celui de lire le cartel et les références de l'œuvre. On peut la lire après ou avant d'avoir visité l'œuvre. Elle peut être, comme dans le cas de l'installation de Luc Courchesne, l'indice d'un jeu étrange. Le spectateur passe de la notice à l'installation et réciproquement.



Alain Resnais et Alain Robbe Grillet, *L'Année dernière à Marienbad*, 1961.

1 Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance*, op. cit., p. 180.

2 Jean-Louis Boissier, « Jouable », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, op. cit., p. 16.

M l'explique à X : « Cela se joue à deux, les cartes sont disposées comme ceci. Sept. Cinq. Trois. Une. Chacun des joueurs ramasse des cartes à tour de rôle, autant de cartes qu'il veut à condition de n'en prendre que dans une seule rangée à chaque fois. Celui qui ramasse la dernière carte a perdu ».

Quand le spectateur regarde un film, assis sur un fauteuil et plongé dans le noir, il ne peut songer à l'image présente, car une autre la remplace aussitôt. Le spectateur ne peut attraper les images en fuite. Comment le spectateur peut-il attraper au vol les images en fuite ? L'interface et les gestes qui lui sont liés, introduit l'idée d'un présent que le spectateur peut capter. Celui-ci, en touchant, va faire un acte présent comme celui d'imiter la posture d'un modèle représenté dans un tableau, de montrer du doigt, d'annoter un mot d'un livre. Comment redonner à l'interface une forme qui puisse permettre au spectateur d'accrocher l'instant par un objet fixe ? Lors de la réalisation des *Histoires à pression* nous imaginions que les scènes puissent se consulter par le toucher et par la vision. Comme le sculpteur qui touche son objet, s'assurant par le contact de sa main de la douceur du marbre, le créateur d'histoires interactives s'assure de la ductilité de son histoire.

Nous recherchions une interface idéale. Nous imaginions un objet qui puisse être désirable pour le spectateur, tout en étant fonctionnel (répondre aux nécessités de l'œuvre). Cette interface idéale devenait une matière à soutenir la fuite vers l'imaginaire, et à se tenir éveillé – « Pince-moi, je rêve ! » – l'interface était autant cet accoudoir de cinéma que je serre dans mes mains et cet objet-transit que j'aimerais pouvoir saisir.

Ne m'oubliez pas se constitue d'une somme de plans différents. Le premier est l'image de l'héroïne dans une situation donnée. Le second offre une autre vue de son action. Le montage permet au spectateur d'expérimenter son désir d'avancer, de reculer, de s'étendre et de passer brutalement à un autre plan. Quand on presse sur l'interface, on passe ainsi d'une vue d'un phare clignotant à la vue d'une personne qui s'enfuit sur une route. *Ne m'oubliez pas* propose différents montages suivant l'intensité de la pression sur le capteur. Sans toucher la surface sensible, je suis une histoire ; en touchant je vais vers une autre histoire sous-jacente à la première. L'auteur propose au spectateur d'explorer les paramètres qu'il aura prévu. Dans ce sens, il invente une règle de jouabilité de son film.

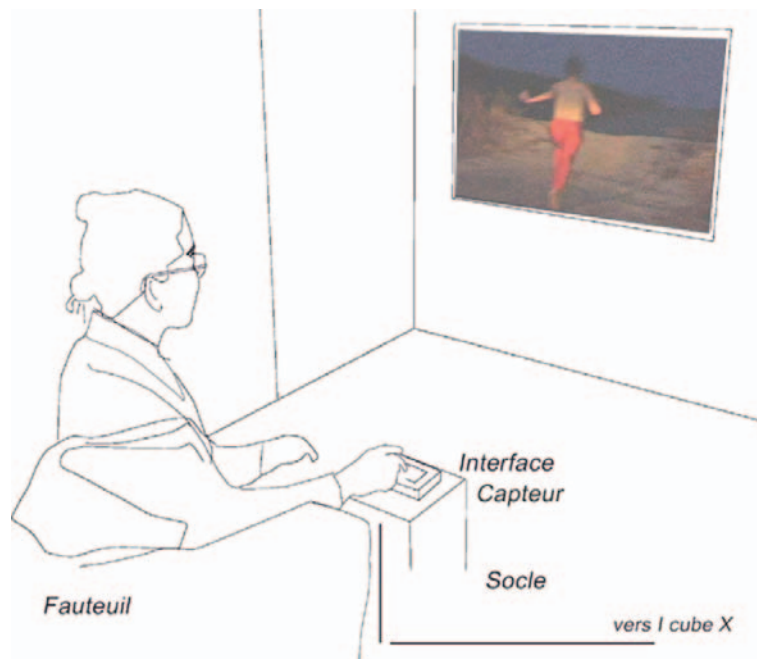


Schéma de l'installation *Ne m'oubliez pas, Jouable 2*, Kyoto, 2003.

Nos recherches actuelles nous mettent ainsi au centre d'un croisement entre la fuite avec les images et leur rétention. Nous recherchons les dispositifs qui permettraient une ouverture, laisseraient aux spectateurs la possibilité de jouer ou de ne pas jouer. Ne pas jouer serait s'envoler, s'évader, oublier, rêver sur... Jouer serait alors capter, accrocher, mémoriser, rejouer, revenir... Les règles de jouabilité se cherchent entre cette fuite possible du spectateur avec les images en mouvement et les manœuvres permettant de contrôler l'objet-film et sa structure. Jouer, c'est accepter cette possibilité de manipuler la matière-film, ne pas jouer, c'est ne pas manipuler, vouloir au contraire être dans une perception totale. Jouer ou ne pas jouer est une manière de laisser le plus de champ possible aux joueurs et aux non-joueurs.



L'interface Game-Pod, *eXistenZ*.

David Cronenberg est un chercheur d'interfaces fictives à l'intérieur de ses propres films. L'interface du jeu dans *eXistenZ* est organique, aucune technologie de type ordinateur n'est visible. L'enjeu de Cronenberg était de

dématérialiser la technique et de lui donner une apparence abstraite, ou composée par d'autres images ou métaphores. Le Game-Pod est un être organique relié à son Umbycord. Créé par Stéphane Dupuis, il s'agit d'une console de jeux organique entre l'animal et la machine, qui se branche directement sur le système nerveux. Le matériau utilisé, « MétaFlesh », est semblable à de la chair humaine. Le Game-Pod est fondamentalement un animal produit par la fertilisation d'œufs amphibiens saturés d'ADN synthétique, produit exclusif d'Antennat Research. Comme il s'agit d'un animal, le Pod a une moelle épinière, des os, des muscles et il est sensible aux virus et aux autres maladies.

Après avoir exploré les dispositifs de lecture d'un « cinéma jouable », j'explorerai les mécanismes d'un cinéma constitué de connexions et de liens, qui se rapproche d'une forme de constellation, voire d'une forme de pensée, que je nomme « cinéma connecté ». Cela nous amènera ensuite à nous interroger sur la façon dont l'auteur peut contrôler une représentation et naviguer dans son monde, être le compositeur de l'ensemble, au centre de son dispositif d'images et de sons, et transmettre ce rôle ou l'illusion de ce rôle au spectateur.

UTOPIE CINQUIÈME : d'un cinéma connecté

5.1 Connexions

5.1.1 Cinéma connecté

« Lentement, mais sur un mode de plus en plus accéléré, ces deux dernières décennies, la technologie informatique a transformé nos façons de comprendre et d'agir sur le monde. »

Steven Rose, *La Mémoire : des molécules à l'esprit*¹

Ce chapitre prolonge certaines des réflexions de Gilles Deleuze sur un « cinéma-pensée » à l'ère des nouvelles technologies. La technique du cinéma numérique se rapproche des mécanismes de pensée. À la question « pourquoi travaillez-vous avec un ordinateur ? », on peut alors répondre, comme Harold Cohen en 1978 : « La machine m'intéresse pour une seule et unique raison : elle permet de modeler certains aspects du cerveau humain. Ce qui m'intéresse c'est la façon dont les êtres humains fonctionnent. Le fonctionnement des machines m'importe peu. »²

Les connexions de ce cinéma résultent d'un univers où les éléments, enregistrés ou calculés, peuvent être réactivés. Tout élément qui a été enregistré, encodé, rangé, classé, puis agencé de manière à être accessible sont agencés et reliés entre eux dans ce cinéma connecté en une forme singulière. L'ensemble des utopies présentées dans cette recherche se retrouve dans ce type de mise en scène, temporelle, spatialisée, mémorielle et jouable.

Bien que le terme de cinéma connecté évoque la connexion d'un spectateur à un réseau, celui-ci ne se trouve pas particulièrement sur le World Wide Web. Certes, le spectateur naviguant sur Internet peut se situer au centre d'un réseau de nœuds, et avoir l'impression de posséder une position

¹ *op. cit.*, p. 102.

² David Tomas, « Harold Cohen, Elargir le champ : l'artiste en tant qu'intelligence artificielle ou étrangère ? » in *Parachute*, numéro 119, X HUmain - IA, 07, 08, 09, 2005, p. 50.

centrale ; il peut faire venir à lui tous les contenus, être partout, se laisser glisser dans toutes les directions, par des liens dont Anne Cauquelin dit qu'ils peuvent se multiplier à l'infini. « Ils indiquent les connexions possibles, des parcours multiples et réversibles [...] »¹ Le cinéma connecté emprunte à l'analogie cerveau-machine et la poursuit, plus qu'il ne cherche à reproduire le fonctionnement du cerveau. Comme l'explique Deleuze au sujet du cinéma de Resnais, notre connaissance du cerveau et de son fonctionnement ayant changé, c'est notre rapport au cinéma, de sa création à sa réception, qui s'en trouve aussi transformé.

Les situations rencontrées par les personnages de *Smoking* et *No Smoking* sont tissées les unes aux autres. Elles se connectent et se déconnectent, donnant à voir une nouvelle dramaturgie des circonstances. Les films de Resnais sont qualifiés par Deleuze de « cinéma du cerveau »². Il précise que ce cerveau n'est pas uniquement biologique et scientifique, mais un organe suscitant des émotions. Il fait naître des étincelles, des chocs, « des ondes cérébrales »³. « Resnais a toujours dit que, ce qui l'intéressait, c'était le mécanisme cérébral, le fonctionnement mental, le processus de la pensée, et que c'était là le véritable élément du cinéma. »⁴

Smoking et *No Smoking* organisent de nouveaux circuits mentaux, des circuits du possible. La création de nouveaux circuits s'entend du cerveau autant que de ce cinéma connecté. « Le cerveau est un volume spatio-temporel : il appartient à l'art d'y tracer de nouveaux chemins actuels. On peut parler de synapses cinématographiques, raccords et faux raccords. »⁵ Le cinéma digital sera l'art des transformations, il incarnera aussi l'art des connexions et des liens modifiant les possibilités de jeu et d'interprétation des images mouvantes.

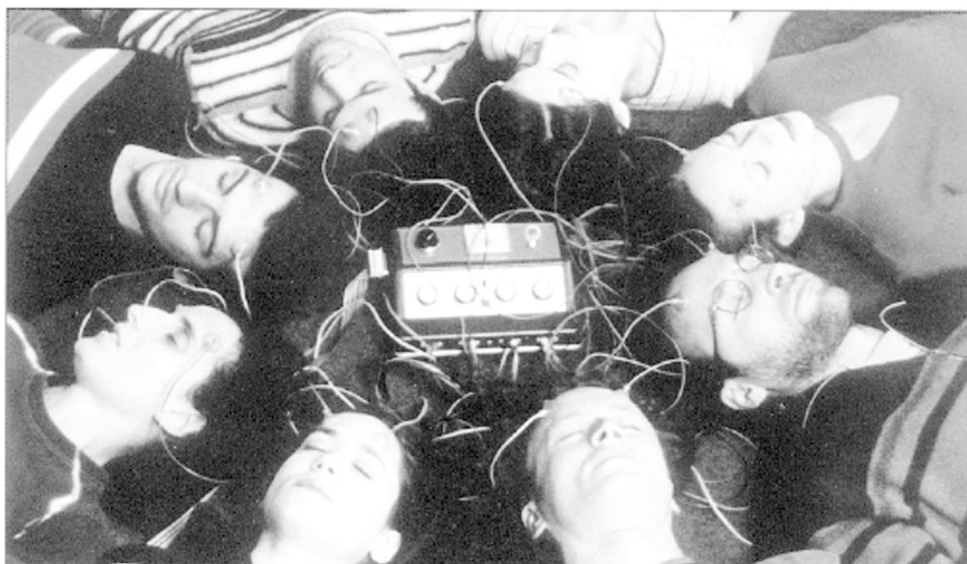
1 Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels...*, op. cit., p. 99.

2 Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Minuit, Paris, 1990, p. 265.

3 Gilles Deleuze, *Pourparlers*, Minuit, Paris, 1990/2003, p. 86.

4 Ibid., p. 272.

5 Gilles Deleuze, *Pourparlers*, op. cit. p. 87.



Judith Cahen, *La Révolution sexuelle n'a pas eu lieu*, 1998.

Que ce soit les *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard ou *Field-Work@Alsace* de Masaki Fujihata, ces œuvres prennent la forme d'un processus qui sollicite le mécanisme d'une pensée à l'œuvre. Dans les *Histoire(s) du cinéma*, ce seront des connexions et des associations qui provoquent la pensée ; dans *Field-Work@Alsace*, ce seront les multiples liens entre chaque vidéo, formant le dessin d'un ensemble de ramifications et de parcours tous connectés. Ces œuvres tendent ensuite à faire participer la pensée du spectateur. Par une activité de mise à jour de ces liens, l'observateur peut chercher, comme un détective, les rapprochements entre les images, tout en circulant par ces signes visibles et ces lignes. Il en complète les manques au fil de sa découverte de l'œuvre.

5.1.2 Cinéma-réseau

Abel Gance comparait déjà le mécanisme de la pensée aux rails de chemin de fer : « L'homme est arrivé à une telle complexité dans le service de ses rails cérébraux, qu'il ne sait vraiment plus où diriger les trains nouveaux que la vie moderne lui apporte après chaque découverte. Des erreurs d'aiguillage se

produisent, d'où catastrophes constantes. [...] L'homme est au bout de la pensée, c'est-à-dire qu'une autre forme de dépense énergétique humaine est nécessaire. »¹ Circulation, impulsion, ouverture, fermeture, neuroanatomie fonctionnelle, la pensée se compare à l'étude de la circulation routière et ferroviaire, elle prend la forme d'une ville étrange, dont les rues sont les synapses.

Depuis Abel Gance, la métaphore perdure et se complexifie, car nous projetons aujourd'hui notre connaissance du fonctionnement des cerveaux électroniques sur notre manière de penser le cerveau humain. À la manière de ces automates, « nous sentons aujourd'hui le passage de signaux qui courent sur des circuits enchevêtrés reliant les diodes, les relais, les transistors dont notre calotte crânienne est pleine »².

Jacques Roubaud construit *La Boucle*, son récit autobiographique, à partir d'un réseau connecté de souvenirs, avec des insertions, des incises et des bifurcations. Les incises sont des retours à l'endroit où était préparée l'insertion. L'écriture et la lecture se font par bonds dans ce jeu de connexions³. Roubaud plonge dans ses souvenirs pour retrouver une continuité, à travers un jeu de ramifications : « Le modèle topologique est celui d'une arborescence, d'un réseau, réseau routier ou ferroviaire avec des stations bien différenciées ; et les modes de parcours choisis pour la restitution ont leur analogue dans le récit que nous faisons ou nous nous laissons à nous-mêmes de nos souvenirs ; récit qui comporte ses retours en arrière, ses diversions incessantes, ses parenthèses, ses incises, ses bifurcations. »⁴ Selon Ignacio Ramonet, « l'ordinateur remplace le cerveau. Qui plus est, la révolution numérique permet de connecter entre elles ces machines cérébralisées. Toutes les machines du monde peuvent ainsi être

1 Abel Gance, *Prisme*, S. Tastet, Paris, 1986, p. 40.

2 Italo Calvino, *La Machine littérature*, op. cit., p. 10.

3 Jacques Roubaud, *La Boucle*, op. cit., p. 114-115.

4 Jacques Roubaud, *L'Invention du fils de Leoprepes*, op. cit., p. 48.

relayées, ce qui crée le réseau, un maillage à l'échelle de la planète, à l'intérieur duquel se fait l'échange intensif d'informations. »¹

Je nomme « cinéma connecté » un cinéma dont les caractéristiques empruntent au réseau. Ce qui ne veut pas dire qu'il dépend d'un réseau impliquant forcément Internet ou d'autres machines Intranet. Dans notre conception, ses connexions dessinent un réseau, qu'elles soient internes ou externes à l'œuvre. Suivant les versions, ces œuvres impliquent un réseau de liens (réels ou imaginaires) entre auteurs, spectateurs et histoires. Ainsi dans le projet *Waxweb*² de David Blair, un processus narratif entremêlant images et narrations, télévision, abeilles et langage artificiel. A l'origine, David Blair a conçu le film *Wax or the discovery of television among the bees* « [...] à partir d'unités d'informations déjà reliées entre elles selon un principe hypertextuel et d'associations d'idées. [...] Dès que cela fut techniquement possible »³, il composa une version pour le réseau, *Waxweb*, devenue la première fiction filmique diffusé sur Internet. Par morceaux, le lecteur sillonne ce méta-film, qui présente plusieurs percées dans la fiction. *Waxweb* se compose de six cent fragments, formant des nœuds, et de courts textes qui en décrivent les quelques deux mille plans.

Chaque chapitre dure environ une minute, suffisamment pour nous contenter et nous inciter à s'enquérir de la suite. Chaque morceau est représenté par une vignette, qui est une zone sensible, reliée à d'autres. Un clic sur cette zone nous emmène dans un sommaire composé de vues multiples de tous les chapitres (les plans qui sont des entrées dans le film) présentées par des icônes. Chaque icône peut être vue en voisinage d'autres se rapprochant d'elles. Le récit est alors pensé en termes de correspondances et de traversées. Comme un tissage, il se voit diversement suivant les fils narratifs qu'on explore, il est sujet à dérive et à enquête, tant ce film prend des allures de roman policier. L'intrigue et ses formes déborderaient au-delà du récit, par des liens vers d'autres pages et vers d'autres histoires. *Waxweb*

1 Ignacio Ramonet, *La Tyrannie de la communication*, Paris, Galilée, 1999, p. 107.

2 David Blair, *Waxweb* d'après *Wax, or The Discovery of Television Among The Bees*, 1991.

3 Annick Bureau, <http://www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtml#Waxweb>

est un dispositif de cinéma connecté dans le sens où il a été pensé en terme de liaisons, d'assemblages, d'associations, de connexions et d'intrigues se croisant. « Au cours de son développement, *Waxweb* utilisa toutes les techniques offertes par le réseau : *web*, *email*, *listserv*, *ftp*, *telnet*, *MOO*, etc. Certaines sont aujourd'hui abandonnées, d'autres perdurent, d'autres enfin, qui apparaissent, sont alors mises en œuvre. »¹

5.1.3 Constellations

Pour appréhender ce cinéma connecté, j'en explore les liens et leurs agencements par recouvrements et par associations. « Et pourtant : si nous avons successivement des objets non similaires avec des moments particuliers similaires, des "lignes de similarité" courent en quelque sorte de l'un à l'autre, et, en cas de ressemblance des lignes de ressemblance. »² (Edmund Husserl) Non seulement les images, comme l'explique Yates, doivent « être frappantes » et avoir « une efficacité émotive », mais elles doivent aussi « être reliées les unes aux autres par des associations »³. Ce système d'associations s'inspire des constellations. Il me fait penser aux programmations et à la technique de liaisons utilisées par des logiciels comme Max/MSP⁴ ou comme le logiciel Hypercard⁵. Ce dernier est décrit « comme un logiciel pour créer et organiser l'information et pour la partager avec les autres »⁶. Hypercard est un logiciel gérant un ensemble de données

1 Annick Bureau, <http://www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtml#Waxweb>

2 Edmund Husserl, *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, Paris, Presses universitaires de France, 1964, p. 62.

3 Frances A. Yates, *L'Art de la mémoire*, op. cit., p. 271.

4 Max/MSP, logiciel

5 *Hypercard*, logiciel commercialisé depuis 1987, conçu pour les micro-ordinateurs Macintosh par Bill Atkinson

6 Choi Yoon Ja et Paul Devautour, *Cercle Ramo Nash, Générique, vers une solidarité opérationnelle*, Abbaye Saint-André Centre d'art Contemporain Meymac, 1992, F.R.A.C Provence Alpes Côte d'Azur, 1994, p.11.

réparties en nœuds d'informations, connectées par des liens sémantiques qui permettent de passer de l'un à l'autre lorsque l'utilisateur les active¹.

Dans les films *Smoking* et *No Smoking*, les connexions abondent entre les personnages, les temporalités, les espaces, les objets... De connexions en connexions, les possibilités deviennent illimitées. Dans les œuvres-réservoirs, les différentes histoires s'ordonnent souvent comme le feraient des cellules interconnectées, suivant divers critères de classement. On peut ainsi varier les entrées et les sorties dans le récit pour accéder aux différents agencements d'un même projet.

Les *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard, autre exemple de cinéma connecté, utilisent les potentialités des techniques analogiques et numériques comme un moyen (médium) pour joindre et rejoindre ces histoires. Le même titre désigne « la série vidéo, d'une durée totale de quatre heures et demie, parue chez Gaumont en VHS en 1998, puis en DVD (son Dolby stéréo) en 2006 ; le livre d'art en quatre volumes publié en 1998 par Gaumont et Gallimard dans la collection Blanche, dont la réédition est prévue en 2006 ; et le coffret de cinq CD audio et quatre livres multilingues produit par Manfred Eicher et édité par ECM Records en 1999. »² Les *Histoire(s) du cinéma* s'articulent en huit chapitres et s'étalent sur plus d'une dizaine d'année : « 1A, Toutes les histoires » ; « 1B, Une histoire seule » ; « 2A, Seul le cinéma » ; « 2B, Fatale beauté » ; « 3A, La Monnaie de l'absolu » ; « 3B, Une vague nouvelle » ; « 4A, Le contrôle de l'univers » ; et « 4B, Les signes parmi nous ». *Moments choisis des Histoire(s) du cinéma* (2004) est une compilation de quatre-vingt-quatre minutes commandée par Gaumont pour une distribution en salle.

Les *Histoire(s) du cinéma* se sont formées selon un ordre non linéaire, « de la façon dont [les] idées naissent comme des étoiles, se rapprochent et s'éloignent les unes des autres, au-delà des étoiles, du désir du passé,

1 *Ibid.*

2 Michael Witt, « Genèse d'une véritable histoire du cinéma », *Jean-Luc Godard Documents*, Paris, Centre Pompidou, 2006, p. 265 :

naissance du temps [...]»¹ Jean-Luc Godard décrit les *Histoire(s)*... comme deux ensembles, composés de huit films, réunis en un seul : « C'est venu comme cela. Mais c'est huit chapitres d'un film qui pourrait en comporter des centaines de plus et surtout des annexes, comme des notes en bas de page [...] »² Youssef Ishaghpour compare ce « baptême du montage entre les étoiles »³ à une constellation. Il explique que les *Histoire(s) du cinéma*, contrairement à l'Histoire de l'historien, se construisent avec des images-embrayeurs en forme de signes astrologiques⁴. Ces idées en forme de constellation permettent de projeter son imagination, de filer la métaphore, d'élever ses idées hors de soi.

5.1.4 Esthétique des liens

À la question « comment rendre visible un lieu déjà connu ? », Masaki Fujihata répond en donnant la possibilité au spectateur de se saisir des représentations de vidéos reliées par leurs coordonnées GPS. C'est l'objet de son œuvre intitulée *Field-Work@Alsace*⁵, dans laquelle on navigue de lien en lien grâce à des vecteurs entre les séquences vidéos localisées. Les liens entre les séquences sont représentés graphiquement par des « fils de fer »⁶, eux-mêmes traces de circulations calculées. Ces connexions sont rendues visibles par un ensemble de lignes blanches mobiles et entrelacées. Le spectateur navigue ainsi dans les réseaux de positionnement relevés par la technique GPS. Il traverse les intervalles et peut s'arrêter sur un film pour le voir ou continuer ailleurs sur un vecteur. Ces lignes forment occasionnellement des nœuds ou des croisements. Les traits ainsi vectorisés servent à lier des portraits vidéo entre eux.

1 Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville, *The Old Place, 14 exercices*, 1999.

2 Jean-Luc Godard et Youssef Ishaghpour, *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle*, op. cit., p. 9.

3 Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville, *The Old Place*.

4 Jean-Luc Godard, Youssef Ishaghpour, *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle*, op. cit., p 21.

5 Masaki Fujihata & Takeshi Kawashima, *Field-Work@Alsace*, 2002.

6 Le terme de fil de fer est un terme technique pour préciser que ce sont des vecteurs.



Masaki Fujihata, *Field-Work@Alsace*, 2002.

Jean-Louis Boissier propose de voir les lignes des *Field-works* de Masaki Fujihata en tant que « linéaire actif »¹, c'est-à-dire « des lignes présentant des formes d'accompagnement, des lignes d'autant plus actives qu'elles ont des passages à relier »². Ces liens forment deux modes d'opération : elles représentent d'abord des lignes d'enregistrement GPS et, par la suite, deviennent des liens de lecture actualisés par le programme, visités par le spectateur. Jean-Louis Boissier nomme ces liens des « ligne de lecture »³ ; je choisis de les rebaptiser ici « liens actifs », en référence au « linéaire actif »⁴. Ils servent à raccorder les vidéos localisées dans un espace-temps. Ces raccords temporels et spatiaux entre les séquences ponctuent les parcours de Fujihata et le dessin de la frontière géographique entre la France et l'Allemagne. « À cette ligne de capture, à cette ligne blanche de l'exploration tortueuse de l'Alsace – plus de mille kilomètres en voiture et à pied en près de

1 Terme emprunté à Paul Klee.

2 Jean-Louis Boissier, « Le Linéaire actif », *loc. cit.*

3 *Ibid.*

4 *Ibid.*

trois semaines – s'articule une ligne orange, d'apparence plus abstraite, la frontière, trouvée quant à elle sur Internet »¹. Donc la ligne se fait « [...] ligne de montage, mais celle d'un cinéma montré plutôt que monté, ou alors monté au sens de l'agencement spatial, de l'accrochage, de l'exposition »². Cette dernière sorte de ligne est, chez Fujihata, effective mais non directement visible.

Le regard du spectateur se promène librement sur ces traits, qui rappellent l'œuvre *Time Pocket*³ de Dennis Oppenheim. Dans *FieldWork@Alsace*, ces lignes blanches sur fond noir constituent une radiographie des liens. Elles dessinent un tissu neuronal. Entre les vidéos on navigue dans un espace vide. « Ce noir infini exprime paradoxalement les limites des vues enregistrées. »⁴

Le cinéma étendu de *Field-Work@Alsace* est un art où le lien actif est figuré et calculé en temps réel. Il s'agit de le saisir pendant sa mise à jour, de passer d'une couche à une autre, de laisser la place aux transformations. Lors de ses déplacements, le spectateur se laisse glisser sur ces vecteurs. Jordan Crandall explique, dans son livre *Drive*, que les vecteurs de route sont incorporés au spectateur, dans sa représentation du corps, par un processus d'identification. Le trajet-agent, signifié par les vecteurs, devient « intra-corporel »⁵.

5.1.5 Faire ou défaire le lien

Deleuze s'interroge dans *Le pli* : « En fait, il est très difficile à chacun de nous de faire la liste de ses propres possessions. Il n'est pas facile de savoir ce qui nous appartient [...] »⁶ Après avoir emprunté et cité les pensées des autres, il appartient à Godard de leur avoir inventé des liens. En les reliant

1 *Ibid.*

2 *Ibid.*

3 Dennis Oppenheim, *Time Pocket*, 1968, près de Ford Kent (Maine).

4 Jean-Louis Boissier, « Le Linéaire actif », *loc. cit.*

5 Jordan Crandall, *Drive*, ZKM, Center for Art and Media, Karlsruhe, 2002, p. 52 - 53.

6 Gilles Deleuze, *Le Pli, Leibniz et le baroque*, *op. cit.*, p. 146-147.

entre elles, il les tisse de pensées diverses. Les liens entre deux pensées s'expriment à travers le montage entre deux plans. Car il souhaite avant tout mettre à jour les mécanismes de liaison, « les liens qui unissent le sujet, aux autres, au monde, à ce qui l'entoure, à une situation »¹.

Maurice Blanchot compare la langue à « une trame immense, dans laquelle chaque partie est reliée à toutes les autres, et où, toutes le sont à l'ensemble, selon une cohésion plus ou moins repérable »². Cette cohésion existante entre les mots de notre langage se retrouve aussi dans un langage utilisant les images en mouvement. Le cinéma invente un langage composé de liaisons, à la fois entre les plans, les images, les sons et les textes. Mais on se demande comment le lien lui-même fait image ? Par exemple, quel pourrait être l'équivalent des liens grammaticaux sur le plan des images. Dans *La pensée visuelle*, Rudolf Arnheim se pose aussi la question des images de ces liens. Il imagine aisément des images correspondant aux mots « "maison", "lutte", voire des rapports entre objets matériels comme "plus grand que" ou "compris dans" »³. Par contre, il se demande quelles images sont les équivalents de « "si", "parce que", "comme", "bien que", ou "ou bien" » ?

Dans *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, Godard joue sur la polysémie du mot « car », qui en anglais signifie « voiture ». Dans un premier temps, c'est de cette manière que le spectateur interprètera le mot figurant à l'enseigne d'un garage, puis lorsqu'il s'apercevra que le terme est souligné, peut-être penchera-t-il plutôt pour la conjonction de coordination. Souligner le terme « car » revient alors pour lui à discourir avec les images.

1 *Ibid.*, p. 105.

2 Maurice Blanchot, *L'Écriture du désastre*, Paris, Gallimard, 1980, p. 167.

3 Rudolph Arnheim, *La Pensée visuelle*, Paris, Flammarion, 1976.



Deux ou trois choses que je sais d'elle et Smoking et No Smoking.

L'intervalle « ou bien » est signifié par les « panneaux d'embrayage » dessinés par Floc'h dans *Smoking* et *No Smoking*. Cet intervalle est situé entre deux types de séquences, qui s'affrontent ou se succèdent, donnant autant d'importance à l'intervalle qu'au plan. Les « ou bien » articulent les histoires entre elles, présentant les choix des vies possibles. Le « ou bien » de *Smoking* et *No Smoking* remplace l'acte de choix du spectateur. L'interactivité est un acte sensible, elle n'est pas obligatoirement physique. Le spectateur effectue mentalement les possibilités de choix entre les histoires, par ces liaisons.

C'est la matière de l'interactivité qu'il faudrait saisir, cette sensation de l'intervalle entre les choix, les temps et les espaces à parcourir. Comment donner à ressentir cet intervalle ? Par quels liens, par quelles actions du spectateur à l'œuvre ? Comment rendre tactile le lien, l'espace entre les choix ?

Depuis que le numérique introduit l'idée de la fusion de tous les éléments en un seul langage, le langage cinématographique s'apparente à celui de l'écriture. C'est ainsi que, dans l'œuvre *Moments*¹ de Jean-Louis Boissier, les mots sont des embrayeurs permettant de déclencher les images et de les rendre accessibles. Le texte joue un rôle d'articulation entre les séquences d'images animées. Comme l'explique Jean-Louis Boissier, « c'est le texte qui l'articule, qui le gouverne et qui décide de son apparition et de sa disparition ». Ce texte est donc une grammaire, tant lexicale que visuelle. Il garde son statut de verbe et s'étend vers celui de l'image. Il sert donc à

¹ Jean-Louis Boissier, *Moments de Jean-Jacques Rousseau*, 2000.

joindre des moments différents, articulant dans le temps et dans l'espace (les mots se déplacent dans la page).

Dans l'installation *Moments*, plusieurs langages sont liés les uns aux autres. Le texte qui nous est présenté est mis en page par des mots-embrayeurs, des images en mouvement, une bande son et des interactions possibles. Ainsi, trois grammaires se chevauchent : une grammaire de type lexical, concernant le langage écrit, une grammaire inhérente aux images en mouvement (travelling, panoramique...) et enfin une grammaire liée à la programmation, que l'on pourrait nommer « grammaire relationnelle ». Il s'agit d'un langage créé pour mettre en relation les spectateurs avec l'objet visible. Cette grammaire se construit à partir de prépositions et de conjonctions de coordination. Ce CD-Rom utilise une technique, un langage pour cette programmation qui vient relier l'ensemble de tous ces langages entre eux.

J'ai employé le mot « interactif » dans les deux sens que Lev Manovich distingue : d'un côté, une interactivité physique, de l'autre, une interactivité mentale. Il déplore le sens étriqué des termes « nouveaux médias », qui sous-entendent un utilisateur et un objet-média (presser un bouton, choisir un lien, bouger son corps), aux dépens d'une interaction plus mentale. J'ajouterai qu'il serait dommage de les dissocier, car dans *The Legible City*¹, l'interactivité physique (l'acte de pédaler) donne des résultats. Pendant que le spectateur se déplace dans un espace en réalité virtuelle, il lit les phrases qui forment les rues de la ville lisible tout en cherchant son chemin sur la carte. Il se remémore les déplacements et les mots déchiffrés, et par cet acte se situe dans une interactivité plus mentale que physique. Les deux implications sont inséparables l'une de l'autre, l'une renvoie à l'autre. *Smoking* et *No Smoking* ne font pas participer le spectateur physiquement. Ellipses, détails d'un objet manquant et autres trous géographiques invitent l'utilisateur à compléter les espaces manquants, c'est en cela que *Smoking* et *No Smoking* sont interactifs, ou plutôt qu'ils intègrent la mémoire d'un spectateur. Et rien ne

1 Jeffrey Shaw, *The Legible City*, première version de 1989, installation interactive.

*Slippery Traces*¹, de George Legrady « est une narration (un récit...) visuelle non linéaire dans laquelle le spectateur navigue à travers un réseau de 230 cartes postales qui sont classées et interconnectées en fonction de leurs propriétés littérales et métaphoriques. »² La carte postale, trace matérielle, est par essence elliptique. Elle fait allusion à un voyage, à un passé, à une place ; elle se présente au recto d'une image et au verso de quelques lignes manuscrites. Les deux faces renvoient l'une à l'autre, et la carte postale renvoie aussi ailleurs. Les quelques mots inscrits d'un côté en disent plus que ce qui est écrit (ailleurs ou non dit) et l'image fait référence à un souvenir de voyage, un lieu visité, un événement. Le collectionneur de cartes postales est confronté au complexe choix de positionner chaque carte dans ses albums. Faut-il les classer par thèmes, par catégories, par couleurs ? Le plus difficile, c'est de les ranger ou de les placer quelque part, car la carte postale fait preuve de multiplicité, notamment en ce qui concerne tous les signes qu'elle intègre, tels l'image, la légende, le texte, la signature, l'adresse, le cachet de la poste ou le timbre. Dans *Slippery Traces*, Georges Legrady invente une machine à organiser sa collection particulière. Plus qu'un simple rangement, c'est une méta-mémoire, une machine à relier les images (celles dont on ne peut se séparer).

Il s'agit de faire dialoguer ces images. Chaque carte contient environ cinq zones sensibles vers dix autres images. On clique sur ces zones de sélection rectangulaires, reliées à d'autres par des associations, et elles nous font dériver vers des directions imprévues ; on erre en suivant les liens de ces hyper-images. Legrady souhaitait mettre en perspective ces images par leur relation entre elles et avoir une vue de dessus : « Les images sont normalement perçues en relation les unes avec les autres, et tout comme les mots dans une phrase, elles sont placées à des endroits différents les unes les autres, légèrement en expansion, en réajustement, transformant

1 George Legrady, *Slippery Traces*, *Artintact 3* CD-ROM, Karlsruhe, ZKM/Cantz, 1996.

2 George Legrady, « The Postcard Trail », *Artintact 3*, Karlsruhe, ZKM/Cantz, 1996, « *Slippery Traces* is a non-linear, visual narrative in which the viewer navigates through a web of 230 interconnected postcards that are classified and linked according to literal and metaphoric properties. », p. 169.

imperceptiblement leur signification par le contraste, l'association, l'extension, la différence, etc. »¹



Recto et verso des cartes postales dans *Les Carabiniers* de Jean-Luc Godard, 1963.

L'image sera perçue dans un autre ordre, dans un nouvel agencement, pris au cœur d'un autre réseau de significations, et donc vue différemment. « Le résultat s'apparente à un réseau imaginaire tridimensionnel de cellules nerveuses, dans lequel toutes les 230 images sont interconnectées par plus de 2 000 connexions qui se croisent et forment un tout homogène. »²

5.1.6 Du cinéma connecté au cinéma-pensée

Dans les films de Joseph L. Mankiewicz, les temporalités des différents personnages s'entrelacent. Nous, spectateurs, sommes pris par les pensées des personnages et suivons les mécanismes de leurs connexions mentales, si bien que nous devenons leurs doublures. La voix des acteurs suit les intonations d'une pensée en mouvement, dans ses hésitations, ses répétitions et ses ruptures. La voix d'Addisson nous laisse ainsi songeurs, il pense en même temps qu'il rêve : « Mais quel plat mijote ce bouillant cerveau ? »

1 *Ibid.*, « Images are normally seen in relation to each other, and like words positioned together in a sentence, they oscillate each other, slightly expanding, re-adjusting, imperceptibly transforming their meaning through contrast, association, extension, difference, etc. », p. 171.

2 *Ibid.* « The result is an imaginary three-dimensional, nerve-cell-like network in which all 230 images are interlinked by over 2000 connections criss-crossing to form a unified whole. », p. 171.

Selon Abel Gance, « la pensée avec tous ses divins artifices et ses créations éblouissantes ne serait qu'un réflexe subconscient de la Volonté, pour cacher ce que l'on sait, et qu'on s'obstine depuis des millénaires à ne pas vouloir connaître, un muscle de défense du cerveau contre l'anéantissement total, une fleur surgie du fumier des choses »¹. Abel Gance souhaitait enrichir les échanges intellectuels en créant un nouveau langage grâce aux nouvelles techniques cinématographiques. Il compare ainsi le cinéma à des hiéroglyphes et s'interroge sur la façon dont cet « alphabet pour les yeux fatigués de penser »² pourra transmettre ses propres idées.

Jean-Luc Godard nous livre une archéologie de la pensée au cinéma, dans ses *Histoire(s) du cinéma* : « J'étais seul, perdu dans mes pensées, j'avais un livre à la main, *Manet* par Georges Bataille. Toutes les femmes de Manet ont l'air de dire : "Je sais ce à quoi tu penses". Sans doute, parce que jusqu'à ce peintre, et je le savais par Malraux, la réalité intérieure restait plus subtile que le cosmos. Le célèbre et pâle sourire de Vinci et celui de Vermeer disent d'abord : "moi, moi et le monde ensuite". Et même la femme à l'écharpe rose de Corot ne pense pas ce que pense l'*Olympia*, ce que pense Berthe Morisot. [...] Et avec Édouard Manet commence la peinture moderne, c'est-à-dire le cinématographe. C'est-à-dire des formes qui cheminent vers la parole, très exactement, une forme qui pense. Que le cinéma soit d'abord fait pour penser, on l'oubliera tout de suite, mais c'est une autre histoire. [...] Oui, j'étais seul, perdu comme on dit, dans mes pensées. »³

La force de cette pensée est de s'échapper comme des notes de musique. Mais où va-t-elle ? Quelle forme prend-elle ? Jean-Luc Godard a su saisir ses circonvolutions, ses figures, ses tours et détours. Dans *Le Petit Soldat*⁴, les réflexions de Bruno Forestier deviennent polyphoniques. Les siennes et celles des autres personnages se font écho et cohabitent ensemble. Sa pensée s'échappe et sort en paroles incontrôlables : « là maintenant, une forêt en Allemagne, une promenade à bicyclette, c'est fini maintenant... Une terrasse

1 Abel Gance, *Prisme*, Paris, Samuel taste Editeur, 1986, p. 56.

2 *Ibid.*,

3 Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, (Toutes ces histoires & Une histoire seule).

4 Jean-Luc Godard, *Le Petit Soldat*, 1960.

de café à Barcelone, maintenant c'est déjà fini, j'essaie de cerner ma propre pensée... » Il cite encore Schopenhauer : « Les pensées meurent au moment où elles s'incarnent dans des mots. » Bruno, héros du *Petit Soldat*, ne fait-il pas mourir prématurément ses pensées en les délivrant de son intérieur ? Ou est-ce plutôt une façon d'atteindre d'autres pensées, que de les laisser s'échapper ?

Pourquoi alors mettre ses pensées sur un support ? Dans *Divagations pour une défense de la pensée sans support*, Abel Gance se demande si la pensée « n'est pas suffisante lorsqu'elle a été pensée ? Notre silence ne serait-il pas plus grand ? »¹ Parfois un regard en dit plus long, comme celui de Véronika dans *Le Petit soldat*, qui est une forme de pensée tout aussi tangible. « Mais comment être sûr d'avoir trouvé le mot juste ? », se demande Nana, interprétée par Anna Karina dans *Vivre sa vie*². Et, pour le trouver, Bruno Forestier cherche, poursuit le mouvement de la pensée et déclare : « Peut-être que les gens parlent sans arrêt comme les chercheurs d'or, pour trouver la vérité au lieu de remuer le fond de la rivière. Ils remuent le fond de leur pensée. Ils éliminent tous les mots qui n'ont pas de valeur et pour finir ils en trouvent un, tout seul. Or, un seul mot tout seul, c'est déjà le silence. »³

Dans *Deux ou trois choses que je sais d'elle*⁴, les pensées de Juliette s'échappent comme les sinuosités de la fumée d'une cigarette. La pensée naît-elle de mots, ou bien d'images ? Pense-t-on en images ou en mots, se demande Jacques Hadamard⁵ ? Il décrit un mode de pensée où les images naissent d'une rêverie éveillée. La pensée libre est celle qui vient par vagabondage, les yeux perdus dans le vague, sans être dirigée vers « un but spécial »⁶. C'est le cas des images-souvenirs engendrées par la rêverie d'un

1 Abel Gance, *Prisme*, op. cit., p. 41.

2 Jean-Luc Godard, *Vivre sa vie*, 1962.

3 Jean-Luc Godard, *Le Petit soldat*.

4 Jean-Luc Godard, *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, 1966.

5 Jacques Hadamard, *Essai sur la psychologie de l'invention dans le domaine mathématique*, Sceaux, Éd. J. Gabay, 1993.

6 *Ibid.*, p. 74.

personnage, dans *Le Miroir*¹ d'Andreï Tarkovski. Jacques Hadamard décrit les images mentales sous-jacentes aux pensées comme une masse confuse. Ces images doivent rester vaporeuses, car une trop grande précision risquerait de les altérer². C'est la raison pour laquelle la pensée naît, dans *Nostalghia*³, lors de regards orientés vers la lumière ou vers l'eau qui coule.

5.1.7 Suspension de la pensée. Le seul lieu où la mémoire est esclave

Du clignotement entre deux images-souvenirs naîtra une troisième, nous invitant à vivre l'instant suivant comme, « la belle apparence », l'autre plan. Les *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard, par le biais de fragments, nous projettent dans l'univers mental de ce cinéma connecté. Jean-Luc Godard tisse les liens entre les films cités. Selon les souvenirs et la connaissance que nous en avons, nous les percevons de façon très différente. Réalisant alors que « les meilleurs films sont ceux qu'on n'a pas vus ; les films que l'on ne peut pas voir ; les films qui semblent détruits ; les films qui ne sont pas sortis ; les films qui ont été remontés, mutilés, changés ; les films qu'on n'a pas vus au moment où on les voit ; les films qui n'ont pas été tournés ; les films qui ont été rêvés ; les films qu'on se fait dans la tête ; les films qu'on a vu et que vous ne verrez pas [...] »⁴ Les meilleurs films sont ceux dont les extraits ont pu susciter notre désir de les entrevoir, au regard de ce que nous avons imaginé. Ainsi, l'usine à rêve du cinéma hollywoodien devient, dans les *Histoire(s)...*, un moteur à fictions. Le bruit de la machine à écrire pour composer l'histoire, qui sera rejouée par le mécanisme d'une autre machine, l'appareil de projection.

1 Andreï Tarkovski, *Le Miroir*, 1974.

2 *Ibid.*, p. 77.

3 Andreï Tarkovski, *Nostalghia*, 1983.

4 Bernard Eisenschitz, « Les meilleurs films sont ceux qu'on a pas vus », *Pour un cinéma comparé, influences et répétitions*, Cinémathèque Française, 1996, p. 13.

Lorsque l'accumulation de ces histoires composées d'images, de sons et de mots devient trop importante, on aimerait pouvoir s'écrier : « Mais que faire de tous ces souvenirs empilés ? » Mais cet enchevêtrement en fait une forme suffisamment homogène pour qu'elles soient mémorables. Dans *Moments choisis des Histoire(s) du cinéma*, les huit chapitres ont été compressés en un seul, de manière à respecter la durée dite « biologique » d'une soirée de cinéma (selon l'expression de Marin Karmitz).

Dans ce seul lieu où la mémoire est esclave, Godard réussit à dominer nos souvenirs en les libérant de l'emprise des films dont ils étaient issus. Il extirpe une phrase, un morceau, un détail de leur origine. Une fois placé dans un autre contexte, le morceau cité ne dépend plus de sa matrice originelle. Sans pour autant les revendiquer à la manière d'un ready-made, ces entités empruntées ne sont visibles qu'eu égard au temps qui leur est accordé. Combien de temps restons nous en présence de ces corbeaux noirs ? Et combien de temps devant Gilda clignotante ?

5.1.8 Repenser, rejouer la pensée

« Si l'esprit devait repenser sa pensée, il suffirait d'éprouver un sentiment pour y penser, puis pour penser à cette pensée et à la pensée de cette pensée, et ainsi de suite jusqu'à l'infini. »

Leibniz, *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, livre II, chapitre 1¹

Penser et être ne sont en aucune façon similaires. La pensée est incapable d'approcher l'être et de le saisir, explique Jean-Luc Godard dans les *Histoire(s) du cinéma*. Est-ce cela le drame de l'insaisissable pensée ? Le cinéma interactif aurait-il voulu se saisir des moyens du cinématographe pour l'ajouter au numérique ? Et peut être est-ce cela l'utopie de cet autre cinéma ?

1 Cité par Jorge Luis Borges, *Enquêtes*, Paris, Gallimard, 1967, p. 38.

Godard nous insuffle le désir de nous souvenir du cinéma. Exhortation, incantation, les souvenirs entrent en résistance les uns contre (et avec) les autres. Une voix d'outre-tombe, venant d'un au-delà de la mémoire, commente les souvenirs et réactive, pour le spectateur aguerri, la prise de conscience des instruments et de leur opération pendant un siècle d'invention.

Lorsque l'on apprend par cœur des extraits d'un texte, on se saisit de ce texte afin d'entretenir un contact plus intime avec lui. En ce qui concerne les images, il est certes possible de mémoriser un ensemble d'éléments, en particulier avec le langage cinématographique, mais lorsqu'il faut le transmettre par le langage, cela semble fastidieux, voire inutile. D'où l'intérêt de trouver des moyens pour rejouer aisément les images. C'est ce que propose Jean-Luc Godard dans les *Histoire(s)....* En faisant coïncider ses pensées avec des morceaux choisis, il se saisit du texte et de l'image comme d'un langage – pour rejouer les pensées d'autrui.

Faut-il falsifier l'histoire, ou en réécrire sa propre version ? Dans une période où il est moins question de produire du nouveau que de rejouer et de remettre en scène, nous orchestrons les inventions ou les déjà-dits pour créer ce que j'appellerai la « repensée ». « Mais alors, même si je ne suis pas assez fort pour créer moi-même, je le réinvente à mesure que je le répète. » (Henri Poincaré)¹ Jean-Luc Godard donne au spectateur l'illusion d'inventer ses propres pensées, par son usage de la citation et des répétitions. En répétant les pensées d'autrui, il les révèle comme « repensées ». Il les « dépense » et les emmène vivre ailleurs. Les extraits choisis dans les *Histoire(s) du cinéma* deviennent les choix « exclusifs » de leur auteur. L'extrait a deux propriétaires : le réalisateur du film dont l'extrait est issu et l'auteur qui choisit le morceau pour le citer ou le rejouer.

Les citations sont les embrayeurs communs d'un dialogue. Elles déclenchent une question – « Que penses-tu de ?... » – et suscitent une réponse sous forme d'emprunt, comme l'image imprimée d'un tableau de

1 Henri Poincaré, *L'Invention mathématique*, op. cit., p. 142.

Paul Klee, transportable sous forme de carte postale dans *Le Petit Soldat*. Dans le même film, Bruno Forestier dialogue avec lui-même : « Il y a une phrase très très belle, de qui est elle ? Je crois qu'elle est de Lénine. "L'éthique, c'est l'esthétique de l'avenir." Je trouve cette phrase très belle et très émouvante aussi. »¹ En évoquant Lénine, il bascule vers une autre pensée : « Aujourd'hui, la révolution pour quoi faire ? »²

Dans le film *Masculin Féminin*³, qualifié par Italo Calvino de « film-questionnaire », Paul interroge : « Aujourd'hui à Paris, à quoi rêvent les jeunes filles ? » Il est interrogé en retour : « Moi aussi je vais vous poser une question ! » Les personnages se posent des questions de manière interposée : « Et vos parents, ils existent toujours ? Et le soir, qu'est-ce que vous faites quand vous êtes tout seul ? Et ce soir, qu'est ce que vous allez faire ? Regardez-moi dans les yeux, à quoi est-ce que vous pensez quand vous me regardez dans les yeux ? » De janvier à mars, Paul continue à poser des questions pour le compte de l'IFA : « Pourquoi les aspirateurs se vendent mal ? Est-ce que vous aimez le fromage en tube ? Est-ce que vous lisez beaucoup ? Un cadre, qu'est-ce que c'est ? La poésie, ça vous intéresse ? »

« Inventer, c'est discerner, c'est choisir. » (Henri Poincaré)⁴ Godard réinvente, en choisissant dans les pensées des autres, celles qui déclenchent les siennes. Ses choix s'opèrent de manière à être orchestrés pour constituer sa musique, *Notre musique*⁵. On reproche à Jean-Luc Godard de ne pas citer ses sources. Dans un film comme *Nouvelle vague*⁶, si toutes les sources étaient citées, la parole accrocherait sur les noms et les origines, rendant leur rythme dissonant. Car, ce qui fait la fluidité de *Nouvelle vague*, c'est l'écoulement de ces phrases qui ont été piochées au gré des lectures de leur auteur : « C'est une merveille que d'avoir quelques jolies phrases à sa disposition, de pouvoir siffler un air de musique, qu'il soit de Mozart, ou de

1 *Ibid.*

2 *Ibid.*

3 Jean-Luc Godard, *Masculin féminin*, 1966.

4 Henri Poincaré, *L'Invention mathématique*, *loc. cit.*

5 Jean-Luc Godard, *Notre musique*, 2004.

6 Jean-Luc Godard, *Nouvelle Vague*, 1990.

Gershwin, c'est une vraie merveille de penser aux gens qui les ont faits. Et je ne vais pas citer toutes mes références dans le générique, parce qu'à ce moment là, ça devient autre chose, ça devient une connaissance livresque. »¹

Le choix de la pensée d'autrui et de son orchestration ne suffisent pas, il faut aussi créer les circonstances de la collision. Dans *À bout de souffle*, le choc a lieu entre *Marianne* d'Auguste Renoir et le visage de Jean Seberg, entre sa pensée et celle d'autrui. Pour expliquer le mode de fonctionnement de la pensée, Henri Poincaré la compare à des atomes rentrant en collision : « Les atomes mobilisés vont alors subir des chocs, qui les feront entrer en combinaison, soit entre eux, soit avec d'autres atomes restés immobiles et qu'ils seront venus heurter dans leur course. »² Poincaré écrit : « Un soir, je pris du café noir, contrairement à mon habitude, je ne pus m'endormir : les idées surgissaient en foule ; je les sentais comme se heurter, jusqu'à ce que deux d'entre elles s'accrochassent, pour ainsi dire, pour former une combinaison stable. Le matin, j'avais établi l'existence d'une classe de fonctions fuchsiennes, celles qui dérivent de la série hypergéométrique ; je n'eus plus qu'à rédiger les résultats, ce qui ne me prit que quelques heures. »³ Jean-Luc Godard, dans les *Histoire(s)...*, applique ce théorème. Il fait dialoguer les plans entre eux, il leur fait se poser des questions, interroge ces figures dans sa mémoire. Il convoque les morts, leurs voix, leurs visages et leurs répétitions⁴.

« Penser ?... Penser ! c'est perdre le fil. Commentaire facile : la surprise, l'intervalle, la discontinuité. » (Jean-Luc Godard)⁵

1 Jean-Luc Godard, « Le cinéma est fait pour penser l'impensable » propos recueillis le 15 décembre 1994 à Strasbourg et mis en forme par Aurélien Bory et Yvan Schreck, *Limelight* n°34, janvier 1995. in *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, Tome 2, Paris, Cahiers du cinéma, 1998, p. 298.

2 Henri Poincaré, *op. cit.*, p. 150.

3 *Ibid.*, p. 144.

4 Jean-Luc Godard, *Moments choisis*, d'après *Les Histoire(s) du cinéma*.

5 *Ibid.*, p. 165.

5.2 Ubiquité

5.2.1 De l'auteur, chef d'orchestre de ses mondes-mémoires

« Parce qu'il possède une idée du cinéma, le metteur en scène – Rivette l'appelle aussi metteur en place ou en temps – élabore une architecture de relations, mouvante et comme suspendue dans l'espace, grâce à laquelle il dispose les éléments indispensables à l'équilibre de la figure. »

Hélène Frappat, *Jacques Rivette : Secret compris*¹

Dans l'installation de Douglas Edric Stanley *Concrescence*², (mot qui désigne « l'acte de saisir, de prendre par un organe approprié »), la place du spectateur pourrait être comparée à celle prestidigitateur qui manipule sous ses doigts des séquences vidéo. Celles-ci sont déclenchées par le déplacement des mains des spectateurs. L'utopie serait, pour le réalisateur, de vouloir contrôler autant le comportement du spectateur que le déroulement du film, de tenter de prévoir chacun de ses actes et de ses infimes mouvements. Seul, le réalisateur en connaîtrait la règle du jeu et il propose ainsi au spectateur, qui l'ignore, de la découvrir.

Comment représenter l'ensemble de nos souvenirs pour en contrôler les agencements et les orchestrer entre eux ? « Comment, à partir du sens noble qu'est la vision, le cerveau d'un homme peut-il rendre compte non seulement du monde qui l'entoure, mais de l'implication de tous ses sens dans la construction d'un monde à lui ? »³ Dans son *Theater Memory*⁴, Agnes Hegedüs invente, comme Giordano Bruno, un système de représentation de la mémoire.

1 Paris, Cahiers du cinéma, 2001, p. 86.

2 Douglas Edric Stanley, *Concrescence*, installation interactive, version 2003.

3 Madeleine Aktypi, Ranulph Glanville > Interview : *Designing interfaces and inter-facing design*, Interfaces anomalies, digital_arts n°3, p. 134.

4 *Theater Memory*, Le Théâtre de la mémoire, environnement interactif, réalisé par Agnes Hegedüs, 1997.

Le spectateur qui visite l'installation *Theater Memory* se déplace dans un univers en trois dimensions où sont collés les images-souvenirs. « L'ubiquité des mondes-mémoires » se résumerait-elle au fait de lui donner l'impression que la totalité des souvenirs s'assemble en un seul espace ? L'art de la mémoire consiste, selon Yates, à « réaliser cette vision unifiante à l'intérieur de l'homme, seul lieu où elle peut se faire, car les images intérieures des choses sont plus proches de la réalité, moins opaques à la lumière, que ne sont les choses elles-mêmes du monde extérieur »¹. Cette réorganisation du monde, en s'aidant de la mémoire pour tout contenir, a incité les créateurs à rechercher d'autres systèmes. Yates explique qu'il y a, « dans la mnémotechnique magique, une force qui pousse au système et à la systématisation et qui amène, pendant toute sa vie, l'inventeur à rechercher sans cesse le bon système. »² Le *Theater Memory* est une installation *in situ* créée pour le Media Museum de Karlsruhe et constituée de deux parties : « une structure architecturale (une rotonde en bois qui rappelle aussi bien le modèle du "théâtre de la mémoire" que la structure du panorama précurseur de la réalité virtuelle) qui reçoit, dans l'obscurité, le visiteur, et une projection numérique montrant les "pièces de la mémoire". À l'intérieur de la structure en bois, une souris d'ordinateur 3-D dotée d'un capteur est installée dans une petite maquette de cette rotonde. En déplaçant la souris à l'intérieur de la maquette, le visiteur voit s'afficher sur un grand écran convexe qui recouvre les parois de la structure architecturale les diverses pièces de la mémoire. En sortant la souris de la maquette, il perçoit une vue aérienne de la rotonde, couverte par une "montre-boussole" celle-ci indique, dans les quatre points cardinaux, l'emplacement des quatre pièces de la mémoire. »³

La méthode circulaire est une manière de s'approprier le monde. Elle deviendrait l'art qui permet de tout connaître et de faire entrer le monde dans

1 Frances A. Yates, *L'Art de la mémoire*, op. cit., p. 246.

2 *Ibid.*, p. 241.

3 Martina Russo, « Agnes Hegedüs, défragmentation de la mémoire », *Parachute*, n° 119, X HUmmain - IA, 07, 08, 09, 2005, p. 120.

une seule tête¹. La description du *Theater Memory* de Giulio Camillo correspond à la description faite par Adolfo Bioy Casarès, le narrateur de *l'Invention de Morel* : « Certaines cartes font du globe un bâtiment polygonal ; d'autres un bâtiment circulaire. Forme octogonale ou globe, c'est toujours l'idée d'une forme circulaire ou presque circulaire. »² Le *Theater Memory* d'Agnes Hegedüs s'inspire de constructions circulaires et de la roue de Giordano Bruno. Sa représentation d'une vision du monde correspond à une organisation mentale qu'elle construit en proposant un ordre, une logique de lecture. Cette organisation est projetée dans un espace semi-circulaire. Le spectateur, placé au centre de ce dispositif, se déplace dans des espaces calculés suivant la cardinalité sud, nord, est, et ouest. Il visite les cabinets de curiosités évoquant la mémoire de personnes comme Umberto Boccione, James Joyce, Daniel Libeskind, Ledoux, Vitruvius, Hans Vredemann De Vries, où l'imaginaire enfantin côtoie les pionniers de la réalité virtuelle. Le spectateur devient le pilote d'une exploration dont l'interface n'est pas sans rappeler les outils de navigation des grands explorateurs. La roue de navigation devient un objet pour se déplacer entre les images qui apparaissent aussi fantomatiques que celles découvertes par un navigateur s'approchant d'une île par un temps de brume³.

5.2.2 Le contrôle de l'univers

Dans le chapitre « Prendre le contrôle de l'univers » des *Histoire(s) du cinéma*, Jean-Luc Godard remarque qu'Hitchcock s'est servi de moyens mnémotechniques pour prendre le contrôle des souvenirs du spectateur : « On a oublié pourquoi Joan Fontaine se penche au-dessus de la falaise, [...] et pourquoi Teresa Wright est encore amoureuse d'oncle Charlie. [...] Mais on se souvient d'un sac à main, mais on se souvient d'un autocar dans le désert,

1 *Ibid.*, voir les notes au bas de la page 396. Cornelius Gemma, *De arte cyclognomica*, Anvers, 1569, art circulaire rotunda / art carré ars quadrata.

2 *Ibid.*, p. 380.

3 Martina Russo, « Agnes Hegedüs, défragmentation de la mémoire », *loc. cit.*

mais on se souvient d'un verre de lait, des ailes d'un moulin, d'une brosse à cheveux, mais on se souvient d'une rangée de bouteilles, d'une paire de lunettes, d'une partition de musique, d'un trousseau de clés. Parce qu'à travers eux et avec eux, Alfred Hitchcock réussit, là où ont échoué Jules César, Hitler, Napoléon, [à prendre] le contrôle de l'univers. [...] Peut-être que dix mille personnes n'ont pas oublié la pomme de Cézanne, mais c'est un milliard de spectateurs qui se souviendront du briquet de *L'Inconnu du Nord express*. Hitchcock comme le plus grand créateur de formes nouvelles ? »¹



Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1988-1998.

Soudain en prenant le contrôle de la mémoire, le réalisateur aurait le pouvoir d'embrasser la totalité (mnémonique) d'un monde qu'il s'est constitué. Chris Marker décrit, dans *Sans Soleil*, le voyage d'un homme de l'an 4001, dont la mémoire fonctionne à la perfection. Cette mémoire totale serait comme une mémoire anesthésiée. Marker ne narre-t-il pas son désir de cinéaste, celui d'avoir un peu plus de pouvoir sur ses souvenirs ? Mémoire qu'il cultive et qu'il exerce tel un virtuose, à bout de zoom et jusqu'au vingt-cinquième de seconde, en remuant autant sa fiction que l'histoire des pays traversés, en chassant ses images, visions croisées d'un Japon d'Afrique, et réciproquement. Comme Arkadin, qui avait la possibilité d'être partout : « Partout, à Tanger, au Mexique et bientôt à Munich [...] »².

1 Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, *Le contrôle de l'univers*, *Les signes sont parmi nous*, Gallimard - Gaumont, 1998.

2 Youssef Ishaghpour, *Orson Welles Cinéaste : Une caméra visible*, *Les films de la période nomade*, op. cit., p. 363.



Orson Welles, *Arkadin*, 1955.

Le réalisateur, qui ne dispose pas d'une mémoire infinie pour retenir toutes les traces de ses expériences dans le monde dit réel, peut s'inventer un monde représenté comme un artefact ; tel Matt Mullican déambulant dans le monde qu'il a construit : la totalité de l'univers est dedans, et en même temps au-dehors, dans ce monde secondaire. Ou alors, il peut se saisir de la mémoire du spectateur, la manipule et se pose en dieu de ses souvenirs.

5.2.3 De la maquette à échelle 1

L'espace des films *Smoking* et *No Smoking* représente une scène évoquant le théâtre en rond de Scarborough, réalisé par Alan Ayckbourn. La maquette ou le décor de théâtre joue sur cette idée de distance entre l'objet et sa représentation. Le faux ciel, le faux coucher de soleil, la fausse pelouse, tout n'est que représentation de quelques objets réels. *La Vie est un roman*¹ d'Alain Resnais montre les deux attitudes qu'on peut adopter envers les espaces construits pour le film. Il y a trois espaces à dimensions variables dans le film. Le premier est la maquette du Temple du Bonheur, qui appartenait au comte Forbek dans un autre temps. Le second est le bâtiment construit, reconverti en espace d'éducation. Le troisième, enfin, est l'immense maquette apportée par Elisabeth Rousseau, qui représente le monde dans sa globalité. Ces trois espaces représentés s'emboîtent les uns dans les autres.

La maquette induit un décalage entre la réalité, la taille des objets réels et leur représentation. En s'immergeant dans cette immense maquette, on

¹ Alain Resnais, *La Vie est un roman*, 1983.

côtoie une foule de détails se rapportant à des choses existantes, mais qui n'existent pas par elles-mêmes. La montagne de la maquette d'Elisabeth Rousseau rappelle l'horizon crée en 3D créé par Matt Mullican dans *Five into One*¹, où l'objet n'est qu'un référent. La montagne est fictive, tout comme les maisons de *Five into One*. Matt Mullican, invitant le spectateur à rentrer littéralement dans la maquette 3D de sa ville imaginaire, réussit à nous faire croire à ses mondes calculés. Il détourne un outil et une technique d'objectivité qu'il met au service de sa subjectivité : « Maintenant j'ai compris – et je m'en sers pour la première fois – que le subjectif est basé sur le sujet et l'objectif sur l'objet. Jamais auparavant je n'avais pensé qu'il en était ainsi. C'est simple, bien sûr. En fait je m'implique davantage dans le subjectif plutôt que dans l'objectif des choses – cette dichotomie entre les deux que l'on retrouve dans toutes choses. Voilà sur quoi porte tout mon travail, cette fiction entre les deux. »²



Matt Mullican, *Five into One*, 1991.

Five into One est une immense maquette virtuelle qui offre la possibilité de pénétrer dans l'espace virtuel. Entre la distance virtuelle de la technique 3D, calculée en temps réel, et celle, tout aussi virtuelle, de notre imaginaire qui pénètre dans une pièce de la maquette, la différence peut sembler assez restreinte. L'explorateur de *Five into One* pénètre dans la maquette qui lui sert de support de rêverie. Il oublie que celle-ci n'est pas l'objet de sa rêverie ; c'est un matériau de décollage, un avion pour s'envoler, dont les moindres détails guident l'imaginaire. Ces projections dans la maquette se montent brique par brique, comme un jeu de Lego, l'espace représenté peut être vu

1 Matt Mullican, *Five into One*, 1991.

2 Matt Mullican, *Matt Mullican : works, 1972 -1992, op. cit.*, p. 57.

comme fictif ou bien, pensé comme réel : « ce que je vois est vrai, bien réel ». Une partie de nous pense que l'image de cet espace est vivante, une autre le dément. Matt Mullican se demande jusqu'à quel point l'utilisateur tombera dans l'image, croira à cette représentation ? On retrouve ce double sens – un sens qui va vers l'image, un autre qui en sort – dans la présentation de la maquette de *La Vie est un roman*. L'excessive naïveté d'un personnage comme Elisabeth Rousseau de *La Vie est un roman* donne le vertige. Sa croyance nous fait basculer de l'autre côté, tomber ailleurs.

5.2.4 Vue des nuages, ubiquité des mondes virtuels

« Comme si vous étiez Dieu. »

Marianne Brouwer, *Les travaux d'Hercule*¹

« C'est ce moment que je ne peux pas expliquer, on est au théâtre, et tout d'un coup on... *care* »², comme disent les Anglais, on prête attention, on s'identifie. On compatit au sort des personnages. « Qu'est-ce qui provoque le déclic ? »³ s'interroge Alain Resnais. Dans *Smoking* et *No Smoking*, on a l'impression de percevoir plusieurs temps qui cohabitent ensemble, tout en s'impliquant dans chaque personnage et chaque situation. On a le sentiment d'être devenu multiforme, de se mettre à lutter avec chacun d'eux. Le spectateur a une place au sommet d'une sorte d'Olympe, avec une vue aérienne et une possibilité de se projeter vers le sol. Les deux vues s'assimilent conjointement. Nous participons à la fiction d'une certaine manière, en étant à la fois avec et au-dessus d'eux. Jacques Aumont décrit, pour parler d'Hitchcock, la pratique d'un « sport très anglais de l'observation des oiseaux (*birdwatching*) [dans lequel] un certain nombre de louables qualités sont nécessaires : l'art de la prévision, fondé sur le savoir et sur

1 Matt Mullican : *works, 1972 –1992, op. cit.*, p. 33.

2 Alain Resnais, « Entretiens avec Alain Resnais », p. 25.

3 *Ibid.*

l'expérience, un comportement excessivement attentif et furtif, et une faculté d'observation et d'attention au détail des plus aiguës, bien sûr »¹.

Smoking et *No Smoking* s'achèvent sur plans de nuages, vers le bas pour l'un, et partant du bas vers les nuages pour l'autre. Le spectateur, face à un espace étendu, est placé, dans une situation de joueur de *birdwatching* ; il devient aussi une mouette volante et rieuse. Elles atterrissent au centre des jeux d'interrelation des personnages, ou bien elles s'élèvent vers le ciel. Philippe Dubois décrit l'horizon comme une « charnière articulatoire » entre le ciel et la terre. Le ciel et la terre dialoguent en champ et contre-champ. Entre ces deux faces symétriques se meuvent les personnages.

« C'est une joie indescriptible que d'avoir cette vision, de pouvoir contempler toute l'existence terrestre depuis les terrains radieux. Mais il y a aussi un sentiment, omniprésent, de perte. Car vous n'appartenez plus à ce monde-là, vous en êtes à jamais séparé, là-haut, dans votre nid d'aigle. De là, de ce rayon de lumière, vous avez tout votre temps pour étudier tous les fragments de ce monde. »² (Jacques Aumont) La vue aérienne provoque, chez le spectateur, un intense sentiment de liberté. Elle lui offre la possibilité de voir le monde se dessiner sans en faire partie, d'être détaché de toute identification compromettante à un personnage. Par la vue aérienne, la vie agitée n'est qu'une représentation abstraite sans affect, ce que Philippe Dubois décrit comme les « dissolutions des possibilités du regard identitaire du sujet »³. Pour lui, la vue aérienne « n'a littéralement pas de sens. Le point de vue est suspendu. Le sujet n'est pas arrêté dans une position, et l'espace qu'il observe n'est pas déterminé une fois pour toute : indépendance, instabilité, mobilité de l'un et de l'autre. D'où le dégagement que provoque ce point de vue aérien et aussi l'impression d'expérience sensitive qui l'accompagne. »⁴

1 Jacques Aumont, « Paradoxal et innocent », *Hitchcock et l'art : coïncidences fatales*, p. 99.
2, *Ibid.*, p. 33.

3 Philippe Dubois, « Le Regard vertical ou les transformations du paysage », *Les Paysages au cinéma*, Seyssel, Champ Vallon, 1999.

4 *Ibid.*

Dans sa performance à l'intérieur de *Five into One*, Matt Mullican déclare : « Voilà le sommet, j'aime beaucoup ces vues aériennes très planes ». On comprend, étant donné la complexité et l'étendue de ces cinq mondes, que leur créateur ait désiré avoir une vue le surplombant. L'explorateur embrasse ainsi d'un regard cet univers. Pourtant, le premier désir de Matt Mullican était très différent : « Au départ, j'aurais voulu qu'on ne puisse pas voler et que ce mât soit le seul moyen de voir l'ensemble. Avec le gant, j'aurais pu me suspendre à ce mât. » L'explorateur aurait ressenti un plaisir similaire à celui du grimpeur qui profite d'un sommet pour contempler le paysage. La vue devient le résultat de son double effort : celui d'avoir trouvé le lieu et d'avoir gravi le pic.

Ce voyage, de l'identité individuelle à l'abstraction d'un regard aérien, nous oblige à changer de point de vue, à appréhender le haut comme le bas en les comparant. Comme les mouettes, également représentées dans le film, qui, volant bas, apprennent à viser juste. C'est l'art de se poser au bon endroit.

Matt Mullican, en souverain de ces mondes, leur a donné une forme et une place. Chaque chose qu'il crée a sa place. Nous en avons le contrôle par la vue du dessus, on circule par le regard, en suivant les traits au sol qui font référence aux limites des terrains de sport collectif : « C'est une joie indescriptible que d'avoir cette vision, de pouvoir contempler toute l'existence terrestre depuis ces chemins radieux. Mais il y a aussi un sentiment, omniprésent, de perte. Car vous n'appartenez plus à ce monde-là, vous en êtes à jamais séparé là-haut, dans votre nid d'aigle. De là, de ce rayon de lumière, vous avez tout votre temps pour étudier tous les fragments du monde. »¹

Pour rendre accessible les images d'une ville comme Karlsruhe, dans *Karlsruhe Moviemap*², Michael Naimark effectue un tournage depuis l'avant d'un tramway. Il raconte comment, après le visionnage des « centaines de petits extraits de séquences rectilignes et de virages à des vitesses

1 Marianne Brouwer, « Les Travaux d'Hercule », *op. cit.*, p. 33.

2 Michael Naimark, Christoph Dohrmann, *Karlsruhe Moviemap*, 1990-1991.

hypnotiques », ce qu'il perçoit ressemble à ce qu'il a déjà vu. Soudain, après le troisième jour de montage, « quelque chose d'extraordinaire est arrivé : je savais exactement où je me trouvais dans les prises de vues. Toujours. Vous pouviez me montrer n'importe laquelle des presque quarante mille images des cent huit kilomètres filmés dans les deux directions et je pouvais immédiatement localiser sur une carte le point correspondant, tant qu'il m'était autorisé de me déplacer légèrement en avant et en arrière autour de ce point. De plus, il semble que ceci soit apparu d'un seul coup comme si mon corps astral avait été projeté de sorte à percevoir Karlsruhe avec l'œil de Dieu. »¹

Tout rendre accessible, et se mettre ainsi à la place d'un dieu de son monde : de ce point de vue extra-humain, il peut atteindre toutes les vues et plonger dans le détail, comme décoller vers le ciel. Être équidistant, être partout en même temps, naviguant entre ses vues et les reliant d'un seul coup d'œil.

5.3 L'homme-orchestre

5.3.1 Le corps connecté de l'homme-orchestre

« Un jour, le corps inutile, cette enveloppe matérielle disparaîtra. »

Abel Gance²

Une fois l'homme-orchestre environné de ses innombrables sources, son ubiquité s'accompagne de la nécessité de les agencer. Il lui faut pouvoir contrôler son monde. Plus elles se font nombreuses et variées, plus il doit être interfacé, équipé d'outils. Ils l'assistent dans de nombreuses tâches et trouvent leur origine dans des instruments analogiques dont nous verrons le devenir comme moyens d'orchestration, prothèses corporelles, outil total.

1 Michael Naimark, Extraits choisis par Roger Malina, *Future Cinema*, op. cit., p. 481.

2 *Ibid.*, p. 56.

L'outil devient une extension perceptive du corps. Le corps se prolonge dans un outil quotidien, comme le stylo qui se greffe en un membre appartenant à la main, la pointe de la plume prolongeant l'extrémité des doigts. Ces extensions corporelles sont visibles dans les *Histoire(s) du cinéma*, où Jean-Luc Godard s'exhibe avec son outil de prédilection. Il se représente en homme-machine à écrire. L'auteur, conscient de cet objet devenu extra-humain, déplace ses doigts en toute connaissance de cause.

Dans notre geste de cliqueur d'interface, il existe un autre œil. Est-ce celui que développe le pianiste quand il joue sans regarder ses doigts ? Les plaçant au bon endroit comme le ferait un aveugle, il développe un autre sens : celui du tactile voyant. Jean-Louis Weissberg précise à ce sujet le concept de « geste interfacé ». Il décrit les gestes que l'utilisateur accomplit machinalement : « [...] le mouvement manuel canalisé par la souris (ou plutôt, asservi aux contraintes de la souris : déplacement analogique contrôlé par l'œil) qui se mute en exploration visuelle guidée par la main (comme lorsqu'on éclaire avec une torche)»¹. Dans le prolongement de cette idée, on peut s'imaginer que l'extrémité des doigts contient des yeux.

Dans les jeux vidéo, le corps du joueur est confronté à sa représentation. Anne Cauquelin écrit d'ailleurs à ce sujet que : « le corps serait la maison de l'être, tout comme l'espace ou le lieu. Que resterait-il, se plaint-on généralement, s'il venait à nous manquer ? [...] Que font l'ordinateur et ses images virtuelles au corps réel qui produit réellement de l'art véritable, demande-t-on ? »² Le personnage qui représente le corps du joueur est aussi nommé « avatar ». Etienne Armand Amato cite, à ce propos, le personnage de Lara Croft³. Le joueur enfile son apparence et endosse ses gestes. Il recherche une représentation physique, comme le héros du film de James Whale, *L'Homme invisible*⁴, qui raconte l'histoire d'un chercheur devenu

1 Jean-Louis Weissberg dialogue avec Etienne Armand Amato, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité et gestualité », *Interfaces anomalies digital_arts*, n° 3, 2003, p. 46.

2 Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, op. cit., p. 89.

3 Etienne Armand Amato, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité et gestualité », *Interfaces anomalies digital_arts*, n° 3, 2003.

4 James Whale, *L'Homme invisible*, d'après le célèbre roman de H.G. Wells, 1933.

malgré lui invisible. Le protagoniste principal cherche à regagner une visibilité corporelle. James Whale met en scène un personnage dont les absences physiques incitent le spectateur à chercher une représentation. En guettant l'invisible, le spectateur cherche à s'incarner en cet être absent, il désire s'identifier à sa représentation. L'Homme invisible a le pouvoir d'être ou ne pas être représenté en fonction de son habillement. De même, le joueur incarne un corps dont la visibilité passagère est liée à sa survie dans le jeu et au mouvement qu'il effectuera par le biais de son personnage. Dans certains jeux, l'enveloppe charnelle n'est pas suffisamment captivante pour que le joueur puisse s'y identifier. Comme L'Homme invisible, il affronte les manques de ce corps éphémère.



James Whale, *L'homme invisible*, 1933.

Dans le jeu *Half Life*, l'aspect physique de la représentation du corps devient plus important que son aspect psychique. Le personnage devient un animal humain obéissant à des réflexes. Il délaisse l'esprit aux neurones du joueur et rares sont les jeux représentant un personnage en proie à une réflexion ou à un monologue. Incité à des actions comme celles de sauter, courir, tirer, lancer des grenades ou autres objets explosifs, notre corps devient celui d'un prédateur, d'un chasseur dont la silhouette aux mouvements calculés est rythmée par des comportements.

Les corps plongés dans l'obscurité se réveillent. Sollicités par le récit, nous pallions le peu d'usage de notre vrai corps par une fantasmagorie plus grande. Dans les jeux vidéos, le joueur occupé par des gestes complexes oublie son propre corps. Quand celui-ci est un obstacle, il préfère porter son attention à l'intérieur de l'écran et avoir l'illusion d'endosser d'autres

apparences. Le corps protéiforme est une matière à transformations multiples.

Paradoxalement, quand le joueur n'est pas à l'affût d'une présence à incarner, il cherche à se débarrasser des autres corps représentés. Il souhaite éliminer ce corps étranger qu'il ne peut échanger contre le sien. N'est-ce pas pour autant une manière de se débarrasser de son impuissance à l'incarner ? C'est aussi l'enjeu du film *Qui a tué Harry ?*¹, d'Alfred Hitchcock. Le corps étranger est représenté par un cadavre gênant, enterré et déterré à plusieurs reprises. Malgré tous les efforts des personnages, le cadavre ne peut disparaître. « Ce dont on ne veut pas revient. Ce qu'on veut refouler, nier, oublier, enfouir, fait retour. »² La violence est ce mouvement double de l'éjection et de la réapparition du personnage dans le récit, celui qui est éjecté au loin et qui réapparaît pour faire face. La présence d'un corps est le point central de fixation des personnages, soit par une puissance externe incarnée par le mal envahisseur, soit par un complot des personnages entre eux, comme dans le film *Qui a tué Harry ?*



Alfred Hitchcock, *Qui a tué Harry ?*, 1955.

1 Alfred Hitchcock, *The Trouble with Harry*, 1955.

2 Jean-Louis Comolli, *Voir et pouvoir*, op. cit., p.132.

Comment évacuer ces êtres corporels, qui ne sont que des représentations du corps, dont nous désirons autant la présence que l'absence ? Le joueur élimine les corps-obstacles de manière aussi gratuite que Ted, dans *eXistenZ*, tire sur le serveur chinois avec un pistolet en os, après l'avoir longuement cherché.

Le joueur de jeu vidéo s'essaye à être un bon utilisateur. La meilleure façon de jouer à un jeu et de le répéter. Le joueur a plus de chances de gagner lorsqu'il acquiert une meilleure réactivité face aux situations proposées. Lors de sa première expérience de jeu vidéo de soucoupes volantes, un de mes amis me raconte qu'il réussit à atteindre le meilleur score, les 99 999 points possibles, imaginés par les programmeurs. Pour réussir ce score ultime, il devenait une machine contre une machine : plus il progressait dans les niveaux de difficultés, plus il était obligé de se « machinifier ».

Stelarc anticipe notre conquête extra-corporelle. Il imagine, à la manière du Pod d'*eXistenZ*, cette interface organique, une technique se greffant à une partie d'un corps : « [...] il y aura un inévitable croisement, une hybridation entre l'organique et le synthétique. [...] Si bien que la distinction entre ce qui est humain et ce qui ne l'est pas va s'estomper. »¹ Stelarc renverse le principe actuel : l'interface n'est pas connectée au corps comme on branche un Pod, mais c'est le corps qui se branche à elle. Stelarc imagine le corps comme un réceptacle branché à des systèmes² ; il se demande s'il faut refaçonner notre corps face aux machines. Il repense le corps humain tel qu'il existe actuellement, qui n'a qu'une faible durée de vie, est vulnérable aux maladies, contraint à vivre avec une certaine température et un conditionnement particulier lié aux ressources alimentaires, et qui est peut-être une donnée obsolète, en particulier face aux machines ou à des extensions corporelles qui pourraient palier à ses faiblesses. La stratégie de pensée de survie de l'homme, selon Stelarc, est d'imaginer un humain prenant d'autres formes dont celles d'un corps connecté à ses prothèses.

1 Propos de Stelarc « Design et adaptation du corps dans l'univers cybernétique », entrevue menée par Jean Roy et Louise Poissant, *Esthétique des arts médiatiques*, t. 2, sous la direction de Louise Poissant, Québec, Presse de l'Université du Québec, 1995, p 384.

2 *Ibid.* p. 385.



eXistenZ, David Cronenberg.

Mais quelles sont les prothèses de l'homme-orchestre ? Quels sont les outils, les instruments qu'il manipule ? Comment est on passé d'un outil réel à un outil virtuel ? Et quels sont les gestes à effectuer pour s'en servir ?

5.3.2 Théorie du moindre effort, les gestes de l'homme-orchestre

Les vidéos de quelques secondes de *Manuskript*¹, d'Eric Lanz, se déclenchent en sélectionnant une représentation d'un objet. Chacune des séquences en démontre son usage possible. Elles sont agencées en huit rangées horizontales dont chacune compte plus de trente objets. L'ensemble se compose de trois cent objets, en noir et blanc, détournés et se détachant du fond. On les choisit en sélectionnant l'icône qui les représente.

Ces objets relèvent du petit outillage, ustensiles de cuisine, de jardinage, de bricolage, de menuiserie : récipient, casse-noix, cuillère, couteau, écumoire, fourchette, grattoir, hachoir, louche, passoire, presse-purée, râpe... Chacun de ces objets de petite taille est utilisé avec la main, selon sa fonction

¹ Eric Lanz, *Manuskript*, *Artintact 1*, Karlsruhe, ZKM/Cantz, 1994.

première : le dénoyauteur dénoyaute, la boule à thé infuse, le tranchoir tranche. On passe ainsi de l'objet au geste pour s'en saisir et à son effet. Anne-marie Duguet précise ainsi que l'outil n'est jamais nommé, il est seulement décrit par sa fonction ou par l'image de son usage¹.

Le vocabulaire nous manque quand l'objet dépasse notre connaissance. Mais quel est cet ustensile, muni de tiges longues et noires, servant à percer plusieurs trous en même temps ? Comme si, à chacun de ces objets, correspondait une seule fonction. Et à chaque fonction, un verbe, une action, qui permet d'exercer une spécialité.

Le spectateur clique avec sa souris pour visiter les objets de ce cabinet des usages spécialisés. Dans le logiciel de montage, toutes les actions qui consistent à couper, ciseler, découper, diviser, hacher, massicoter, rompre, trancher, se font avec un cutter virtuel. Examiner de près, zoomer et ausculter s'accomplit avec l'outil « loupe ». Tout ce qu'on saisit avec une cuillère, un évideur, une louche, des ciseaux à froid, des pinces, s'opère avec l'outil « sélection ». Attacher, coudre, coller, accrocher, lier ou souder s'effectue avec l'outil « lien » ou « raccord ». Eric Lanz souhaite montrer la distance entre la main et son action, car : « [...] l'évolution technologique à laquelle on assiste aujourd'hui a tendance à effacer, à faire oublier cette médiatisation : on a l'impression de pouvoir tout faire, tout créer, tout atteindre dans un monde virtuel. Alors qu'on est peut-être en train de s'éloigner des choses, d'avoir de moins en moins d'influence sur elles. »²

Le langage manque, pour Raymond Roussel, parce qu'il n'existe pas un nombre de mots correspondant aux nombres de choses. Or, le nombre de gestes pour interagir est aussi limité par rapport aux possibilités d'actions ou de sollicitation physique demandées au spectateur. Avec les mêmes gestes, on produit quantité de choses différentes. Le créateur d'interface se demande alors s'il faut créer un geste pour chaque action possible, ou au contraire tout réduire à un seul geste.

1 *Ibid.*, p. 45.

2 Extraits d'un entretien avec M. Béguin et J.P. Felley, publié dans *Eric Lanz*, Prix Breguet d'art contemporain, 1993.

La moindre action peut susciter de nombreuses catastrophes : un geste donné provoque quantité d'actions. La figure de l'homme-orchestre est une métaphore du moindre geste qui commande de nombreuses actions. Les gestes de cliquer, de taper sur les touches d'un clavier, servent à commander des actions différentes les unes des autres. Comment jouer de ce peu de gestes liés à une interface ? La question de l'homme-orchestre et du moindre effort (geste minimum) se pose autant pour le manipulateur, celui qui en use, que lors de la construction des œuvres et des interfaces. Comment créer une interface en travaillant sur cet aspect d'une situation où il manque des variations possibles ?



Dziga Vertov, *L'Homme à la caméra*, 1929.

Si le monteur, dans un logiciel de montage virtuel, coupe un plan en deux, il ne prend pas un cutter pour couper le celluloïd, il sélectionne le fichier, le met dans une séquence désignée par une fenêtre de l'interface et sélectionne l'outil « cutter » pour le couper. Ces gestes miniatures sont dérivés des gestes premiers. C'est-à-dire que pour copier un contenu, le coller, l'écrire, le jouer, l'utilisateur sélectionne simplement un outil représenté par un dessin. Presque tout le montage d'un film s'opère par des opérations devenues abstraction d'un geste faisant référence à un montage analogique. Le seul geste physique effectué pour toutes ces opérations est celui d'agiter un doigt. Quand je travaille, mes mains s'agitent, et mon esprit les guide pour toutes ces tâches. Un geste minimal peut produire une action considérable, comme celle de cliquer pour tuer, couper ou jeter un fichier. Ces mêmes gestes, sur ces claviers silencieux, deviennent répétitifs. On se prend à rêver d'autres

interfaces et à se demander quels gestes aimerons-nous faire pour quelles fonctions.

Depuis que les gestes s'effectuent sur des interfaces de machines (ordinateurs), c'est au profit d'une plus grande efficacité. L'outil pourrait disparaître, au profit d'un geste mimant celui-ci, comme dans l'invention du clavier projeté, où les doigts frappent sur une surface de projection de celui-ci plutôt que sur l'objet réel. Les gestes semblent devenir de moins en moins visibles et de plus en plus sophistiqués. « Que sont devenues les mains, leur rôle et leur trace, dans cet art du XX^e siècle dont le temps est le matériau et dont la matière, la pellicule n'est pas le matériau d'expression ? En d'autres termes, où réside la plasticité cinématographique qui attesterait de l'acte manuel, de la touche de l'artiste-cinéaste au sein du de ce dispositif mécaniquement enregistreur, dont la collure du montage efface également la trace ? »¹ Non seulement la trace de la main n'apparaît pas dans le film, mais en plus, pour réaliser celui-ci, les mains sont réduites à des gestes minimes. Quels gestes aimerons-nous faire pour consulter ensuite l'œuvre ?

5.3.3 L'outil total

« Je ne voudrais pas critiquer nos outils, mais je voudrais qu'ils soient utilisables, ce qui est important, c'est la faiblesse de nos mains. »

Jean-Luc Godard, à propos de Denis de Rougemont²

Dans cette table des opérations, Anne-Marie Duguet précise que « le geste est isolé, précis et limité à l'exécution d'une fonction spécifique sur une seule opération à la fois. Il n'y a de place que pour ce qui est défini. »³ Chaque

1 Dominique Païni, *Le Temps exposé...*, op. cit., p. 97.

2 « Parler du manque », Entretien réalisé par Alain Bergala et Serge Toubiana, octobre 1996 in *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, Tome 2, Paris, Cahiers du cinéma, 1998, p. 360.

3 Anne-Marie Duguet, « L/Lanz », *Artintact 1*, Karlsruhe, ZKM/Cantz, 1994, p. 46. « The gesture is isolated, precise and limited to the execution of a specific function, all attention focused on one single operation at a time. There is no room for anything indefinite »

ustensile à sa fonction. L'outil total les a toutes ; il les simule ou se métamorphose, de couteau à colle, de ciseau à fourchette.

Certains jouets d'enfant présentaient des fonctions multiples, comme les voitures-robots. Ces objets ont pour particularité de se passer des autres, leur pouvoir est augmenté par rapport à la simple définition de l'objet qui n'a qu'une fonction comme une chaise qui sert à s'asseoir. Depuis les années quatre-vingt-dix, l'ordinateur personnel réunit des fonctions si hétéroclites qu'on le qualifie de machine abstraite. Il s'immisce partout, y compris dans le téléphone portable, outil multifonctions. Galia Tapiero précise qu'il permet « de communiquer quel que soit le lieu où l'on se trouve. Son bon fonctionnement, son efficacité, se mesure à sa capacité à mettre en relation deux individus (voire davantage, étant donnés les progrès techniques), selon un certain usage »¹. L'outil peut aussi devenir une machine à tout faire : téléphone, réveil, alarme, chronomètre, compteur de temps, horloge, agenda... On y enregistre des appels-signaux, reliés à l'agenda pour prévenir d'un rendez-vous. On trouve aussi un logiciel de montage audio, un aide mémoire crypté, un mémo vocal, un convertisseur, l'heure mondiale. On y joue, à des jeux, on se connecte sur Internet, on consulte les documents qu'on a pu glisser, comme ses propres films et images. J'oubliais l'essentiel : on téléphone et on envoie des messages, des images, des films, des musiques ou autres pièces associées...

Dans cette fusion, l'outil perd sa spécificité au profit de la globalité. On attache plus d'importance à passer d'une fonction à une autre comme par exemple faire un film, écrire un texte et l'envoyer par Internet. Il devient un outil reliant plusieurs pratiques qui étaient auparavant disjointes. Il devient aussi un outil de relation, puisque ce téléphone-caméra représente avant tout la possibilité d'être connecté, c'est-à-dire mis en relation avec d'autres. On investit cet outil, qui portera une charge affective, ou des pouvoirs supplémentaires, une sorte d'aura indéfinissable dont la valeur sera plus forte et plus importante que celle de l'objet. Cet outil de plastique de petite taille

1 Galia Tapiero, « Un objet de désir : le téléphone portable de Marc », *EspacesTemps.net*, Mensuelles, 19.06.2006 <http://espacestems.net/document2043.html>

n'a pour ainsi dire pas de valeur réelle : changeant en fonction de ses spécificités, il est vite dévalorisé pour un autre le supplantant. D'autre part, il n'est plus un accessoire ou un outil subalterne, il est devenu essentiel. Chaque personne ayant l'usage d'un téléphone portable a la possibilité de prendre des images, de filmer, d'écrire et d'envoyer son film. Le téléphone portable devient une caméra aussi utile qu'un stylo pour écrire.

La télécommande est un dispositif électronique, généralement de taille réduite, servant à en manipuler un autre à distance. Le plus souvent, elle sert à interagir sur un autre objet. L'usage de la télécommande se confond avec celui de la console de jeux vidéo ; la toute dernière console *Nintendo*, *Wii*, prend la forme d'une télécommande.



Console de jeu *Wii* de la firme *Nintendo*.

Le spectateur joue de sa télécommande et donc va certainement adopter une attitude de plus en plus proche du jeu vidéo, pressentant la fusion des techniques DVD et jeux vidéo. Grâce à un capteur de détection de mouvement, la console est capable de déterminer un grand nombre de mouvements que le joueur produira dans l'espace : gauche-droite, haut-bas, avant-arrière, rotations, torsions, etc. Tout geste avec les bras et les mains sera interprété par les jeux *Wii*. Le joueur manipule cette interface comme un baguette magique, ce qui illustre parfaitement cette image d'un homme chef d'orchestre.

5.3.4 L'homme-orchestre

Mankiewicz décrit un spectateur pour qui les images viennent directement dans son cerveau : « Dans deux cents ans, l'homme qui voudra se distraire pourra sans doute s'affaler dans un fauteuil électronique, appliquer sur l'un de ses hémisphères cérébraux une paire d'électrodes reliées à un ordinateur – et visualiser n'importe quel fantasme excitant qui lui traversera l'esprit ; celui-ci sera bien sûr instantanément et fidèlement transformé, par la magie de l'électronique, en un flot d'images continu, projeté sur un petit écran qu'il tiendra dans la main – comme nous, un livre. À côté de ça, combien vaut l'Immortalité du Film ? »¹ Ce spectateur se transforme en homme-orchestre, lorsqu'il accède aux images et qu'il orchestre des contenus multiples sans avoir à fournir des efforts démesurés.

L'homme-orchestre est une fiction qui tend à se réaliser, selon laquelle l'homme peut commander un ensemble de situations à partir d'une simple cabine de pilotage. L'homme-orchestre utilise des gestes minimes à la manière dont un astronaute pilote une fusée et vérifie sa trajectoire. Ces fantasmes de contrôle sont relayés par les récits de science-fiction de l'univers des jeux vidéo, qui tendent à faire croire au spectateur qu'il pilote le récit, l'histoire par ses moindres gestes, en appuyant sur des boutons, bougeant un joystick ou pressant sur la surface adéquate. L'homme-orchestre pilote un nombre de commandes considérables par des gestes minimes. Il orchestre un ensemble de tâches sans avoir à fournir d'effort. Le simple geste d'appuyer sur un bouton peut avoir un impact démesuré. Jean Baudrillard écrit ainsi que « l'homologie du nucléaire et de la télévision se lit directement sur les images : rien ne ressemble plus au cœur de contrôle et de télécommande de la centrale que les studios de la TV, et les consoles nucléaires se mêlent dans le même imaginaire à celles des studios d'enregistrement et de diffusion. Or tout se passe entre ces deux pôles. »²

1 N.T. Binh cite Mankiewicz en 1972, *Mankiewicz*, Rivages, Paris, 1986, p. 52.

2 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 82.



Judith Cahen, *La révolution sexuelle n'a pas eu lieu*, 1998.

Ce fantasme est relayé par une technologie inventée pour étendre les capacités du corps en utilisant divers systèmes. Selon Paul Virilio, les comportements de l'homme, qui n'a cessé de restreindre l'activité musculaire, seraient transformés : « Au nom de l'économie de l'effort physique – et donc du développement généralisé d'un confort étendu à l'ensemble de la gestualité coutumière – nous assisterions maintenant à une sorte de transmutation énergétique des comportements humains. »¹ En analysant les diverses situations qui ont conduit l'homme à devenir un être inoccupé, Paul Virilio remet en question la logique de la construction des machines qui nécessite le moindre effort.

L'homme ayant accès à ses puissantes et nouvelles technologies gagne du temps et de l'espace. Il effectue des opérations qui auparavant exigeaient un apprentissage délicat et difficile. Il incarne ainsi à lui tout seul plusieurs métiers : typographe, graphiste, musicien, publiciste, mathématicien, comptable, monteur, mixeur, etc. « L'afflux des technologies auquel on assiste actuellement nous confère une puissance que nous aurait enviée n'importe quel empereur romain. [...] Au Moyen Age, des légions de cavaliers auraient dû galoper des mois durant pour pouvoir livrer une infime partie des messages que l'on transmet presque instantanément par téléphone ou par

¹ Paul Virilio, *L'Art du moteur*, Paris, Galilée, 1993, p. 158.

télécopieur à l'autre bout du monde. Que dire encore, sinon qu'à lui seul, un disque compact peut contenir tout le savoir de la Renaissance ? »¹ Seul avec une machine, l'homme manipule diverses commandes pour obtenir satisfaction : « Maintenant qu'il existe des super-ordinateurs pour les résoudre en quelques mois, on peut, par exemple, mettre en pratique certaines des grandes équations de la recherche fondamentale sur les particules. »²

L'homme-orchestre manipule des équations dont il ne connaît pas les explications. « Ainsi, peut-on accepter une innovation dont on ne connaîtra jamais l'explication du fait que la machine qui l'a créée mettrait plus d'une vie humaine à la décrire ? »³ L'homme du futur devra orchestrer de plus en plus de connaissances accumulées. Il n'est plus l'interprète d'un instrument à perfectionner, mais doit savoir en jouer plusieurs.

L'homme-orchestre est le chef de sa machine. Il ordonne, programme et dirige son objet. L'ordinateur est alors son assistant, une espèce de sous-chef, un exécutant multi-tâche. Il programme une liste de tâches à effectuer, et l'ordinateur lui sert de retour d'ordres. Il se fabrique des machines autonomes, qui fonctionnent quelque temps sans lui. Elles deviennent des simulateurs de son activité, ou même de son identité, car dans un jeu comme Les Sims, il jouerait à simuler ses activités.

5.3.5 L'homme-orchestre habite l'histoire

Will Wright conçoit un jeu basé sur la réalité, la sociologie et le comportement humain. Il étudie comment les machines et l'intelligence artificielle peuvent influencer les êtres humains, et comment les robots nous

1 Christian Vanderboght et Eric Ouzounian, *NetWar...*, *op. cit.*, p. 257.

2 *Ibid.*, p.258.

3 *Ibid.*, p.258.

permettent ainsi de nous définir. Il invente *Les Sims*¹, le jeu vidéo le plus vendu de tous les temps. Dans *Les Sims*, le joueur fabrique une histoire à partir d'éléments programmés (personnages, accessoires, décors...). Il commence sa partie avec un espace vierge, similaire à celui de la carte de *La Chasse au Snark* de Lewis Carroll, placé dès la première page du livre *Espèces d'espaces*² de Georges Perec. Il décide de l'emplacement de sa maison dans un quartier. Les jeux vidéo de gestion comme *Les Sims* ne sont pas limités temporellement ; c'est le joueur lui-même qui limite sa durée dans l'œuvre. Il peut donc jouer à un jeu dont le temps d'exploration et d'exploitation tend vers une durée sans limite.³

Le joueur habite (par son imagination) le jeu, ou du moins il tend à y habiter. Il loge (localise) ses histoires dans une demeure virtuelle, puisqu'il peut commencer une histoire qu'il monte de toutes pièces et la poursuivre au fur et à mesure de son activité. Avec *Les Sims*, nous jouons avec des avatars suscitant la confusion entre le jeu et le hors-jeu, provoquant une fuite vers la perspective d'un imaginaire qu'on pourrait croire sans retour. Le joueur passe de sa vie (« réelle ») à ses parties dans le jeu, quand il le souhaite sans pour autant créer une frontière nette et distincte entre les deux. Il délocalise son imaginaire ailleurs. Habiter l'histoire présente déjà une rêverie, ne serait-ce que par l'emploi du mot « habiter » utilisé comme métaphore, et dont les sens multiples contribuent à réintroduire l'imaginaire, et à stimuler la fiction là où elle n'est pas encore suffisamment émergente.

Le terme « habiter » (l'histoire) est ici pris dans ses multiples sens. Il s'agit de plusieurs constructions corollaires au terme d'habitation. Le but du jeu des *Sims* est de construire une maison pour pouvoir y placer ses personnages. Ensuite le joueur habite l'histoire à travers le ou les personnages qu'il a créés : il enfle leur peau et s'identifie à eux (le personnage se nomme « *skin* », c'est-à-dire « peau »). Habiter l'histoire implique aussi d'habiter le

1 *Les Sims* dont il existe deux versions, *Les Sims 1* (2001) et *Les Sims 2* (2004), jeu vidéo conçu par Will Wright développé par Maxis, studio appartenant à Electronic Arts (EA).

2 Georges Perec, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974.

3 Alors que dans la première version, les Sims ne vieillissent pas, dans *Les Sims 2*, le temps est maintenant limité pour faire évoluer un Sims.

rêve de l'histoire. Les jeux de construction comme le Lego permettent de trouver un processus qui prend la forme d'un imaginaire en construction ; celui-ci s'apparenterait aux actes de construire l'habitable de l'histoire, tout en rêvant éveillé. Jouer aux *Sims* est donc un moyen de simuler les réels possibles, d'user d'un dispositif d'exploration d'histoires, semi-assistées par le programme.

Rêverie d'histoire et construction d'habitable sont donc associés dans les parties de ce jeu. Dans *La Poétique de l'espace*, Gaston Bachelard, décrit le lieu comme un point de ralliement entre les images formées par les représentations du lieu et celles qui vont advenir par-delà et « à travers le souvenir de toutes les maisons où nous avons rêvé d'habiter »¹. Mais qu'est-ce qu'habiter l'histoire ? Est-ce le fait de se tenir dans une histoire, de se loger à l'intérieur de celle-ci, d'avoir la possibilité de revenir ? Le dispositif de jeu *Les Sims* nous permettrait d'habiter l'histoire qu'on s'est inventée comme on habite une maison. Dans ces « espèces d'espaces » virtuels, le mot « habiter » évoque la question de l'appartenance. Bachelard semble nous dire qu'en cirant les meubles on se les réapproprie : par ce geste répétitif qui consiste à rendre les objets siens, on commence un travail de rêverie dans un lieu. Dans *Les Sims*, quand il s'agit de construire sa maison, de trouver l'emplacement et de commencer un travail d'élévation des murs, on commence déjà à habiter. Nous pourrions prendre comme point de départ cette autre phrase de Bachelard : « Tout espace vraiment habité porte l'essence de la notion de maison. Nous verrons, dans le cours de notre ouvrage, comment l'imagination travaille dans ce sens, quand l'être a trouvé le moindre abri : nous verrons l'imagination construire des "murs" avec des ombres impalpables, se reconforter avec des illusions de protection [...]»²

L'habitable des parties de jeu des *Sims* est autant « au-travers » que « par-delà ». C'est peut-être là le point de départ des rêveries d'histoires. À partir de l'habitable, on passe au-travers et par-delà la construction, pour habiter. *Les Sims* pourraient concrétiser ce rêve aux possibilités infinies d'habitation en

1 Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, Paris, PUF, 1957, p. 23.

2 *Ibid.*, p. 24.

passant par des simulations de vie, de personnifications et de rencontres. Habiter l'histoire est une manière de sortir de soi-même pour loger son esprit ailleurs.

Le dispositif du jeu *Les Sims* provoque une matière à rêver, et peut servir de bascule, comme à pu l'être pour Bachelard l'observation d'une flamme ou pour d'autres l'écran éclairé d'une salle de cinéma. La flamme est un élément pouvant susciter une certaine forme d'hypnose, nous plaçant dans un état entre rêve et éveil. Si Gaston Bachelard s'attache à essayer de comprendre les constructions des rêves, nous nous attacherons, pour notre part, à considérer les amorces d'histoires comme une forme de machines à imaginer des possibles, une façon de concevoir des histoires génératives, une manière de projeter sur le dehors des formes du dedans. Le dispositif de jeu sert de support aux projections individuelles. Cette pensée du dehors s'accomplirait, dans ce petit théâtre personnel, en pixels. Il bâtit sa maison, construisant une forme pour abriter son rêve. « Ne l'oublions pas : si le rêve est un travail, un tracé du désir, sa visée en est l'accomplissement, le remplissement. »¹, nous rappelle Pontalis.

Uccellacci e Uccellini de Pier Paolo Pasolini est un film qui a en commun avec le jeu des *Sims* de mettre en scène des personnages traversant des habitacles en cours de construction. Dans *Uccellacci e Uccellini*, il est en effet question d'habitat en construction. Pierre Huyghe prolonge ce film de Pier Paolo Pasolini en réalisant une autre interprétation, avec *Les Incivils*. Il trace une ligne entre le film initial et l'interprétation qu'il en donne. Dans *Uccellacci e uccellini*, les lieux traversés offrent un paysage d'habitacles inachevés. Ces lieux vont être traversés par deux personnes en proie à une déambulation. Ils sont en marche. Ils vont même basculer dans un autre temps, pour incarner des franciscains. Exilés, ils habitent l'histoire en cours. Si Pierre Huyghe choisit ce film pour *Les Incivils*, c'est qu'il a pu se projeter dans ces lieux et vouloir poursuivre la construction des chantiers et des ruines abandonnées d'*Uccellacci e uccellini*. Il a d'ailleurs, par des prises de

1 J.-B Pontalis, *Ce Temps qui ne passe pas*, op. cit., p.134.

vues de chantiers abandonnés, constitué d'autres histoires à offrir au spectateur. Le chantier permanent visible dans les photographies de Pierre Huyghe est aussi celui de nos histoires en chantier dans le jeu *Les Sims* : histoires commencées et arrêtées, qui peuvent être achevées par le spectateur. Une autre se met en place par la suite. Inachevées pour des raisons peut-être aussi obscures que celles qui laissent les villas en chantier, photographiées par Pierre Huyghe : « En finir avec l'achèvement. Indéterminer. Vivre avec le transitoire, dans l'état de chantier permanent, interrompu ou plutôt en attente. Comment un état d'inachèvement peut devenir une façon de faire. »¹ Il reste l'ossature, les fondations, les circulations. On ne trouve pas de décorations, pas de finitions. Il manque les transitions, les détails qui servent à habiter le lieu de façon confortable. On aimerait seulement y habiter par l'imagination.



Pier Paolo Pasolini, *Uccellacci e uccellini*, 1966.

La construction, poursuit Pierre Huyghe, « se fait en fonction de et pour ce qu'il adviendra, afin de pouvoir s'adapter aux contraintes, en souplesse, retourner les situations mouvantes. C'est une construction qui répond sans devancer les besoins et donc élimine l'idée d'achèvement, à chaque instant tout doit rester possible et compatible. On peut penser en termes de montage parallèle et non linéaire. »²

Comme dans le jeu *Les Sims*, la construction répond à l'imprévisible par l'inachèvement, et à l'instabilité des situations par le transitoire. Il faut « faire

¹ Pierre Huyghe « Note d'intention », *La Maison*, vol 1, *Exposé n° 3*, Orléans, Hyx, 1997, p. 250.

² *Ibid.*

avec » des structures narratives déjà programmées. La construction d'un habitacle dans *Les Sims 1* progresse lentement, et se déroule avec le vécu, en parallèle. La construction se tisse avec l'histoire familiale, fabriquant ainsi une forme de récit qui se déploie dans l'espace. « C'est un modèle sans représentation formelle spécifique, pas l'objet mais le principe qui le génère et le fait varier dans le temps. »¹

Quand se termine une partie de *Sims* ? La mort des personnages ne signifie pas pour autant la fin de la partie. Il reste l'habitable, les meubles et les objets du défunt, les voisins et d'autres corps potentiellement appropriables. Et s'il y a donc impossibilité de conclure la partie, on préfère surseoir le moment de la fin, reporter la décision finale ou revenir en arrière (en sélectionnant une étape dans l'historique du jeu) pour en différer la réalisation. Alors que toute forme présuppose une finitude, le joueur maintient ses parties de jeu inachevées, comme ces constructions en chantier choisies par Pierre Huyghe pour construire ses histoires habitées.

Le joueur des *Sims*, tel un flâneur, parcourt des territoires, voyage à travers des histoires de maisons en cours. Un mode de représentation évide la structure des maisons. Ce mode figure une maison ouverte de tous les côtés. Portes, fenêtres et toiture s'enlèvent permettant ainsi une circulation plus aisée. Il ne demeure que leur tracé au sol et les portes. Les frontières sont des lignes inscrites au sol, rappelant les tracés blancs sur le sol noir du décor du film *Dogville*², de Lars Von Triers. Ces repères symbolisent les murs, et on se positionne par une vue au-dessus pour jouer sur le sol.

Dans *Les Sims*, le quadrillage pixellisé est comme un damier de jeu d'échec. « Tout bon dictionnaire l'atteste : quadriller, c'est à la fois "couvrir une surface de lignes droites de manière à former des carreaux" et établir un réseau de contrôle dans une zone donnée. »³ Ce double sens se retrouve autant dans les écrits de Perec que dans le jeu de gestion *Les Sims*. Le

1, *La maison*, Exposé vol 1 p. 254.

2 Lars Von Triers, *Dogville*, 2003.

3 Bernard Magné « Quelques pièces pour un blason ou les sept gestes de Perec » in *Portrait(s) de Georges Perec* sous la direction de Paulette Perec, Paris, Bibliothèque nationale de France, 2001, p. 208.

quadrillage est présent dans beaucoup d'œuvres de Perec, de la nappe cirée quadrillée en passant par la feuille quadrillée (voir les mini carrés quadrillés qui ont servi de base pour écrire *La Vie mode d'emploi*). Quadriller le temps et l'espace par un mode d'emploi du temps. Celui-ci est quadrillé par des moments ponctués suivant les besoins. L'emploi du temps des *Sims 1* est composé de réveils, toilettes, petits-déjeuners. Il est découpé en tranches horaire, se superposant sur le quadrillage du sol.

La Vie mode d'emploi constituerait-elle un programme pour raconter des histoires et en épuiser les indénombrables variations : organisation des histoires entre elles, ajustement des rythmes, composition, découpages, collages, montages, dosages, descriptions, définitions, citation ; ouverture des options et ouverture des possibles ? Entre s'engager ou ne pas s'engager dans le temps d'une histoire, le joueur ne se retrouve pas face à une histoire unique, mais à toutes les histoires possibles.

La romancière Chloé Delaume, avec son projet *Corpus Simsi*¹, habite littéralement le jeu *Les Sims*. Elle s'est composée un skin et s'est dédoublée en un petit personnage qu'elle observe et manipule parmi les autres Sims. Son avatar, dont elle dit qu'il est pire que les autres, est « soumis à des règles différentes de celles du monde réel, face auxquelles la fiction n'est peut-être pas aussi souveraine qu'elle y paraît. Actions préprogrammées et fatum, bugs et clinamens, boucles et ritournelles : autant de similitudes entre les deux univers, autant de failles où s'engouffrer. »² Le double de Chloé Delaume s'introduit dans le jeu pour observer toutes les histoires émergentes, celles-ci deviennent matière à l'écriture d'un journal, d'un roman, et à la mise en scène de performances, un projet « qui se décline en versions, à l'instar de celles que présentent les logiciels »³.

1 Chloé Delaume, *Corpus Simsi*, © chloedelaume.net, 2003-2006.

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*

5.3.6 Jouer à faire son cinéma. Les monologues du joueur.

« Maxis, filiale d'Electronic Arts, a réussi là où ses prédécesseurs ont échoué : *Les Sims* sont bien le deuxième monde. »¹ L'engouement du public à l'égard des *Sims* vient surtout des multiples ouvertures et des nombreuses possibilités de poursuivre le jeu dans d'autres circonstances. Pour s'en convaincre, il suffit de prendre connaissance de l'ampleur du phénomène *Sims*, en lisant les discussions de fans, les blogs des joueurs, les sites spécialisés proposant des catalogues d'objets *Sims* de toute sorte. Sur les forums, le jeu se poursuit : ceux qui narrent leurs histoires se souviennent particulièrement de leurs aventures étranges dans un univers quadrillé. Les récits de bloggers relatent les bugs, les petits trucs indomptables, les histoires extraordinaires et les différentes manières de contourner les règles du jeu. L'imaginaire est autour et à l'extérieur du jeu. Il ressort dans un espace hors le jeu. Il génère d'autres formes de jeux possibles. Tout d'abord le système des « additifs » permet d'ajouter d'autres extensions et de se réappropriier le jeu. Enfin le jeu devient un référent, un autre monde parallèle pour une communauté, qui peut le citer comme une vision, une simulation consciente, ou un autre imaginaire cathartique. Il est une sorte d'univers de référence. Les joueurs contribuent en multipliant les dispositifs. En particulier pour ceux qui continuent à jouer et qui décident de garder des traces de leurs parties. De la photo souvenir au film amateur, exporté sous forme de vidéo, le joueur fait son cinéma. Il fabrique sa fiction privée, celle qu'il a habitée le temps de sa partie, un film public. Les auteurs de ces histoires qui se racontent après coup ont ainsi fondé un mouvement nommé « Machinima ».

« Qu'est-ce que la machinima ? Que signifie "machinima" ? Machinima [ma-shee-nee-ma] est la contraction de trois mots : machine, animation et cinéma. Ce terme se rapporte aux films réalisés avec des jeux vidéos. » [machinima est] « un néologisme qui désigne à la fois un type de film (réaliser une machinima), et une technique d'animation (réalisé en machinima). Le mot a été inventé par le réalisateur Hugh Hancock (Strange

¹ *Ibid.*

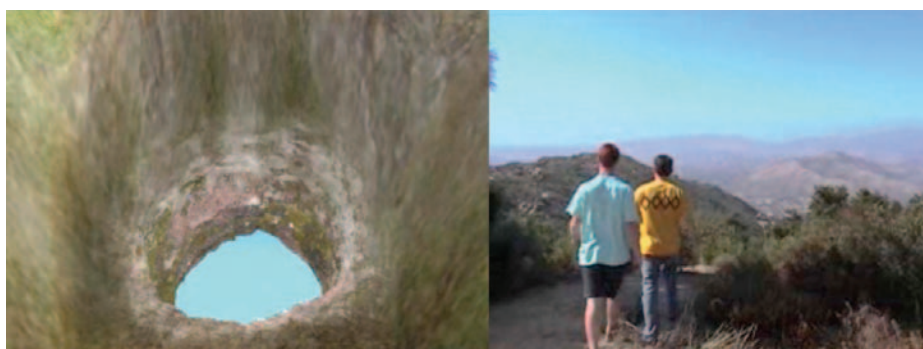
Company) et le programmeur Anthony Bailey (Quake Done Quick) afin de trouver un terme générique pour remplacer celui de quake-movie, devenu désuet avec l'apparition de films réalisés avec d'autres jeux que Quake. »¹

Avec les machinimas le joueur renverse les rôles, il utilise le programme du jeu pour le film qu'il tourne dans sa partie. Le joueur devient caméraman et manipule des personnages, ou bien demande à d'autres joueurs de les animer. Il devient réalisateur, s'appuyant sur un scénario, une composition et parfois une post-production. *Les Sims 2* mettent directement à disposition des outils de réalisation. Les films peuvent se réaliser (en direct et sous forme de performance) à l'intérieur du jeu, le joueur enregistre sa mise en scène et peut ensuite distribuer son film sur Internet. Le réalisateur peut aussi récupérer ses prises et les monter dans logiciel et introduire d'autres médias. Les auteurs des machinimas se réclament de la technique cinématographique et utilisent le langage du cinéma : scénario, mouvement de caméra, direction d'acteur, doublage, post production et participation à des festivals. Les machinimas sont une manière de prolonger le jeu dans des ramifications, de le poursuivre après la partie. Ils sont des preuves d'histoires, de saynètes inspirées par les parties que le joueur se raconte : celui-ci décidant ensuite d'en faire une pièce indépendante du jeu. Les vidéos de quelques minutes prennent la forme de rêverie, de monologue, de sitcom, de feuilleton, de clip, de « vidéo gag ». Les paroles sont doublées et synchronisées sur les personnages. Le joueur devenu réalisateur souhaite faire participer les autres à sa rêverie intérieure. Le rêve de se fabriquer ses histoires caractérise le système machinima.

Les auteurs du mouvement machinima s'interrogent sur le meilleur moyen de raconter des histoires avec ce système : faire monter un climat, créer un suspense, introduire une confrontation, trouver un dénouement et une issue. Ils composent des scénarii en reprenant les ingrédients du cinématographe : personnages, actions, drames, etc. Mais ils oublieraient presque que leurs prises de vues découlent d'un univers calculé, ou les directions de caméra et

1 Xavier "aVe" Lardy *Qu'est-ce que la machinima ?* www.machinima.fr

d'acteur ne sont pas toujours malléables. Personnages pliés et contorsionnés, bouches à peine ouvertes au murmure inaudible, scènes bouclées sur elles-mêmes, musique retentissante, ces vidéos ne relèveraient-elles pas plus de l'art du cinéma d'animation et de marionnettistes ? Quelques exceptions pourtant émergent, comme la série d'April Hoffmann *The Awakening*¹ où l'artiste se sert autant des possibilités que des limites de la programmation du jeu vidéo. En découle un film autonome, intégrant le jeu, sa partie, autant que le phénomène de simulation de films à l'intérieur du jeu. Il est tout à fait envisageable que les éditeurs du jeu *Les Sims* proposent une extension *Sims Hollywood*, destinée à fabriquer des machinimas pour assouvir les fantasmes des joueurs d'histoires. Cette extension proposerait plus de possibilités quant à la direction des personnages. Dans ce vaste terrain de jeu, le réalisateur puiserait accessoires et personnages. Il dirigerait une équipe de tournage composée de Sims scénaristes, scripts, opérateurs et ingénieurs du son. Le film issu de la partie constituerait alors le résultat et la trace de ses opérations dans le jeu.



April Hoffmann, *The Awakening* 1 et 3, 2005.

5.4.7 Le juke-box de la mémoire

Habiter l'histoire, c'est être connecté en permanence, état que je compare à la rêverie éveillée. Elle prend la forme d'une histoire partagée avec d'autres,

1 April Hoffmann, *The Awakening*, 2005. <http://www.atlas-enterprises.net/>

comme une structure de jeu en réseau. Le spectateur fait son cinéma chez lui, dans son logis. Son équipement est au centre de son monde, car comme chaque internaute connecté, il peut être au centre d'un immense réseau de liens. Notons que de nombreux logiciels portent dans leur nom le signe de l'appartenance au « je ». Un home réalisateur monte ses films dans iMovie et les transforme en DVD dans iDVD, programmes qui font partie de la suite iLife (en français : « JeVie »). Quel est ce « i » ? Que contrôle ce « Je » ? Est-ce une illusion ? La technique participe de la fabrication de cet homme-orchestre connecté dans une sorte de bulle. Ce spectateur pourrait, dans le cadre d'une diffusion partagée, ne voir qu'un seul film, composé particulièrement pour lui, ou en relation avec des critères qu'il choisit préalablement. Le film s'adapterait ainsi à chaque spectateur.

Paradoxalement, bien que l'homme-orchestre soit seul, il est dans un univers partagé, car potentiellement connecté aux autres utilisateurs. Et, comme le rappelle Pierre Lévy, les individus en s'associant sont susceptibles de partager leurs pensées et les objets de flux qu'ils se transmettent sont partagés plutôt que possédés par un seul.

L'homme-orchestre invente moins qu'il n'assemble. Il relie et recolle un ensemble de contenus, parfois disparates. Il accède à tous les contenus digitalisés des médias numériques : livres, musique, cinéma, télévision, journaux, jeux... Les logiciels de lecture de contenu déchiffrent toute sorte de médias sans distinction. « Toute représentation peut faire l'objet d'échantillonnage, de mixage, de réemploi, etc. »¹ Il partage des listes de musique en mp3, des films compressés, mis en libre circulation dans les serveurs et accessibles par tous, dont l'abondance semble parfois avoir surpassé le simple fait de désirer ou simplement de faire son choix. Tout prendre ou tout laisser, dans ces immenses banques d'images, de films et de données de toutes sortes, devient une occupation à part entière.

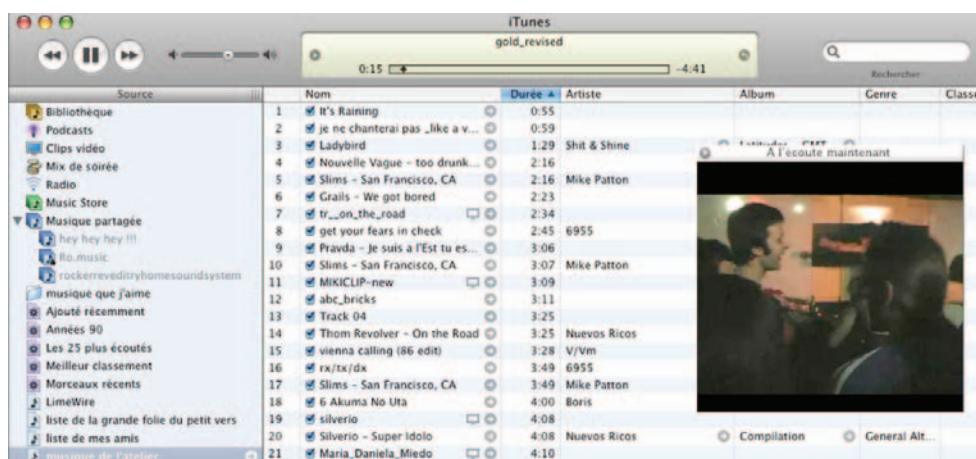
¹ Pierre Lévy, *L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1997, p. 122.

La forme de la liste de lecture de fichiers dans un ordinateur constitue un hyper-programme de consultation. Cette *playlist* des fichiers stockés est réactivée par un programme comme iTunes. Dans *Sans Soleil*, Chris Marker évoque Sei Shônagon¹, qui compose des listes organisées en fonction de thèmes. Dame de compagnie de l'impératrice Sadako, elle « avait la manie des listes, liste des “choses élégantes”, des “choses désolantes” ou encore “des choses qu’il ne vaut pas la peine de faire” »². Comme elle, le lecteur collectionne ses listes de médias (films, musiques...) par thème, ou les lit en mode aléatoire. « Sei Shônagon ne classe pas ; elle énumère et recommence. Un thème provoque une liste, de simples énoncés ou d'anecdotes. Plus loin, un thème presque identique produira une autre liste, et ainsi de suite ; on aboutit ainsi à des séries que l'on peut regrouper. »³ L'utilisateur d'iTunes peut constituer autant de listes de lecture qu'il le souhaite, ou choisir parmi des listes générées automatiquement : « ajoutés récemment », « les 25 morceaux plus écoutés », « meilleur classement », « morceaux récents ». Ses fichiers s'organisent en une hiérarchie de lecture : ses clips vidéos, ses mix de soirée et sa bibliothèque. Il peut également trier les pistes qui les composent par nom, durée, artiste, album, genre, classement, compteur, dernière lecture, etc. et graver sa compilation personnelle. Chacun peut alors, comme le fait dire Chris Marker dans *Sans Soleil* à propos de Shônagon, « composer sa propre liste des “choses qui font battre le cœur” pour l'offrir ou pour l'effacer ».

1 Sei Shônagon, *Notes de chevet*, Paris, Gallimard, 1966.

2 Chris Marker, *Sans Soleil*, 1982.

3 Georges, *Penser/Classer*, Paris, Seuil, 2003, p. 163.



Quelques morceaux de ma playlist dans le logiciel iTunes.

Dans *Phone Bill*¹, Christophe Atabekian compose une écriture polyphonique à partir de sons téléchargés sur son disque dur, qu'il classe par durée dans une *playlist* pour trouver la temporalité adéquate correspondant à ses plans-séquences. Dans cette écriture polyphonique, les sons et les images proviennent de sources qui s'entrelacent : voix d'acteurs, voix de l'auteur, voix d'ordinateur, musiques, enregistrement radiophonique. Ce feuilleton est composé de morceaux qui s'agencent par séries où, au fur et à mesure de la vision, on s'accroche à la suite.

Jean-Luc Godard est un zappeur de ses propres films ainsi que de ceux des autres. Il se saisit des images et démontre la maniabilité des médias, en particulier ceux qui s'y prêtent plus que d'autres, comme le livre, le disque compact. Il choisit d'extraire un mouvement d'une symphonie, de l'arrêter, de le reprendre, de le répéter. Choisir un morceau dans la *Symphonie n°9* de Mahler, qui ne dure que quatre minutes, ou sélectionner dans un film d'Éric Rohmer le premier chapitre. Le *spectateur-zappeur* est celui qui aurait accès à cette fabuleuse table de montage où gisent tous les morceaux de films de l'histoire du cinéma : « En revanche, il me semble que, d'après ce que j'ai vu, il y a des choses qui me regardent, et moi j'ai envie de montrer mon regard à d'autres, qui à leur tour peuvent copier, ou pas copier. Je pense à des

¹ Christophe Atabekian, *Phone Bill*, 2005.

moments... Il faut pirater et favoriser le piratage, tout en prétendant qu'on ne le fait pas. »¹

Le joueur de *playlist* est tout à la fois lecteur, chercheur et auteur. Il orchestre les données, compose et circule dans ses listes, en modifie les critères : « Les distinctions établies entre auteurs et lecteurs, producteurs et spectateurs, créateurs et herméneutes se brouillent au profit d'un continuum de lecture-écriture qui va des concepteurs de machines et de réseaux jusqu'au récepteur final, chacun contribuant à alimenter en retour l'action des autres (déclin de la signature). »² Il s'agit donc de prendre et de remettre en circulation, de contribuer aux échanges de données et à leurs multiplications, des (re)sources.

Depuis que l'ordinateur, cette machine à recopier tous les contenus numériques, qui utilise tout sauf des originaux, sert aussi à lire des films, le spectateur pourrait se dispenser de son téléviseur. Cependant, de nombreux produits vont dans le sens d'un écran relié à un ordinateur utilisé comme serveur. La firme Apple présente déjà son futur iTv, un boîtier connecté au réseau qui transmet ce qui vient d'Internet directement vers un téléviseur.

1 Jean-Luc Godard, « Les Cinémathèques et l'histoire du cinéma par Jean-Luc Godard » in *Jean-Luc Godard Documents*, Paris, Centre Pompidou, 2006, p. 290.

2 Pierre Lévy, *L'Intelligence collective...*, op. cit., p. 122.

Conclusion

Cette recherche nous a amené à cheminer du côté des temporalités multiples du film et à explorer, par une navigation interactive, les lieux et leurs agencements, représentés ou virtuels, à nous pencher sur la manière dont on se souvient en regard d'un cinéma numérique. Confrontés à la question d'un cinéma accessible et d'un cinéma jouable, nous avons tenté de démêler les nœuds des multiples liens d'un cinéma connecté, afin d'entrevoir la position d'un spectateur homme-orchestre au centre d'un ensemble de contenus accessibles comme le sont les productions audiovisuelles, musicales, visuelles et textuelles.

Déversées dans des canaux ou stockées, elles incitent plus à l'accès qu'à la possession. Ces flux n'ont pas une forme propre ou adéquate pour incarner de véritables objets de possession. Si le livre imprimé se collectionne dans une bibliothèque, il n'en est pas de même du film numérique, du CD-Rom ou du texte électronique (un DVD ne se révèle pas à l'ouverture de la boîte qui le contient). Nous sommes en présence de productions dont le contenu est reproductible quel que soit le support (vidéo, cassette, disque optique compact, disque dur, serveur). L'œuvre réalisée, pour être consultée sur un système numérique se confond avec la technique qui la supporte. Ces productions s'émancipent de leurs dispositifs. Œuvres fantômes, histoires se cherchant une histoire et même une place, se modifiant continuellement, instables, variables et plurielles, tant dans leur réalisation que dans leur réception.

C'est pourquoi je conclus cette recherche sur l'attitude d'orchestration, sur les dispositifs d'émission/réception où le spectateur est connecté à une machine, via une interface et à un ensemble d'utilisateurs. Cette nouvelle figure de réalisateur voit converger les rôles de chef d'orchestre et de compositeur. Comme l'écrivain, seul à sa table de travail, il compose dans une économie de moyens. Il est à l'image de cet homme représenté par des tentatives de voyage dans le temps dans *La Jetée*. Il se branche à ses hyper-instruments, tel Hayao jouant avec sa machine dans *Sans Soleil*. Il se connecte à ce qui n'est plus une fiction. Le réseau des réseaux existe et se pratique ; chacun peut se brancher plus ou moins gratuitement : « sur

n'importe quelle banque de données de la planète... [...] même si nous ne nous branchons pas, même en étant qu'expert en connexion sur les « systèmes nerveux de [nos] correspondants. »¹ La voix programme de l'Optional World Link dans *Level Five* dit aussi : « Ce terminal vous permet l'accès à tous les réseaux disponibles : radio, télévision, informatique, existants et non existants, présents et à venir. »



Chris Marker, *La Jetée*, 1962.

Au sujet de l'œuvre en expansion *Immemory*, (ce que souhaitait Chris Marker) Raymond Bellour ajoute qu'elle relève « de l'adresse et de la conversation »². Les « X-plug » de ce cinéma connecté sont des zones qui s'ajoutent aux autres, elles font office de branchement, elles se connectent et se déconnectent : « Quant au mot *plug*, bouchon, tampon, cheville, coin, fiche, broche [...] il participe à l'évidence de ce qui connecte »³. Dans *Sans Soleil* Chris Marker, précurseur de l'homme-orchestre, s'invente les membres d'une équipe invisible, un compositeur, un artiste et un correspondant. Pressentant ce qui arrive à chacun des home réalisateurs, il réunit un ensemble d'exigence et d'opérations. L'homme orchestre s'inspire de la figure de l'amateur décrite par Jean-Louis Weissberg, entre individuel et collectif, entre spécialiste et touche à tout : « Ceux qui aiment les pratiques croisées de réception-production en tant que vecteur coopératif construisent une figure

1 Extraits de *Level Five* cités par Raymond Bellour, « Le livre, aller, retour », *L'Entre-Images* 2, notes p. 350.

2 Raymond Bellour, « Le livre, aller, retour », *L'Entre-Images* 2, *op.cit.*, p. 350-351.

3 *Ibid.*, notes p. 350.

politique capitale. Et les technologies numériques constituent alors leur milieu naturel de maturation. »¹



Kris Kelvin dans la station de *Solaris* et la machine inventée par Hayao, *Sans Soleil*.

Harnaché et connecté à ses multiples équipements (ordinateurs, écrans et autres périphériques), l'homme orchestre est équipé chez lui, dans son home studio. Celui-ci, qui découlerait du « home-studio musical numérique », révolutionne les conditions de la production filmique. « Plus que l'aspect domiciliaire connoté par le terme *home*, c'est la dimension d'autonomie personnelle et collective qui doit être retenu. »² L'homme orchestre n'a pas besoin d'apprendre une utilisation spécifique. Il réunit à lui tout seul, un ensemble de corps de métiers, assisté par des logiciels. Il effectue toutes les étapes de fabrication : scénario, tournage, montage, mixage, post-production, effets spéciaux, compilation DVD, graphisme, diffusion et même auto-production de ses films. Le cinéma produit par l'homme orchestre-tout-seul est un « cinéma de soi-même » ou bien comme l'écrit Alexis Chazard un « personal cinema »³, notion que nous avons croisée lorsque nous réalisons les ateliers *Bords-limites* et *Paris<>Genève*. L'homme orchestre compose une écriture qui peut être qualifiée de « polyphonique ». Il fabrique de « “petites formes” » agencant textes, sons et musiques, qui agrègent des fichiers en

1 Jean-Louis Weissberg, « L'amateur : émergence d'une figure politique en milieu numérique » [<http://multitudes.samizdat.net/L-amateur-emergence-d-une-figure.html>], mai 2001.

2 *Ibid.*

3 Alexis Chazard, « personal cinema », <http://cela.etant.free.fr/sceprog/wakka.php?wiki=PersonalCinema>, 2006.

circulation sur le réseau via le p2p, dans un mouvement de chaînage expressif entre des subjectivités esthétiques. »¹



Wu Ji, la légende des cavaliers du vent et Meurtres pour un mantou.

Le cinéma interactif de l'homme orchestre concerne tout autant les œuvres composées pour être jouées par un programme que les films édités en DVD ou téléchargés dont le spectateur peut manipuler certains paramètres. De *Portrait n°1* à *La Règle du jeu*, tous les films sont potentiellement interactifs, dès qu'ils sont copiés ou accessibles numériquement. Ainsi, le film devient interactif que l'auteur l'ait souhaité ou non. Le devenir d'un film, comme toute image ou tout texte numérique, sera lui aussi, d'être cité, rejoué, transformé, remonté et échangé. Certes, il est possible de concevoir des dispositifs pour programmer des œuvres moins accessibles que d'autres. On pourra imaginer des exceptions à cette règle, comme l'installation où le film en relation à une interface dans un contexte fabriqué pour être unique. Dans la majorité des cas, comme le texte et la musique, les vidéos que l'on reçoit sur un ordinateur personnel sont l'objet de nombreuses opérations. On citera à ce sujet le jeune réalisateur chinois Hu Ge qui, déçu par le film *Wu Ji, la légende des cavaliers du vent*², remonte entièrement les scènes et réalise une vidéo intitulée *Meurtres pour un mantou*³ diffusé sur Internet. Cette parodie n'ayant pas plu au réalisateur, Chen Kaige menace Hu Ge de le poursuivre en justice. À ses risques et périls, il fait acte de « lectature »⁴. *Meurtres pour un*

1 Laurence Allard, « Termitières numériques ou les blogs comme technologie agrégative du soi », [<http://multitudes.samizdat.net/Termitieres-numeriques-ou-les.html>], 25 juin 2006.

2 Chen Kaige, *Wu Ji, la légende des cavaliers du vent*, 2006.

3 Hu Ge, *Meurtres pour un mantou*, (d'après *Wu Ji, la légende des cavaliers du vent*), 2006.

4 Jean-Louis Weissberg, *loc. cit.*

mantou est un court film, proche des « petites formes » décrites par Laurence Allard, bricolé à partir d'un petit trésor personnel d'images et de sons glanés par Hu Ge. Son bricolage participe à la désintégration de la vieille usine à rêves, autant que du système politique qu'il parodie (l'usine à rêve s'associant au parti politique chinois). Il a fait ce que tout le monde fait sans avoir le droit de le faire et est loin d'être le seul à pratiquer ces manipulations et pas uniquement en Chine.

Dans cette autre économie d'un cinéma interactif, l'homme orchestre devenu « spectacker » se réapproprie les contenus numériques, il recycle ce qu'il intercepte d'un cinéma de masse vendu par les majors, pour créer un autre genre : le cinéma des amis. Il se laisse volontiers surprendre par des listes de films et de singuliers vidéoblogs qui « se pluggent et s'agrègent les unes aux autres »¹. Ainsi la vidéo *Haunted*² réalisée suite à un échange filmique entre Pékin et Bruxelles, participe de ce cinéma échangé. Entre Bruxelles et Pékin, nous échangeons des vidéos prises avec un téléphone portable en utilisant le dispositif téléphonique Skype. Nous envoyons ensuite les petites vidéos accompagnées de nos réactions qui, à leur tour, suscitent de nouveaux envois. Images réminiscentes, souvenirs prospectifs, visions hantées, nous rapprochons deux tournages. Les images y sont accompagnés en sous-titre par un commentaire lui-même issu d'une « discussion-montage » menée sur Skype. Avec ce logiciel, on peut s'échanger tout ce qui est échangeable sur internet, fichiers son, image, vidéo, audio, logiciel et la conversation peut se ponctuer d'échanges. S'y invente donc une conversation d'un nouveau genre. Alors que j'envoie à Alexis une séquence où je filme Marlene Dietrich dans *Agent X27* de Joseph Von Sternberg, je reçois ensuite des images filmées d'un quartier turc à Bruxelles. Par la suite, nous montons cet échange, en reprenant ces dialogues comme la structure d'un scénario et construisons *Haunted*. Tous ces fragments de vidéo enregistrées nous hantaient tant qu'ils n'étaient pas échangés. L'échange était une manière de révéler et de donner un autre contexte à des événements dépendants d'une

1 Laurence Allard, *loc. cit.*

2 Alexis Chazard et Gwenola Wagon, *Haunted*, juin 2006.

histoire en attente d'être contée. Ces films avaient à la fois valeur de photo souvenir, de bribes, de projets d'histoires contenues et de pensées se déposant sur le film lui-même. Comme chacun de nos projets, nous proposons une structure qui sollicite les pensées du spectateur, lui propose une histoire où sa complicité sera mise à l'épreuve pour qu'il prolonge les liens qui se tissent dans cet échange.

Certes nous ne sommes pas tous des spectateurs orchestrant les flux avec une télécommande et jouant avec des contenus variés. L'homme-orchestre de ce méta-cinéma est une position de spectateur parmi d'autres, qui esquisse une nouvelle attitude de réalisateur, spectateur d'un cinéma connecté à une multitude de liens affectifs, compulsifs, nerveux, culturels. Le cinématographe des spectateurs devenus auteurs se transforme en cinéma des autres, cinéma des amis, cinéma d'échange, cinéma des circuits, cinéma des réseaux, cinéma des listes de lecture et cinéma des films à partager.

BIBLIOGRAPHIE

- Adorno** Theodor Wiesengrund, *Minima Moralia : réflexions sur la vie mutilée*, trad. de l'allemand par Eliane Kaufholz et Jean René Ladmiral, Paris, Payot, 1991.
- Aristote**, *Physique*, Texte établi et traduit par Henri Carteron, Paris, Les Belles Lettres, 1990.
- Arnheim** Rudolph, *La Pensée visuelle*, Paris, Flammarion, 1976.
- Augé** Marc, *Les Formes de l'oubli*, Paris, Payot & Rivages, 1998.
- Aumont** Jacques, *Amnésies : fictions du cinéma d'après Jean-Luc Godard*, Paris, POL, 1999.
- Aumont** Jacques, *Les Voyages du spectateur*, Paris, L. Scheer, 2004.
- Auriol** Pierre, *La Fin du voyage*, Paris, Allia, 2004.
- Bachelard** Gaston, *La Poétique de l'espace*, Paris, PUF, 1957.
- Baecque** Antoine de, *Andreï Tarkovski*, Paris, Cahiers du cinéma, 1989.
- Balazs** Béla, *L'Esprit du cinéma*, Paris, Payot, 1977.
- Ballard** James Graham, *La Foire aux atrocités*, trad. de l'américain par François Rivière, Auch, Tristram, 2003.
- Barthes** Roland, *Le Plaisir du texte*, Paris, Seuil, 1973.
- Barthes** Roland, *Sade, Fourier, Loyola*, Paris, Seuil, 1971.
- Bataille** Georges, *L'Expérience intérieure*, Paris, Gallimard, 1954.
- Bataille** Georges, *Œuvres complètes 1 : Premiers écrits 1922-1940*, Paris, Gallimard, 1970.
- Baudrillard** Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- Bauman** Zygmunt, *La Vie en miettes : expérience postmoderne et moralité*, Rodez, La Rouergue-Chambon, 2003.
- Beckett** Samuel, *Molloy*, Paris, Éd. de Minuit, 1951.
- Beckett** Samuel, *Murphy*, Paris, Éd. de Minuit, 1938.
- Bellour** Raymond, *L'Entre-Image 2 : Mots, Images*, Paris, POL, 1999.
- Benayoun** Robert, *Alain Resnais : Arpenteur de l'imaginaire*, Paris, Stock/Cinéma, 1986.
- Berthoz** Alain, *Le Sens du mouvement : le cerveau, le langage, le sens*, Paris, O. Jacob, Université de tous les savoirs, 2002, vol. 5.
- Binh** N.T., *Mankiewicz*, Paris, Rivages, 1986.
- Blanchot** Maurice, *L'Attente l'oubli*, Paris, Gallimard, 1962.
- Blanchot** Maurice, *L'Écriture du désastre*, Paris, Gallimard, 1980.
- Blanchot** Maurice, *L'Entretien infini*, Paris, Gallimard, 1969.
- Blanchot** Maurice, *L'Espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1955.
- Bloch** Ernst, *Le Principe espérance*, Paris, Gallimard, 1976.
- Blondeau** Olivier, **Latrive** Florent, *Libres enfants du savoir numérique : une anthologie du « libre »*, Paris, Éd. de l'Éclat, 2000.

Boissier Jean-Louis, *La Relation comme forme : l'interactivité en art*, Genève, Musée d'art moderne et contemporain, 2004.

Borges Jorge Luis, *Enquêtes suivi de Entretiens*, Paris, Gallimard, 1967.

Borges Jorge Luis, *Fictions*, Paris, Gallimard, 1991.

Burroughs William, *La Révolution électronique*, Cergy, D'Arts éditeur, 1999.

Calvino Italo, *La Machine littérature : cybernétique et fantasmes*, Paris, Seuil, 1993.

Cauquelin Anne, *Fréquenter les incorporels : contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, PUF, 2006.

Cauquelin Anne, *Le Site et le paysage*, Paris, PUF, 2002.

Cauquelin Anne, *Petit traité d'art contemporain*, Paris, Seuil, 1996.

Changeux Jean-Pierre, *Raison et plaisir*, Paris, O. Jacob, 1994.

Comolli Jean-Louis, *Voir et pouvoir*, Paris, Verdier, 2004.

Crandall Jordan, *Drive*, Karlsruhe, ZKM Center for Art and Media, 2002.

Davila Thierry, *Marcher, créer : déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XX^e siècle*, Paris, Éd. du Regard, 2002.

Debord Guy, *Œuvres cinématographiques complètes (1952 – 1978)*, Paris, Gallimard, 1994.

Deleuze Gilles, *Cinéma 1 : L'Image-mouvements*, Paris, Éd. de Minuit, 1983.

Deleuze Gilles, *Cinéma 2 : L'Image-temps*, Paris, Éd. de Minuit, 1985.

Deleuze Gilles, *Le Bergsonisme*, Paris, PUF, 1966.

Deleuze Gilles, « L'Epuisé : post-face » à Samuel Beckett, *Quad*, Paris, Éd. de Minuit, 1992.

Deleuze Gilles, *Le Pli : Leibnitz et le baroque*, Paris, Éd. de Minuit, 1988.

Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Milles Plateaux*, Paris, Éd. de Minuit, 1980.

Deleuze Gilles, *Pourparlers*, Paris, Éd. de Minuit, 1990.

Derrida Jacques, *Ulysse gramophone : deux mots pour Joyce*, Paris, Galilée, 1987.

Desportes Marc, *Paysages en mouvement : transports et perception de l'espace XVIII^e – XX^e siècle*, Paris, Gallimard, 2005.

Dick Philip K., *Si ce monde vous déplaît et autres écrits*, Paris, Éd. de l'Éclat, 1998.

Diderot Denis, *Œuvres, t.I, Philosophie*, Laurent Versini (ed.), R. Laffont, 1994.

Douchet Jean, *Hitchcock*, Paris, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 1999.

Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, Nîmes, J. Chambon, 2002.

Ellul Jacques, *Le Bluff technologique*, Paris, Hachette, 1988.

Foucault Michel, *Raymond Roussel*, Paris, Gallimard, 1963.

Frappat Hélène, *Jacques Rivette : secret compris*, Paris, Cahiers du cinéma, 2001.

Freud Sigmund, *Au-delà du principe de plaisir*, Payot & Rivages, Paris, 2001.

Freud Sigmund, *Cinq Leçons sur la psychanalyse*, Paris, Payot, 2001.

Friedman Yona, *Utopies réalisables*, Paris, Éd. de l'Éclat, 2000.

Gance Abel, *Prisme*, Paris, S. Tastet, 1986.

Gauthier Guy, *Chris Marker : écrivain multimédia ou voyage à travers les médias*, Paris, L'Harmattan, 2001.

Gibson William, *Neuromancien*, trad. de l'américain par Jean Bonnefoy, Paris, La Découverte, 1984.

Godard Jean-Luc, **Miéville** Anne-Marie, *2 x 50 ans de cinéma français*, Paris, POL, 1998.

Godard Jean-Luc, *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, Cahiers du cinéma, Paris, 1998, t. 2.

Godard Jean-Luc, *Histoire(s) du cinéma : [introduction à une véritable histoire du cinéma la seule la vraie]. t. 4 : le contrôle de l'univers, les signes parmi nous*, Paris, Gallimard-Gaumont, 1998.

Goodman Nelson, *Langages de l'art*, présenté et trad. de l'anglais [*Languages of Art*] par Jacques Morizot, Nîmes, J. Chambon, 1990.

Grünberg Serge, *David Cronenberg*, Paris, Éd. de l'Étoile / Cahiers du cinéma, 1992.

Grünberg Serge, *David Cronenberg : Entretiens avec Serge Grünberg*, Paris, Cahiers du cinéma, 2000.

Guattari Félix, *Cartographies schizoanalytiques*, Paris, Galilée, 1989.

Hadamard Jacques, *Essai sur la psychologie de l'invention dans le domaine mathématique*, Sceaux, J. Gabay, 1993.

Husserl Edmund, *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, Paris, PUF, 1964.

Ishaghpour Youssef et Godard Jean-Luc, *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle : Dialogue*, Tours, Farrago, 2000.

Ishaghpour Youssef, *Orson Welles cinéaste : une caméra visible, t. 1 : Mais notre dépendance à l'image est énorme*, Paris, La Différence, 2000.

Ishaghpour Youssef, *Orson Welles cinéaste : une caméra visible, t. 3 : Les films de la période nomade*, Paris, La Différence, 2000.

Johnson-Laird Philip N., *L'Ordinateur et l'esprit*, Paris, O. Jacob, 1994.

Kafka Franz, *À la colonie pénitentiaire et autres récits II*, Paris, Actes Sud, 1998.

Kant Emmanuel, *Qu'est ce que s'orienter dans la pensée ?*, Paris, J. Vrin, 1993.

Kierkegaard Soren, *Théorie du désespoir*, Paris, Gallimard, 1949.

Korzbski Alfred, *Une carte n'est pas le territoire*, Paris, Éd. de l'Éclat, 1998.

Kuntzel Thierry, *Title T K: Notes 1974-1992*, Paris, Nantes, Éd. Anarchive / Musée des Beaux-Arts de Nantes, 2006.

Lacan Jacques, *Les Quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1973.

Leblanc Gérard, **Pollet** Jean-Daniel, *L'Entre vues*, Montreuil-sous-bois, Éd. de l'Œil, 1998.

Leibnitz Gottfried Wilhelm, *La Monadologie*, éd. annotée par Emile Boutroux, Paris, Delagrave, 1880.

Leutrat Jean-Louis, **Liandrat-Guignes**, Suzanne, *Alain Resnais : Liaisons secrètes et accords vagabonds*, Paris, Cahiers du cinéma, 2006.

Levy Pierre, *L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1997.

Manoni Laurent, *Etienne-Jules Marey : La Mémoire de l'œil*, Paris, Cinémathèque Française, 1999.

Manovich Lev, *The Language of New Media*, Londres, MIT Press, 2000.

Mekas Jonas, *Le Film-Journal*, Éd. du Jeu de Paume, Paris, 1992.

Metz Christian, *Le Signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*, Paris, C. Bourgois, 1993.

Moles Abraham A., *Art et ordinateur*, Paris, Blusson, 1990.

Moussinac Léon, *Naissance du cinéma*, rééd. conforme au texte original, Paris, Editions d'Aujourd'hui, 1983.

Motherwell Robert, *L'Humanisme de l'abstraction*, trad. de l'américain par Joël Dupont, Paris, l'Echoppe, 1991.

Nancy Jean-Luc, *Noli me tangere : essai sur la levée du corps*, Paris, Bayard, 2003.

Paik Nam June, *Du cheval à Christo et autres écrits*, Bruxelles / Hambourg / Paris, Lebeer Hossmann, 1993.

Païni Dominique, *Le Temps exposé : Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, 2002.

Perec Georges, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974.

Perec Georges, *La Vie mode d'emploi*, Paris, POL, 1978.

Perec Georges, *Penser/Classer*, Paris, Seuil, 2003.

Platon, *La République*, Paris, Gallimard, 1993.

Poincaré Henri, *L'Invention mathématique*, Sceaux, J. Gabay, 1993.

Pontalis Jean-Bertrand, *Ce Temps qui ne passe pas*, Paris, Gallimard, 2000.

Pontalis Jean-Bertrand, *Fenêtres*, Paris, Gallimard, 1997.

Popper Frank, *Reproductibilité des médias in l'art à l'âge électronique*, Paris, Hazan, 1993.

Popper Frank, *Art, action, participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 1980.

Popper Karl, *L'Univers irrésolu : plaidoyer pour l'indéterminisme*, Paris, Hermann, 1984.

Ramonet Ignacio, *La Tyrannie de la communication*, Paris, Galilée, 1999.

Rifkin Jeremy, *L'Âge de l'accès : La Nouvelle culture du capitalisme*, trad de l'anglais par Marc Saint-Upéry, Paris, La Découverte, 2005.

Rittaud-Hutinet Jacques, *Le Cinéma des origines : Les frères Lumière et leurs opérateurs*, Seyssel, Champ Vallon, 1985.

Robbe-Grillet Alain, *L'Année dernière à Marienbad : ciné-roman*, Paris, Éd. de Minuit, 1961.

Rose Steven, *La Mémoire : des molécules à l'esprit*, Paris, Seuil, 1994.

Roubaud Jacques, *La Bibliothèque de Warburg*, Paris, Seuil, 2002.

Roubaud Jacques, *La Boucle*, Paris, Seuil, 1993.

Roubaud Jacques, *Le Grand incendie de Londres*, Paris, Seuil, 1989.

Roubaud Jacques, *L'Invention du fils de Leoprepes*, Saulxures, Circé, 1993.

Roussel Raymond, *Comment j'ai écrit certains de mes livres*, Paris, Gallimard / J.-J. Pauvert, 1963.

Saint Augustin, *Confessions*, trad. du latin par Arnault d'Andilly, Paris, Gallimard, 1993.

Schefer Jean-Louis, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Gallimard, 1980.

Semprun Jorge (textes), **Resnais** Alain (photographies), *Repérages*, Chêne, Paris, 1974.

Shônagon Sei, *Notes de chevet*, Paris, Gallimard, 1966.

Stiegler Bernard, *Aimer, s'aimer, nous aimer*, Paris, Galilée, 2003.

Stiegler Bernard, *La Technique et le temps 2 : La désorientation*, Paris, Galilée, 1996.

Stiegler Bernard, *La Technique et le temps 3 : le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris, Galilée, 2001.

Tadié Jean-Yves et Tadié Marc, *Le Sens de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1999.

Tarkovski Andreï, *Journal (1970 – 1986)*, Paris, Cahiers du cinéma, 1993.

Tarkovski Andreï, *Le Temps scellé*, Paris, Éd. de l'Étoile / Cahiers du cinéma, 1989.

Tribe Mark, **Jana** Reena, *Art des nouveaux médias*, Cologne, Taschen, 2006.

Truffaut François, *Hitchcock/Truffaut*, Paris, Gallimard, 1993.

Vanderborght Christian, **Ouzounian** Eric, *Netwar : un lien inactif est un neurone mort*, Paris, Sens & Tonka, 2003.

Vaneigem Raoul, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Paris, Gallimard, 1992.

Vernet Marc, *De l'invisible au cinéma : figures de l'absence*, Paris, Cahiers du cinéma, 1988.

Virilio Paul, *La Machine de vision*, Paris, Galilée, 1988.

Virilio Paul, *L'Art du moteur*, Paris, Galilée, 1993.

Virno Paolo, *Miracle, virtuosité et « déjà vu »*, trad. de l'italien par Michel Valensi, Paris, Éd. de l'Éclat, 1996.

Virno Paolo, *Opportunisme, cynisme et peur : Ambivalence du désenchantement*, trad. de l'italien par Michel Valensi, Paris, Éd. de l'Éclat, 1991.

Weissberg Jean-Louis, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999.

Winnicott Donald Woods, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, trad. de l'anglais par Claude Monod et Jean-Bertrand Pontalis, Paris, Gallimard, 1975.

Yates Frances Amelia, *L'Art de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1975.

Ouvrages collectifs

Arrêt sur image, fragmentation du temps, François Albera, Marta Braun, André Gaudreault (eds), Lausanne, Payot, 2002.

L'Art au XX^e siècle et l'utopie, réflexion et expérience, Roberto Barbanti, Claire Fagnart (eds), Paris, L'Harmattan, 2000.

Le Banquet imaginaire, L'Exception groupe de réflexion sur le cinéma (ed), Paris, Gallimard, 2002.

Cercle Ramo Nash, Générique, vers une solidarité opérationnelle, Choi Yoon Ja, Paul Devautour (eds.), Abbaye Saint-André Centre d'art Contemporain Meymac, 1992 ; F.R.A.C Provence Alpes Côte d'Azur, 1994.

Les Chemins du virtuel, Simulation informatique et création industrielle, Jean-Louis Weissberg, Martine Moinot, Paris, Centre Georges Pompidou, 1989.

Le Concept de Rupture dans les œuvres produites par les nouvelles technologies, Acte du colloque tenu le 7 mars 1998 à l'Université de Paris 7 - Denis Diderot, dans le cadre du Séminaire *Écrit, Image, Oral et Nouvelles Technologies*, Paris, Carrefours Télématiques, 1998.

Connexions : art réseaux média, Annick Bureau, Nathalie Magnan (eds.), Paris, Ecole Nationale Supérieure des Beaux-arts, 2002.

Esthétique des arts médiatiques, Louise Poissant (ed.), Presse de l'Université du Québec, Québec, 1995, t. 2.

Fresh Théorie, collectif, Paris, L. Scheer, 2005.

Future Cinema : The cinematic imaginary after film, catalogue d'exposition, Karlsruhe, ZKM, Jeffrey Shaw, Peter Weibel (eds), Cambridge, Mit Press, 2003.

Jean-Luc Godard : documents, Paris, Centre Georges Pompidou, 2006.

John Baldessari : From Life, catalogue d'exposition, Nîmes, Carré d'Art, Musée d'Art Contemporain de Nîmes, 2005.

Jouable : Art, jeu et interactivité, Jean-Louis Boissier, Daniel Pinkas (eds.), catalogue d'exposition, Haute école d'arts appliqués HES, Genève, Ecole nationale supérieure des arts décoratifs, Paris Ciren, Université Paris 8, Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, Genève, 2004.

Matt Mullican : works, 1972-1992, Denys Zacharopoulos, Marianne Brouwer, Matt Mullican (eds.), Cologne, von Ulrich Wilmes & Walther König, 1993.

Michel Foucault philosophe, Actes des Rencontres internationales tenues à Paris, les 9, 10 et 11 janvier 1988, Paris, Seuil, 1989.

Monter sampler : l'échantillonnage généralisé, Yann Beauvais, Jean-Michel Bouhours (eds.), Paris, Centre Georges Pompidou : Scratch projection, 2000.

Le Mouvement des images, catalogue d'exposition, Philippe-Alain Michaud (ed), Paris, Centre Georges Pompidou, 2006.

Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures, Jean Cristofol, Alain Giffard, Douglas E. Stanley, Emmanuel Vergès, Colette Tron (eds.), Vic-la-Gardiole, L'Entretemps, 2005.

Passages de l'image, catalogue d'exposition, Raymond Bellour, Catherine David, Christine Van Assche (eds.), Paris, Centre Georges Pompidou, 1990.

Les Paysages au cinéma, Jean Mottet (ed.), Seyssel, Champ Vallon, 1999.

Penser les réseaux, Daniel Parrochia (ed.), Seyssel, Champ Vallon, 2001.

Peter Fischli et David Weiss, catalogue d'exposition, Paris, Centre Georges Pompidou, 1992.

Portrait(s) de Georges Pérec, Paulette Pérec (ed.), Paris, Bibliothèque nationale de France, 2001.

Pour un cinéma comparé, influences et répétitions, Jacques Aumont (ed.), Cinémathèque Française, Paris, 1996.

La Réalité virtuelle : avec ou sans corps, Alain Milon (ed), Paris, Autrement, 2005.

Technologie et imaginaire, ouvrage/catalogue des premières Rencontres Internationales Art cinéma / art vidéo / art ordinateur, organisées par A.S.T.A.R.T.I. à la Vidéothèque de Paris, Maria Klonaris, Katerina Thomadaki (eds), Dis voir, 1990.

Thierry Kuntzel, catalogue d'exposition de la Galerie Nationale du Jeu de Paume, Anne-Marie Duguet (ed.), Éd. du Jeu de Paume, Paris, 1993.

Articles

Aktypi Madeleine, **Glanville** Ranulph, « Designing interfaces and interfacing design », *Anomalies digital arts*, n°3, p. 134.

Albera François, « Yves Klein et Jean-Luc Godard rue Campagne Première : chutes et envols », *Art Press* n°266, 2000, p. 37.

Albera François, « Pour une épistémographie du montage:le Moment-Marey », *Arrêt sur image, fragmentation du temps*, Lausanne, Payot, 2002, p. 31.

Amato Etienne Armand, **Weissberg** Jean-Louis, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité et gestualité », *Anomalies digital arts*, n° 3, 2003, p. 40.

Aumont Jacques, « Paradoxal et innocent », *Hitchcock et l'art : coïncidences fatales*, Dominique Païni et Guy Cogeval, Montréal, Musée des beaux-arts de Montréal, 2000, p. 79.

Baecque Antoine de, « Le don du livre », *Cahiers du Cinéma* « spécial Godard », supplément au n° 437, 1990, p. 64.

Baldessari John, « Notes à moi-même pour des œuvres pas encore créés », *From Life*, Carré d'Art, Musée d'art contemporain de Nîmes, 2005, p. 58.

Barbanti Roberto, « L'art techno-cyber : la dérive technicienne de l'esprit utopique de l'art du XX^e siècle. L'utopie à l'époque de l'ultramédialité », Roberto Barbanti, Claire Fagnart (eds.), *L'art au XX^e siècle et l'utopie, réflexion et expérience*, Paris, L'Harmattan, 2000, p. 134.

Basilico Stefano, « The Editor », *Cut film as found object in contemporary video*, catalogue d'exposition, Milwaukee Art Museum, Miami, 2004, p. 40.

Bellour Raymond, « D'un autre cinéma », *Trafic* n°34, été 2000, p. 6.

Bensard Patrick, « Notes sur *Pickpocket* », *Robert Bresson*, Paris, Ramsay, caméra/stylo, 1984, p. 113.

Bernstrup Tobias, Interview, *Simlation City, art & nouveaux médias*, version 2004, Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, Genève, 2004.

Boissier Jean-Louis, « Jouable », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, HES, Genève, ENSAD, Paris, Ciren, Université Paris 8, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, 2004, p. 15.

Boissier Jean-Louis, « Le Linéaire actif : Remarques sur Field-work@Alsace de Masaki Fujihata », à paraître dans *Estados da Imagen. Instantes e Intervalos*, (États d'images. Instants et intervalles), Lisbonne, Centre Culturel de Belém.

Bonitzer Pascal, « Contretemps », Gérard Leblanc, Jean-Daniel Pollet, *L'Entre vues*, Montreuil-sous-bois, Éd. de l'Œil, 1998, p. 159.

Buchloh Benjamin H.D., « Leçons de mémoire et tableaux d'histoire : l'archéologie du spectacle de James Coleman », *James Coleman*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p. 43.

Chapoulie Jean-Marc, « Le Médium échangiste. Ou l'image mulet », *Fresh Théorie*, Paris, L. Scheer, 2005, p. 273.

Cornette Jérôme, « D/V, ou comment philosopher à coup de disque versatile », *Fresh Théorie*, Paris, L. Scheer, 2005, p. 287.

Dubois Philippe, « La Jetée ou le cinématogramme de la conscience », *Recherches sur Chris Marker, Théorème n°6*, sous la direction de Philippe Dubois, Presse Sorbonne Nouvelle, Paris 2002, p. 9.

Dubois Philippe, « Le regard vertical ou les transformations du paysage », *Pour un cinéma comparé, influences et répétitions*, Jacques Aumont (ed.), Cinémathèque Française, Paris, 1996, p. 24.

Duguet Anne-Marie, « L/Lanz », *Artintact 1*, Karlsruhe, ZKM/Cantz, 1994.

Eisenschitz Bernard, « Les meilleurs films sont ceux qu'on a pas vus », *Pour un cinéma comparé, influences et répétitions*, Jacques Aumont (ed.), Cinémathèque Française, Paris, 1996, p. 13.

Erice Victor, « Écrire le cinéma, penser le cinéma », *Trafic n°51*, automne 2004, p. 17.

Fargier Jean-Paul, « En plein dans le mille », *Art Press*, n°136, mai 1989. (Article republié dans Gérard Leblanc et Jean-Daniel Pollet, *L'Entre vues*, Montreuil-sous-bois, Éd. de l'Œil, 1998.)

Fujihata Masaki, « Machines vivantes, machines de vision, machines de mémoire », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, HES, Genève, ENSAD, Paris Ciren, Université Paris 8, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, 2004, p. 47.

Gautier Christophe, « L'interactivité à l'écran », *Écran numérique_digital screens, Parachute n° 113, 01_02_03_2004*, p. 100.

Gauthier Guy, « Images d'enfance », *Recherches sur Chris Marker, Théorème n°6*, sous la direction de Philippe Dubois, Paris, Presse Sorbonne Nouvelle, 2002, p. 47.

Giffard Alain, « Idée du lecteur », *Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures*, Jean Cristofol, Alain Giffard, Douglas E. Stanley, Emmanuel Vergès, Colette Tron (eds.), Vic-la-Gardiole, L'Entretemps, 2005, p. 75.

Godard Jean-Luc, « L'Homme à la caméra : Entretien », propos recueillis par Philippe Piazzo, *Aden*, semaine du 19 au 25 mai 2004.

Godard Jean-Luc, « La télévision fabrique de l'oubli », propos recueillis par Léon Mercadet et Christian Perrot, *Actuel n°136*, octobre 1990. (Cité dans *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, 1984-1998*, Paris, *Cahiers du cinéma*, 1998, t. 2, p. 241).

Hayles Katherine N., « Corps virtuels et signifiants clignotants », *Connexions : art réseaux média*, Annick Bureau et Nathalie Magnan, Paris, école nationale supérieure des beaux-arts, 2002, p. 507.

Hitchcock Alfred, « Conférence à l'université de Columbia », *Trafic n° 41*, printemps 2002, p. 12.

Huyghe Pierre, **Roche** François « Note d'intention », *Exposé n° 3, La Maison*, vol 1, Orléans, Editions Hyx, 1997, p. 248.

- Jousse** Thierry, « Godard à l'oreille », *Cahier du Cinéma* « spécial Godard », supplément au n°437, 1990, p. 40.
- Khalili** Bouchra, « Level 5 ou le Reposoir », *Recherches sur Chris Marker, Théorème* n°6, sous la direction de Philippe Dubois, Paris, Presse Sorbonne Nouvelle, 2002, p. 141.
- Leblanc** Gérard, « Le fondement ontologique de l'imaginaire de *Méditerranée* », Gérard Leblanc, Jean-Daniel Pollet, *L'Entre vues*, Montreuil-sous-bois, L'Œil, 1998, p. 165.
- Legrady** Georges, « The Postcard Trail », *Artintact* 3, Karlsruhe, ZKM/Cantz, 1996.
- Lugon** Olivier, « Oublier l'exposition », *Art press*, n° 21, mois 2000, p. 17.
- Lunenfeld** Peter, « Démon ou meurs », *Connexions : art réseaux média*, Annick Bureau et Nathalie Magnan, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts, 2002, p. 133.
- Magné** Bernard, « Quelques pièces pour un blason ou les sept gestes de Perec », *Portrait(s) de Georges Perec*, Paulette Pérec (ed.), Paris, Bibliothèque nationale de France, 2001, p. 208.
- Manovich** Lev, « Metadata mon amour », *Anomalies digital arts*, n° 3, 2003, p. 146.
- Mélon** Marc-Emmanuel, « Le voyage en train et en images : une expérience photographique de la discontinuité et de la fragmentation », *Arrêt sur image, fragmentation du temps*, Lausanne, Payot, 2002, p. 47.
- Meredieu** Florence de, « Montage/Démontage », *Technologie et imaginaire*, ouvrage/catalogue des premières Rencontres Internationales Art cinéma / art vidéo / art ordinateur, organisées par A.S.T.A.R.T.I. à la Vidéotheque de Paris, Maria Klonaris, Katerina Thomadaki (eds), Dis voir, 1990, p. 19.
- Michaud** Philippe Alain, « Faillite dans la représentation : l'Univers post-filmique de John Baldessari », *From Life*, Carré d'Art, Musée d'art contemporain de Nîmes, 2005, p. 30.
- Orléan** Matthieu, « L'art contemporain nous raconte des histoires », *Trafic* n°34, été 2000, p. 50.
- Philippon** Alain, « Vertige du double », *Cahiers du cinéma* n° 474, 1993, p. 20.
- Quinz** Emanuele, « Milieux d'échanges : du paradigme relationnel », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, HES, Genève, ENSAD, Paris Ciren, Université Paris 8, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, 2004, p. 91.
- Razac** Olivier, « The Global Positioning System », *Fresh Théorie*, Paris, L. Scheer, 2005, p. 377.
- Resnais** Alain, « Entretiens avec Alain Resnais », réalisé par Thierry Jousse et Camille Nevers, *Cahiers du cinéma* n°474, décembre, 1993, p. 22.
- Rivière** Jean-Loup, « La carte, le corps, la mémoire », *Cartes et figures de la terre*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1980, p. 83.
- Robin** Régine, « Georges Perec, Paris-nostalgie, Lieux, non-lieux, et le hors lieu de l'écriture », *Portrait(s) de Georges Perec*, Paulette Pérec (ed.), Paris, Bibliothèque nationale de France, 2001.
- Roubaud** Jacques « S'écrire sous la contrainte » *Portrait(s) de Georges Perec*, Paulette Pérec (ed.), Paris, Bibliothèque nationale de France, 2001, p. 121.
- Russo** Martina, « Agnes Hegedüs, défragmentation de la mémoire », *Parachute*, n° 119, X HUMain - IA, 07, 08, 09, 2005, p. 124.
- Saxton** Libby, « Anamnesis, Godard/Lanzmann », trad. de l'anglais par Cécile Wasjsbrot, *Trafic* n°47, automne 2003, p. 48.
- Shaw** Jeffrey, « We are materialists, we employ Science and technology to Concretize the Virtual », discussion avec Ueno Toshiya, *Media Passage*, catalogue d'exposition, Inter Communication Center, 1993, p. 53.

Sellam Michael, « Des choses différentes, création et diffusion sur Internet », *Jouable : Art, jeu et interactivité*, HES, Genève, ENSAD, Paris, Ciren, Université Paris 8, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais, 2004, p. 97.

Stiegler Bernard, « Hypostases, phantasmes, désincarnations », *Penser les réseaux*, Daniel Parrochia (ed.), Seyssel, Champ Vallon, 2001.

Stiegler Bernard, « Le temps du cinéma : du " nouveau monde " et de l' exception culturelle " », *Iris*, n°25, printemps 1998, p. 153.

Sollers Philipe, « Cinéma / Inconscient / "Sacré" / Histoire », Gérard Leblanc, Jean-Daniel Pollet, *L'Entre vues*, Montreuil-sous-bois, Éd. de l'Œil, 1998.

Stanley Douglas Edric, */*Run*/ Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures*, (ed.), Vic la Gardiole, L'Entretemps, 2005, p. 75. p. 55.

Storr Robert, « La légèreté comme un défi à la gravité », in *From Life*, Carré d'Art, Musée d'art contemporain de Nîmes, 2005, Nîmes, p. 18-19.

Tomas David, « Harold Cohen, Elargir le champ : l'artiste en tant qu'intelligence artificielle ou étrangère ? », *Parachute*, n° 119, X HUmair - IA, 07, 08, 09, 2005, p. 50.

Vasulka Woody, « Un art fait de mémoire », interview avec Rosanna Albertini, *Esthétique des arts médiatiques*, t. 2, sous la direction de Louise Poissant, Presse de l'Université du Québec, Québec, 1995, p. 423.

Vernier Jean-Marc, « Le cinéma à l'épreuve des jeux vidéo », *Le Banquet imaginaire*, L'Exception Groupe de réflexion sur le cinéma (ed.), Gallimard, Paris, 2002, p. 212.

Virilio Paul, « L'opération de la cataracte », *Cahiers du cinéma*, n° 386, juillet-août 1986, p.35.

Weissberg Jean-Louis, « Le compact Réel/virtuel », *Les chemins du virtuel, Simulation informatique et création industrielle*, Centre Georges Pompidou, 1989, p. 7.

Witt Michael, « Genèse d'une véritable histoire du cinéma », *Jean-Luc Godard documents*. Paris, Centre Georges Pompidou, 2006, p. 265.

Woodward Kathleen, « Art et technique : John Cage, l'électronique et l'amélioration du monde », *Revue d'esthétique*, n° 13-14-15, 1987-88.

Références publications Internet

Allard Laurence, « Termitières numériques ou les blogs comme technologie agrégative du soi », <http://multitudes.samizdat.net/Termitieres-numeriques-ou-les.html>, juin 2006.

Boissier Jean-Louis, *Interview Georges Legrady et Jean-Louis Boissier, Collection et bases de données*, Captain-doc, le guide de la documentation électronique, mai 2001.

Bureau Annick, <http://www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtml#Waxweb>

Boone Nicolas, <http://www.nicolasboone.net/>

Chazard Alexis, *Scénario programme*, <http://cela.etant.free.fr/sceprog/wakka.php?wiki=AuCentre>

Dall'Armellina Luc, « Un nouveau dispositif pour le film : à propos de Mémoires flottantes, dispositif filmique d'Alexis Chazard et Gwenola Wagon », 2006.

Delaume Chloé, *Corpus Simsi*, <http://www.chloedelaume.net/>

Le Chevallier Martin, <http://www.martinlechevallier.net/>

Lardy Xavier "aVe" *Qu'est-ce que la machinima ?* www.machinima.fr

Legrady Georges, <http://www.georgelegrady.com/>

Legrady Georges, *Interview Georges Legrady et Jean-Louis Boissier, Collection et bases de données*, Captain-doc, le guide de la documentation électronique, © Captain-doc, mai 2001

McCoy Jennifer et Kevin, <http://www.mccoyspace.com/>

Naimark Michael, <http://www.naimark.net/>

Philippe Jean-Marc, <http://www.keo.org>

Shaw Jeffrey, <http://www.jeffrey-shaw.net/>

Tapiero Galia, « Un objet de désir : le téléphone portable de Marc », *EspacesTemps.net*, Mensuelles, 19.06.2006 <http://espacestems.net/document2043.htm>

Uda Atsuko, <http://www.iamas.ac.jp/~makura/>

Weissberg Jean-Louis, « L'amateur : émergence d'une figure politique en milieu numérique » [<http://multitudes.samizdat.net/L-amateur-emergence-d-une-figure.html>], 2001.

Filmographie

Atabekian Christophe, *Phone Bill*, 2005.

Badham John, *Wargames*, 1983.

Baldessari John, *Script*, 1974.

Blair David, *Wax or the discovery of television among the bees*, 1991.

Boone Nicolas, *Fuite*, 2004, DVD.

Bosson Olivier, *Compétent dans sa branche*, 2004, DVD.

Bresson Robert, *Pickpocket*, 1959.

L'Argent, 1983.

Buñuel Luis, *L'Ange exterminateur*, 1962.

Cahen Judith, *Strictelement footinguesque*, 1995.

Cronenberg David, *Chromosome 3, The Parasites murders/The Brood*, 1979.

eXistenZ, 1999.

Jones Joe, *Smoking*, 1966.

Ge Hu, *Meurtres pour un mantou*, 2006.

Godard Jean-Luc, *À bout de souffle*, 1960.

Le petit soldat, 1960.

Vivre sa vie, 1962.

Masculin féminin, 1966.

Deux ou trois choses que je sais d'elle, 1966.

France, tour détour deux enfant, avec Anne-Marie Miéville, 1977-78.

Nouvelle vague, 1990.

Histoire(s) du cinéma, 1988-1998.

The Old Place, avec Anne-Marie Miéville, 1999.

Eloge de l'amour, 2001.

Moments choisis des Histoire(s) du cinéma, 2004.

Grimonprez Johan, *Dial H-I-S-T-O-R-Y*, 1997.

Prends garde à jouer au fantôme on le devient avec Herman Asselberghs, 1997.

Hitchcock Alfred, *L'Homme qui en savait trop*, *The Man Who Knew Too Much*, 1934.

Les 39 marches, *The Thirty-nine steps*, 1935.

Une femme disparaît, *The Lady Vanishes*, 1938.

Soupçons, *Suspicion*, 1941.

La Maison du docteur Edwardes, *Spellbound*, 1945.

Qui a tué Harry ? *The Trouble with Harry*, 1954.

L'Inconnu du Nord-Express, *Strangers on the train*, 1951.

Sueurs froides, *Vertigo*, 1958.

La Mort aux trousses, *North by Northwest*, 1959.

Psychose, *Psycho*, 1960.

Pas de printemps pour Marnie, *Marnie*, 1964.

Hoffmann April, *The Awakening*, 2005.

Huyghe Pierre, *Les Incivils*, 1995.

Kaige Chen, *Wu Ji, la légende des cavaliers du vent*, 2006.

Labarthe André S., *Le cinéma à vapeur*, 1995.

Lynch David, *Mystères à Twin Peaks*, *Twin Peaks* avec Mark Frost, 1990-1991.

Mankiewicz Joseph, *Chaîne conjugale*, *A Letter to Three Wives*, 1948.

Eve, *All about Eve*, 1950.

La Comtesse aux pieds nus, *The Barefoot Comtessa*, 1954.

Soudain l'été dernier, *Suddenly last summer*, 1960.

Marker Chris, *La Jetée*, 1962.

Sans Soleil, 1982.

Level Five, 1996.

Immemory, 1998.

Pasolini Pier Paolo, *Des oiseaux, petits et gros*, *Uccellacci e Uccellini*, 1966.

Pollet Jean-Daniel, *Méditerranée*, 1963.

Bassae, 1964.

Contretemps, 1988.

Trois jours en Grèce, 1990.

Dieu sait quoi, 1994.

Ray Nicolas, *Les Amants de la nuit*, *They Live by Night*, 1947.

Resnais Alain, *Toute la mémoire du monde*, 1956.

Hiroshima mon amour, 1959.

L'Année dernière à Marienbad, 1961.

Muriel, 1963.

Je t'aime, je t'aime, 1968.

Mon oncle d'Amérique, 1980.

La Vie est un roman, 1983.

L'Amour à mort, 1984.
I Want to go home, Je veux rentrer à la maison, 1989.
Gershwin, 1992.
Smoking, 1993.
No Smoking, 1993.
Rivette Jacques, *Out 1 : Noli me tangere*, 1971.
Rossellini Roberto, *Voyage en Italie*, *Viaggio in Italia*, 1954.
Snow Michael, *La Région centrale*, 1970-1971.
Straub Huillet, Jean Marie et Danielle, *De la nuée à la résistance*
Tarkovski Andreï, *Solaris*, 1972.
Le Miroir, 1974.
Vertov Dziga *L'Homme à la caméra*, 1929.
Von Sternberg Joseph, *Agent X27*, *Dishonored*, 1931.
Shanghai Gesture, *The Shanghai Gesture*, 1941.
Von Triers Lars, *Dogville*, 2003.
Welles Orson, *Citizen Kane*, 1941
La Dame de Shanghai, *The Lady from Shanghai*, 1947.
Mr. Arkadin, 1955.
Une Histoire immortelle, *The Immortal Story*, 1966.
Whale James, *L'Homme invisible*, 1933.

Installations, œuvres interactives

Aspen Movie Map, sous la direction d'Andrew Lippman, MIT 1978.
Bernstrup Tobias, *Nekropolis*, 2002.
Postdamer Platz, 2001.
Boissier Jean-Louis, *Le Bus*, 1985.
Globus oculi, 1992.
Flora petrinsularis, 1993-1994.
Mémoire de crayons, 2001.
Moments de Jean-Jacques Rousseau, 2000.
La Morale sensitive, 2001.
Le Petit Manuel interactif, 2001.
Modus operandi, 2003.
Coleman James, *La Tâche Aveugle*, 1978-90.
Le Charon (MIT Project), 1989.
Lapsus Exposure, 1992-94.
Courchesne Luc, *Portrait numéro 1*, 1990.
Portrait de famille, 1993.
Le Salon des ombres, 1996.
The Visitor : Living by Numbers, 2002.
Degoutin Stéphane et **Dermineur** Marika *What are you ?* 2005.

Dermineur Marika, *Périphériques*, 2004-2006.

Devautour Paul, *Sowana*, 1997.

Douglas Gordon, *Twenty Four Hour Psycho*, 1993.

Fujihata Masaki, *Beyond pages*, 1995.
Field-Work@Alsace, 2002.

Graham Dan, *Projection Outside Home*, 1978.
New Design for Showing Vidéo, 1995.

Hegedüs Agnes, *Handsight*, 1992.
Memory Theater, VR, 1997.
Things Spoken, 1999.
Their Things Spoken, 2001.

Lanz Eric, *Manuskript*, 1994.

Le Chevallier Martin, *Le Papillon*, 2005.

Legrady Georges, *Slippery Traces: The Postcard Trail*, 1996.
Des souvenirs plein les poches, Pockets full of Memories, 2001.

McCoy Jennifer et Kevin, *201 : A Space Algorithm*, 2001.
Horror Chase, 2002.

Mullican Matt, *Five into One*, 1991.

Naimark Michael, *Karlsruhe Moviemap*, 1991.
Global Jukebox Project, 1996.

Sellam Michael, *Scénario, mono, mini*, 2001-2002.

Shaw Jeffrey *The Legible city*, 1989-1990.

Seaman Bill, *The Exquisite Mechanism of Shivers*, 1994.

Uda Atsuko, *Planet*, 2002.

Table des figures

<i>Figure du croisement film-spectateur, Alfred Hitchcock, La Mort aux trousses, 1959.</i>	11
<i>La tasse de café dans Deux ou trois choses que je sais d'elle.</i>	28
<i>Le réseau temporel en forme de pieuvre de Smoking et No Smoking.</i>	29
<i>Celia Teasdale (Sabine Azéma) dans Smoking.</i>	31
<i>Joe Jones, Smoking, 1966.</i>	32
<i>Figure de la bifurcation, Alfred Hitchcock, Soupçons, 1941.</i>	38
<i>Les cercles concentriques de la coupe de séquoia dans Vertigo repris dans Sans Soleil.</i>	49
<i>Alain Resnais, L'Amour à mort et personnage mort dans Half Life.</i>	50
<i>Vitesse et accélération, Alfred Hitchcock, Soupçons, 1941.</i>	55
<i>L'Homme à la caméra et les outils virtuels : cutter, ciseau, main, loupe.</i>	60
<i>Extrait de la fenêtre « chronologie » du logiciel de montage Final Cut Pro.</i>	61
<i>Homme marchant avec des chaussures exploratrices et un appareil inscripteur.</i>	74
<i>Alexis Chazard et Gwenola Wagon, LandMap, 2002-2003.</i>	76
<i>La grande jetée d'Orly dans La Jetée.</i>	79
<i>Vue de la jetée du Clippion, Dunkerque, LandMap, 2002-2003.</i>	81
<i>Voyage en Italie, Roberto Rossellini.</i>	86
<i>Jean Marie Straub et Danielle Huillet, De la nuée à la résistance, 1979.</i>	89
<i>LandMap, Angoulême, 2005.</i>	90
<i>Nicholas Ray, La fureur de vivre, 1955.</i>	91
<i>LandMap, schéma de l'installation, 2002-2003.</i>	92
<i>Matt Mullican, Five into One, 1991.</i>	98
<i>Les couloirs de Toute la mémoire du monde et d'Hiroshima mon amour.</i>	99
<i>Figures et esquisses de la carte des séquences à parcourir, LandMap.</i>	112
<i>Carte des séquences à parcourir, LandMap.</i>	112
<i>LandMap, Angoulême, 2005.</i>	113
<i>Alfred Hitchcock, Les Trente-neuf marches, 1935.</i>	120
<i>Ingrid Bergman dans Voyage en Italie.</i>	123
<i>Statues dans L'Année dernière à Marienbad.</i>	124
<i>Alfred Hitchcock, La maison du docteur Edwardes, 1945.</i>	125
<i>Bobine d'Etienne-Jules Marey et chevelure de Madeleine dans Vertigo.</i>	146
<i>Machine à défilement linéaire (enregistreur cassette) et disque dur (ordinateur).</i>	149
<i>Menu des DVD Compétent Dans Sa Branche et Fuite.</i>	151
<i>Johan Grimonprez, Dial H.I.S.T.O.R.Y, 1997.</i>	159
<i>Palette Historique, Adobe Photoshop.</i>	161
<i>Alain Resnais, Toute la mémoire du monde et Andreï Tarkovski, Le Miroir.</i>	175
<i>Stéphane Degoutin, Marika Dermineur et Gwenola Wagon, What are you ?, 2005.</i>	179
<i>Stéphane Degoutin, Marika Dermineur et Gwenola Wagon, What are you ?, 2005.</i>	181
<i>Mémoires flottantes, exemple de séquence découpée en chapitre.</i>	199
<i>Carte des lieux de souvenirs, Mémoires flottantes, 2005.</i>	200
	351

<i>Robert Walker dans L'Inconnu du Nord-Express.</i>	204
<i>Histoire à pression 1 d'après Chromosome 3 de David Cronenberg.</i>	212
<i>Histoire à pression 2 d'après Soupçons d'Alfred Hitchcock.</i>	212
<i>Schéma d'un montage par strates, Ne m'oubliez pas.</i>	214
<i>Jean-Luc Godard, Vivre sa vie, 1962.</i>	220
<i>Démonstration d'un équipement home cinema, sony-center, Berlin, 2006.</i>	229
<i>Atsuko Uda, Planet, 2002.</i>	232
<i>Vidéo Projection Outside Home (1978) et New Design for Showing Vidéo (1995).</i>	239
<i>Carnet de notes pour film, 2003.</i>	243
<i>David Cronenberg, eXistenZ, 1999.</i>	246
<i>David Cronenberg, eXistenZ, 1999.</i>	256
<i>Agnes Hegedüs, Their Things Spoken, 2001.</i>	259
<i>John Badham, Wargame, 1983.</i>	264
<i>Alain Resnais et Alain Robbe Grillet, L'Année dernière à Mariendbad, 1961.</i>	267
<i>Schéma de l'installation Ne m'oubliez pas, Jouable 2, Kyoto, 2003.</i>	269
<i>L'interface Game-Pod, eXistenZ.</i>	269
<i>Judith Cahen, La Révolution sexuelle n'a pas eu lieu, 1998.</i>	274
<i>Deux ou trois choses que je sais d'elle et Smoking et No Smoking.</i>	283
<i>Alexis Chazard, BigLoop, 2003.</i>	285
<i>Recto et verso des cartes postales dans Les Carabiniers de Jean-Luc Godard, 1963.</i>	287
<i>Jean-Luc Godard, Histoire(s) du cinéma, 1988-1998.</i>	298
<i>Orson Welles, Arkadin, 1955.</i>	299
<i>Matt Mullican, Five into One, 1991.</i>	300
<i>James Whale, L'homme invisible, 1933.</i>	306
<i>Alfred Hitchcock, Qui a tué Harry ?, 1955.</i>	307
<i>eXistenZ, David Cronenberg.</i>	309
<i>Dziga Vertov, L'Homme à la caméra, 1929.</i>	311
<i>Console de jeu Wii de la firme Nintendo.</i>	314
<i>Judith Cahen, La révolution sexuelle n'a pas eu lieu, 1998.</i>	316
<i>Pier Paolo Pasolini, Uccellacci e uccellini, 1966.</i>	321
<i>April Hoffmann, The Awakening 1 et 3, 2005.</i>	326
<i>Quelques morceaux de ma playlist dans le logiciel iTunes.</i>	329
<i>Chris Marker, La Jetée, 1962.</i>	332
<i>Kris Kelvin dans la station de Solaris et la machine inventée par Hayao, Sans Soleil.</i>	333
<i>Wu Ji, la légende des cavaliers du vent et Meurtres pour un mantou.</i>	334

Index des noms

- Abbeloos Pierre, 101
- Adorno Theodor Wiesengrund, 210
- Aktypi Madeleine, 295
- Albera François, 50, 55
- Allard Laurence, 334, 335
- Amato Etienne Armand, 305
- Aristote, 225
- Arnheim Rudolf, 282
- Asselberghs Herman, 238
- Atabekian Christophe, 329
- Augé Marc, 139
- Aumont Jacques, 301, 302
- Auriol Pierre, 94, 113, 177
- Ayckbourn Alan, 44, 50, 299
- Bachelard Gaston, 319, 320
- Bacri Jean-Pierre, 44
- Badham John, 187, 263
- Baecque Antoine de, 121, 122, 123, 208, 219
- Bailey Anthony, 325
- Balazs Béla, 15
- Baldessari John, 23, 63, 195, 196
- Barbanti Roberto, 18, 19, 20
- Barthes Roland, 177, 183, 195, 221, 249
- Basilico Stefano, 63
- Bataille Georges, 42, 62, 156, 288
- Baudrillard Jean, 315
- Beckett Samuel, 44
- Bellour Raymond, 126, 235, 332
- Benayoun Robert, 30
- Bensard Patrick, 264
- Bergala Alain, 224
- Bernstrup Tobias, 100, 105, 106
- Berthoz Alain, 266
- Bicler Cécile, 214
- Binh N.T, 315
- Blair David, 276
- Blanchot Maurice,
33, 132, 133, 134, 135, 158, 214,
221, 251, 254, 282
- Bloch Ernst, 18, 102
- Boissier Jean-Louis, 10, 35, 53, 54, 56, 65,
74, 85, 89, 95, 103, 169, 170, 204, 205,
220, 246, 258, 263, 267, 280, 281, 283
- Bonitzer Pascal, 133
- Boone Nicolas, 151
- Borges Jorge Luis, 25, 166, 291
- Bosson Olivier, 12, 150, 151
- Bresson Robert, 44, 264
- Buchloh Benjamin H.D, 39
- Buñuel Luis, 253
- Bureaud Annick, 167, 259, 276, 277
- Burroughs William, 127
- Cahen Judith, 61
- Calvino Italo, 45, 194, 195, 218, 275, 293
- Carroll Lewis, 105, 318
- Cauquelin Anne, 14, 15, 56, 59, 68, 186,
273, 305
- Changeux Jean-Pierre, 114, 156
- Chapoulie Jean-Marc, 19, 231, 232
- Chazard Alexis, 47, 55, 67, 189, 333, 335
- Coleman James, 32, 144, 145
- Comolli Jean-Louis, 44, 237, 307
- Cornette Jérôme, 224, 233
- Courchesne Luc, 16, 33, 34, 47, 140, 249,
250, 251, 252, 253, 254, 255, 260,
261, 267
- Crandall Jordan, 94, 281
- Cronenberg David, 17, 66, 210, 211, 234, 245,
247, 255, 269
- Dall'Armellina Luc, 65, 192, 198
- Davila Thierry, 96
- Degoutin Stéphane, 192
- Delaume Chloé, 323
- Deleuze Gilles, 25, 28, 29, 31, 37, 43, 44, 130,
153, 167, 182, 184, 272, 273, 281
- Dermineur Marika, 192, 240
- Derrida Jacques, 173, 177, 254
- Desportes Marc, 85
- Devautour Paul, 250, 277
- Dick Philip K, 109, 110
- Diderot Denis, 152, 185
- Douchet Jean, 202
- Douglas Gordon, 31, 295
- Dubois Philipe, 78, 79, 126, 183, 302
- Duguet Anne-Marie, 14, 67, 117, 255,
310, 312

Duras Marguerite, 135
 Eisenschitz Bernard, 144, 290
 Ellul Jacques, 39, 51
 Erice Victor, 116
 Foucault Michel, 93
 Frappat Hélène, 104, 295
 Freud Sigmund, 117, 173, 259
 Friedman Yona, 17, 168
 Frodon Jean-Michel, 225, 226, 233
 Fujihata Masaki, 68, 71, 73, 74, 75, 85, 94,
 95, 96, 110, 111, 262, 274, 279, 280, 281
 Gance Abel, 16, 147, 274, 275, 288, 289, 304
 Gauthier Guy, 126, 236
 Gautier Christophe, 12, 238, 256
 Ge Hu, 334, 335
 Gibson William, 30, 52, 167, 186
 Giffard Alain, 225, 242, 243
 Godard Jean-Luc, 12, 27, 67, 75, 129, 157,
 172, 173, 174, 175, 215, 216, 217, 218, 225,
 226, 227, 232, 234, 251, 274, 278, 279,
 281, 282, 288, 289, 290, 291, 292, 293,
 294, 297, 305, 312, 329, 337
 Graham Dan, 238
 Grimonprez Johan, 238
 Grünberg Serge, 246
 Guattari Félix, 31, 32, 37
 Hadamard Jacques, 289, 290
 Hayles Katherine N., 167, 188
 Hegedüs Agnes, 249, 258, 259, 295, 297
 Hitchcock Alfred, 31, 37, 48, 120, 125, 127,
 136, 137, 142, 152, 202, 203, 204, 205,
 212, 297, 298, 301, 307
 Hoffmann April, 326
 Horwath Alex, 206
 Huillet Danielle, 89
 Husserl Edmund, 26, 36, 30, 277
 Huyghe Pierre, 320, 321, 322
 Ishaghpour Youssef, 138, 175, 176, 234,
 279, 298
 James Henry, 255
 Jaoui Agnès, 44
 Jones Joe, 32
 Jousse Thierry, 65, 216, 217, 218
 Joyce James, 216, 217, 218, 254, 297
 Kafka Franz, 139, 157, 177, 207
 Kaige Chen, 334
 Kant Emmanuel, 104
 Kawashima Takeshi, 73
 Khalili Bouchra, 141
 Kierkegaard Sören, 35, 44
 Klee Paul, 280, 293
 Korzbski Alfred, 105, 110
 Kuntzel Thierry, 48, 67, 78, 117, 145, 146, 148,
 208, 220, 243
 Labarthe André S., 16, 125
 Lacan Jacques, 108, 249, 257
 Lanz Eric, 309, 310
 Lardy Xavier, 325
 Le Chevallier Martin, 34
 Leblanc Gérard, 79
 Legrady Georges, 169, 170, 197, 286
 Leibnitz Gottfried Wilhelm, 39
 Leutrat Jean-Louis, 29, 208
 Liandrat-Guignes Suzanne, 29, 208
 Lugon Olivier, 235, 236
 Lynch David, 17, 142
 Magné Bernard, 322
 Mankiewicz Joseph, 23, 24, 25, 108, 121, 137,
 143, 152, 287, 315
 Manoni Laurent, 73, 74
 Manovich Lev, 60, 63, 178, 179, 180,
 186, 284
 Marker Chris, 48, 80, 119, 120, 126, 127, 141,
 148, 162, 175, 183, 184, 194, 227, 236, 242,
 298, 328, 332
 McCoy Jennifer, Kevin, 62, 192, 195
 Mekas Jonas, 168, 190
 Mélon Marc-Emmanuel, 83
 Meredieu Florence de, 60
 Metz Christian, 78
 Michaud Philippe Alain, 195
 Miéville Anne-Marie, 75, 172, 251, 279, 347
 Moles Abraham A, 41, 43, 45, 53
 Motherwell Robert, 38
 Moussinac Léon, 16
 Mullican Matt, 26, 68, 70, 71, 73, 97, 98, 103,
 104, 105, 106, 107, 114, 299, 300, 301, 303
 Naimark Michael, 86, 303
 Nancy Jean-Luc, 261
 Nietzsche, 172
 Noguez Dominique, 255
 Oppenheim Dennis, 281

Orléan Matthieu, 237
 Ouzounian Eric, 16, 51, 117, 159
 Paik Nam June, 208, 209
 Païni Dominique, 150, 206, 207,
 215, 216, 312
 Pasolini Pier Paolo, 129, 320
 Perec Georges, 65, 155, 190, 193, 197, 318,
 322, 323
 Philippon Alain, 37, 38
 Platon, 225, 250, 253
 Poincaré Henri, 292, 293, 294
 Pollet Jean-Daniel, 27, 79, 132, 133, 134
 Pontalis Jean-Bertrand, 72, 117, 190, 245,
 257, 320
 Popper Frank, 13
 Popper Karl, 26
 Quéau Philippe, 13
 Quinz Emanuele, 14
 Ramonet Ignacio, 275, 276
 Ray Nicholas, 91
 Razac Olivier, 95, 110
 Resnais Alain, 23, 28, 29, 30, 35, 36, 44, 46,
 65, 98, 99, 104, 107, 129, 130, 135, 140,
 143, 152, 154, 159, 164, 174, 208, 215, 219,
 227, 228, 230, 239, 273, 299, 301
 Rifkin Jeremy, 166, 167, 168
 Rittaud-Hutinet Jacques, 84
 Rivette Jacques, 295
 Rivière Jean-Loup, 114
 Robbe-Grillet Alain, 46, 99, 100, 124, 128,
 135, 164
 Rose Steven, 118, 124, 180, 191, 272
 Rossellini Roberto, 86, 122
 Roubaud Jacques, 95, 121, 122, 128, 129, 131,
 132, 147, 152, 153, 155, 158, 161, 182, 184,
 185, 191, 275, 340
 Rousseau Jean-Jacques, 35, 117, 169, 299,
 300, 301
 Roussel Raymond, 93, 310
 Russo Martina, 258, 296
 Saint Augustin, 130, 165, 174, 181, 184, 185
 Saxton Libby, 173
 Schefer Jean-Louis, 148
 Seaman Bill, 234
 Sellam Michael, 240, 241
 Semprun Jorge, 99
 Shaw Jeffrey, 102, 249, 255
 Shōnagon Sei, 194, 328
 Snow Michael, 100, 101
 Sollers Philipe, 51
 Stanley Douglas Edric, 66, 162, 195, 295
 Stelarc, 308
 Stiegler Bernard, 32, 36, 140, 157, 210, 225
 Storr Robert, 63
 Straub Jean-Marie, 89
 Tadié Jean-Yves, Marc, 109, 114, 117, 118,
 142, 174
 Tapiero Galia, 313
 Tarkovski Andreï, 22, 26, 64, 121, 123, 124,
 143, 174, 230, 290
 Tomas David, 272
 Tribe Mark, 13, 63
 Truffaut François, 37, 203, 207
 Uda Atsuko, 229, 231
 Vaneigem Raoul, 42
 Vasulka Woody, 52
 Vernet Marc, 139, 147
 Vernier Jean-Marc, 247
 Vertov Dziga, 60, 75, 233
 Virilio Paul, 51, 75, 156, 316
 Virno Paolo, 39, 109, 110, 172
 Von Sternberg Joseph, 263, 335
 Von Triers Lars, 322
 Weissberg Jean-Louis, 106, 199, 266, 267,
 305, 332, 334
 Welles Orson, 137, 138, 139, 142, 163, 164,
 166, 175, 176, 177, 233, 298
 Whale James, 305, 306
 Winnicott Donald Woods, 244, 245, 248,
 257, 259
 Witt Michael, 234, 278
 Woodward Kathleen, 245
 Yates Frances Amelia, 120, 131, 132, 135, 145,
 154, 178, 277, 296