

CAHIER LOUIS-LUMIÈRE

n° 4



Les dispositifs

Textes issus du colloque international organisé
par l'ENS Louis-Lumière et l'Université Marne-la-Vallée/LISAA

SOMMAIRE

| 2

ÉDITORIAL

Jacques Arlandis,
directeur de l'ENS
Louis-Lumière

| 3

PRÉSENTATION

Frédérique Mathieu,
chargée de mission recherche
à l'ENS Louis-Lumière

| 4

INTRODUCTION

Gérard Leblanc,
professeur des Universités,
ENS Louis-Lumière,
& Sylvie Thouard,
maître de conférence
Université de Marne-la-Vallée



Les dispositifs

Textes issus du colloque international organisé les 19 et 20 octobre 2006
par l'ENS Louis-Lumière et l'Université Marne-la-Vallée/LISAA

| 7

Les dispositifs classiques en question

- Genèse d'un concept et ses avatars
Guido Kirsten
- Le dispositif-cinéma entre dérèglement burlesque et contre-courant avant-gardiste
David Faroult & Livio Boni
- En relief, l'image et le son
Claude Bailblé
- Des sons comme des images
François Bonnet & Gérard Pelé

| 57

Autour des dispositifs interactifs

- L'interactivité en image : les images sensibles
Monique Maza
- Autres lieux, espacements
Marc Plas
- Corps réels et corps virtuels dans les dispositifs interactifs
Sophie Lavaud-Forest
- 3 espaces à Louis-Lumière
Carole Lipsyc

| 91

Anciens dispositifs et dispositifs émergents

- Dispositifs optiques et attraction
Nicolas Dulac & André Gaudreault
- Dispositifs "semi-publics"
Sylvie Thouard
- Vidéogramme einer Revolution : le dispositif farockien retourné
Jeremy Hamers
- Le labyrinthe : un dispositif d'expérimentation sensible
Kristian Feigelson

| 139

Les nouveaux dispositifs en situation

- Les dispositifs de la vision de l'Art trompeur entre passé et présent
Giusy Pisano
- L'expérience dédoublée de l'image interactive
Pierre Barboza
- Un nouveau dispositif pour le film ?
Luc Dall'Armellina
- De la manipulation techno-ludique des images
Catherine Guéneau
- Les dispositifs en perspective
Gérard Leblanc

ÉDITORIAL

A l'initiative de l'ENS Louis-Lumière, sur une idée de thème formulée par Gérard Leblanc, nous avons, avec l'Université de Marne La Vallée, organisé ensemble un séminaire international sur le thème du "dispositif" en octobre 2006. Nous avons souhaité en publier les actes de façon quasi exhaustive. Dans la politique éditoriale des "Cahier Louis-Lumière", cela constitue notre premier numéro double.

Si je devais me risquer à rendre compte de la richesse de son contenu, je dirais que c'est un travail sur "les dispositifs" vus sous le prisme de "l'entre-deux":

Entre espace public et espace privé,

Entre anachronique et avant-garde,

Entre 2D et 3D, la bientôt fameuse 2D 1/2,

Entre l'acteur et le système,

Entre l'espace visité et la perception du visiteur...

Un champ sémantique aussi large laisse augurer la multiplicité, la diversité et la complémentarité des analyses et des recherches qui sont présentées dans ce numéro. C'est, en soi, un dispositif éditorial particulier. Mais n'anticipons pas sur le parcours et la lecture qui en sera faite.

En signant une dernière fois en tant que directeur de la publication cet "édito", je ne peux qu'encourager les équipes qui produisent, réalisent et diffusent le "Cahier Louis-Lumière" à poursuivre dans la voie que nous avons ouverte il y a trois ans en créant cette revue comme un point focal de l'édition de textes multidisciplinaires dans le champ de l'image et du son. Longue vie au "Cahier Louis-Lumière".

Jacques Arlandis

Directeur de l'ENS Louis-Lumière

PRÉSENTATION

Le dispositif étant déterminant et central pour toute pratique autour de l'image qu'elle soit photographique, sonore ou cinématographique, nous avons voulu pour ce colloque une configuration spécifique d'ouverture sur ce sujet, certes en confrontant les points de vue et les travaux, mais aussi en offrant la possibilité d'explorer certains dispositifs installés autour des lieux de conférence.

C'est ainsi que, durant ces deux jours de colloque, certains chercheurs / concepteurs ont pu offrir leur dispositif à l'expérimentation de l'assistance.

L'exploration individuelle ouvre vers l'identification des différents degrés de « liberté » d'action du spectateur, acteur ou lecteur, suivant les situations. Le spectateur / acteur est invité à se positionner dans l'espace, dans des espaces d'interpellation ou d'interaction, initiés par le son, l'image mobile, l'image cathodique, l'image photographique.

Dans le cadre de cet espace expérimental qui a été proposé, chacun a été confronté à sa prédisposition, à sa position, à sa disposition et a pu apprécier la qualité de la relation que chaque dispositif propose.

Ces situations diverses, hybrides, évolutives ont aussi permis à chacun d'éprouver les mutations propres à l'intention de recherche de chaque dispositif. L'expérience physique a le mérite d'interpeller chaque expérimentateur sur sa démarche d'appropriation spatiale, visuelle, auditive ; il se trouve là dans un espace de négociation qui, à travers le concept, interpelle tant l'art que la technologie.

Offrir un moment d'exploration individuelle d'une réalisation qui a fait l'objet de communication nous a semblé faire partie intégrante du projet de ce colloque. C'est une initiative qui illustre bien, outre la recherche fondamentale, notre positionnement à la croisée de l'art et de la technologie, notre volonté de développer et d'accueillir aussi des pratiques de recherche associées à la création.

Frédérique Mathieu

Chargée de mission recherche

ENS Louis-Lumière

INTRODUCTION

Soutenu par leurs directions respectives (Jacques Arlandis pour l'École nationale supérieure Louis-Lumière, la Présidence, le Conseil Scientifique et le laboratoire LISAA pour l'Université de Marne-la-Vallée), le colloque « Les dispositifs » est d'abord le résultat d'une synergie entre des enseignants chercheurs de ces deux institutions. Il eut des prolongements à la Ferme du Buisson et sur France Culture.

Le colloque s'est délibérément ouvert, sans exclusion ni exclusive, à tous les points de vue *argumentés* qui élaborent actuellement tant des hypothèses de recherche que des expérimentations, et souvent les deux ensemble, sur la question des dispositifs. On ne s'étonnera pas dans ces conditions de relever des contradictions, comme d'ailleurs de nombreux points de convergence, dans les textes réunis ici. Si elles n'étaient pas systématiquement recherchées, nous ne voulions pas non plus les évacuer car elles font partie du paysage actuel. Elles ne peuvent à notre avis qu'inciter le lecteur à tracer son propre cheminement analytique, théorique et pratique.

Il ne s'agissait évidemment pas de se borner à des *descriptions* de dispositifs, aussi documentées fussent-elles. Il s'agissait aussi et surtout de s'interroger sur les enjeux des transformations technologiques. On en aura ici la confirmation, l'histoire des technologies n'est pas plus linéaire qu'une autre et les technologies les plus récentes n'abolissent pas des questions posées bien avant leur apparition. L'histoire a un rôle de mise en perspective de tous les dispositifs et débouche également sur des approches transversales où plusieurs dispositifs, anciens ou nouveaux, sont confrontés différemment aux mêmes problèmes.

Sans négliger les questions théoriques fondamentales en dehors desquelles la recherche appliquée ne serait que la défense et l'illustration des *modes d'emploi* proposés par l'industrie des dernières technologies apparues sur le marché, le colloque a accordé une large place à des dispositifs expérimentaux souvent assortis des réflexions et hypothèses de leurs concepteurs et conceptrices.

Nous ne visions pas à l'exhaustivité mais au repérage et à la discussion des questions à l'œuvre aujourd'hui autour des dispositifs. D'autres colloques suivront.

Gérard Leblanc

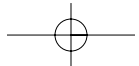
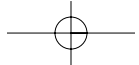
École nationale supérieure Louis-Lumière

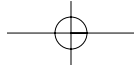
Sylvie Thouard

Université de Marne-la-Vallée

Merci à Geneviève Jacquinet-Delaunay (professeur, Université Paris 8) qui a bien voulu accepter de modérer une demi-journée du colloque.

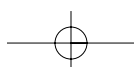
Merci à Frédérique Mathieu, chargée de mission recherche (ENS Louis-Lumière) pour la coordination de ce colloque, à Pascal Martin, Maître de conférence (ENS Louis-Lumière) pour la mise en place des installations, ainsi qu'à Béatrice de Pastre enseignante à l'Université de Marne-la-Vallée, au Service Audiovisuel, au CIO (UMLV), et à Alain Aubert, Maître de conférence (ENS Louis-Lumière) pour ses relectures attentives.





▶▶ Les dispositifs classiques en questions

Comment le cinéma est-il né au concept de dispositif et comment l'a-t-il redéployé ? Le dispositif-cinéma, que beaucoup s'accordent à considérer comme « classique » (ou narratif et représentatif), a fait l'objet de nombreuses perturbations au cours de son histoire qui en ont transformé le sens et la fonction. Le dispositif-cinéma contient également une pluralité de dispositifs virtuels dont certains peuvent être actualisés selon les circonstances historiques et les propositions industrielles et créatorielles. Il en va de même pour les dispositifs sonores.



Genèse d'un concept et ses avatars

La naissance de la théorie du dispositif cinématographique

Guido Kirsten
 Université de Berlin

Il s'agit dans cet article de conter l'histoire de la genèse du concept du dispositif cinématographique. L'arrivée de cette nouvelle problématique dans la théorie du cinéma peut être située entre 1969 et 1972. La limitation à ces trois premières années se justifie par l'homogénéité temporelle et théorique de cette période qui sera l'objet de cette analyse historique.

« Dans la perspective d'une histoire de la théorie du dispositif cinématographique – encore à écrire – je n'offre ici que le premier chapitre : celui de son émergence. Ceci implique que la notion même de "dispositif" n'est souvent pas encore présente dans les articles de *Cinéthique* et des *Cahiers du Cinéma* où la théorie apparaît. Mais on y trouve cependant les premiers balbutiements de la problématique qui sera au cœur de toute la théorie du dispositif-cinéma, ou du moins cette question centrale : comment l'arrangement technique – lui-même produit d'une complexe histoire technique, économique, politique et idéologique – influence-t-il les sensations des spectateurs au cinéma ? C'est cette problématique du dispositif "avant la lettre" qui naît à la fin des années soixante. »

Je pars du principe que l'ensemble des travaux autour de cette problématique du dispositif en ce temps partage un même « paradigme théorique » (en entendant la notion de « paradigme » ici comme le suggère l'historien des sciences Thomas S. Kuhn¹).

¹ Thomas S. KUHN : *The Structure of Scientific Revolutions*. (1962) University of Chicago 1970.

Selon Kuhn, on peut différencier des paradigmes par leurs « matrices disciplinaires ». Une telle matrice fonctionne comme la base épistémologique de la recherche et est composée d'au moins quatre éléments² :

- 1 - des *notions* et des *définitions spécifiques* (les éléments d'un paradigme partagent un même vocabulaire et utilisent des notions de la même façon ; un exemple parlant permettant d'illustrer ce concept serait le mot 'idéologie' qui change énormément de signification quand il est employé dans des paradigmes différents)
- 2 - des *modèles théoriques* (comme la surdétermination, la coupure épistémologique, la causalité structurale, etc).
- 3 - des *valeurs* scientifiques et sociales (voire même, comme dans le paradigme du dispositif, des préférences politiques).
- 4 - un canon de *travaux exemplaires* qui deviennent des écrits de référence (des solutions à des problèmes exemplaires, c'est-à-dire les paradigmes dans un sens plus strict et plus wittgensteinien ; dans la pratique ce sont des textes – d'Althusser, de Marx, de Lacan – qui présentent des axiomes et qui ne vont être cités qu'affirmativement).

Dans le cas des travaux de Marcelin Pleyne, Gérard Leblanc, Jean-Louis Comolli, Jean-Louis Baudry et d'autres entre 1969 et 1972, on peut parler d'une matrice disciplinaire commune. Cette matrice a rendu possible l'émergence de la problématique du dispositif et a limité sa théorisation dans le même temps.

Les points de départ

Pour connaître cette matrice, il nous suffit d'abord de regarder le point de départ du débat, le fameux entretien de Gérard Leblanc avec Marcelin Pleyne

² En appliquant la théorie de Kuhn, il faut en modifier certaines notions, car celui-ci l'avait écrite uniquement pour les sciences (comme la physique, la chimie et la biologie).

et Jean Thibaut paru dans *Cinéthique* n°3 en mars 1969 sous le titre « Economique, idéologique, formel »³. Les références théoriques et critiques sont celles de Marx, Lénine, Althusser et les travaux de la revue *Tel Quel*. Regardons de près la critique du dispositif exposée dans cet article par Pleynet :

« Ne vous semble-t-il pas qu'avant de s'interroger sur "leur fonction militante", les cinéastes auraient intérêt à s'interroger sur l'idéologie que produit l'appareil (la caméra) qui détermine le cinéma ? L'appareil cinématographique est un appareil proprement idéologique, c'est un appareil qui diffuse de l'idéologie bourgeoise avant même de diffuser quoi que ce soit. Avant même de produire un film, la construction technique de la caméra produit de l'idéologie bourgeoise. »

A travers cette affirmation, Pleynet met en cause la neutralité de l'image cinématographique en pointant du doigt la construction spécifique de la caméra qui aurait comme fonction de « rectifier toute anomalie perspective ». Cette idée est probablement fortement inspirée par les travaux sociologiques de Pierre Francastel qui essayait de montrer que les constructions de l'espace par la perspective ne sont pas des imitations de la nature mais des systèmes de signes relatifs à une certaine époque historique.⁴ D'autres sources théoriques possibles peuvent être trouvées dans Hubert Damisch et Pierre Bourdieu qui avaient des idées similaires sur la photographie.⁵ Selon Pleynet, le système optique serait déterminé par une vision du monde héritée de la Renaissance et sa construction de la « *perspectiva artificialis* ».

Les configurations picturales produites par les appareils cinématographiques seraient alors automatiquement chargées d'une tradition idéologique (idéalisme, subjectivisme).

Pour Pleynet, le cinéma est déterminé de manière beaucoup plus importante que d'autres disciplines artistiques par l'idéologie. Seul un travail théorique pourrait aider à comprendre cette influence et permettre l'élaboration d'une production cinématographique véritablement subversive et révolutionnaire:

« Les conditions actuelles d'un cinéma de classe sont étroitement dépendantes des possibilités de travail théorique que le cinéma, les cinéastes, peuvent aujourd'hui se reconnaître... C'est à travers ce travail, et ce n'est qu'à travers lui, que le cinéma pourrait se libérer de la pression idéologique qui pèse sur lui plus que sur tout autre mode d'inscription. »⁶

Pour comprendre pourquoi le travail théorique préalable serait si important pour la pratique cinématographique et pourquoi le cinéma aurait tendance à être influencé par l'idéologie plus que d'autres médias, il faut se référer à la théorie de l'idéologie de Louis Althusser qui est déterminante pour toute la première vague de la critique de l'appareil cinématographique.

Althusser définit l'idéologie dans « Marxisme et Humanisme » comme « système (...) de représentations (images, mythes, idées ou concepts selon les cas) doué d'une existence et d'un rôle historiques au sein d'une société donnée. »⁷ Dans ce sens, l'idéologie n'est pas un phénomène de conscience (comme « la fausse conscience » du marxisme ►

3 PLEYNET, Marcelin/ THIBAudeau, Jean : « Economique, idéologique, formel » in *Cinéthique* n°3 (1969), p. 7-14

4 FRANCASTEL, Pierre : *Études de sociologie de l'art*. Éditions Denoël, 1970 et « Espace et illusion », *Revue internationale de filmologie* n°5/6 (1949)

5 BOURDIEU, Pierre : *Un art moyen*. Éditions de Minuit, 1965 ; DAMISCH, Hubert : « Cinq notes pour une phénoménologie de l'image photographique », *L'Arc* n°21, printemps 1963

6 PLEYNET in « Économique, idéologique, formel », a.a.O. S.9/S.15 (c'est moi qui souligne.)

7 ALTHUSSER, Louis : « Marxisme et Humanisme » (1963) in *Pour Marx* (1965), Paris 1986/1996, p. 227-249 (238)

► traditionnel ou de la théorie critique de l'école de Francfort), mais un système de représentations déterminé par le « tout social ». Selon Althusser, les hommes « vivent leur idéologie comme le cartésien voyait la lune à deux cents pas ; nullement comme une forme de conscience, mais comme un objet de leur monde, comme leur monde même. » Ainsi Althusser combine sa théorie avec une critique de l'empirisme (naïf), qu'il hérite de Gaston Bachelard. Bachelard avait décrit dans *La formation de l'esprit scientifique* l'expérience première comme le premier obstacle épistémologique.⁸ L'épistémologie d'Althusser est anti-empirique, anti-subjective et constructiviste : le monde existe comme il est, mais pour devenir objet de la science, il doit être d'abord élaboré et construit par les théoriciens et scientifiques (d'où la distinction entre 'objet réel' et 'objet scientifique'⁹ et la polémique contre les théories de la connaissance de la tradition philosophique¹⁰). Et si tous les éléments de la structure sociale sont surdéterminés par elle d'une façon holistique, il faut une approche holistique qui considère justement cette détermination par le tout de la société. Seule une telle approche pourrait introduire une rupture avec l'idéologie et devenir véritablement une science de la pratique sociale.

Nous pouvons ainsi mieux comprendre la réflexion de Pleyne sur la nécessité du travail théorique et sur ses doutes concernant la neutralité du cinéma : en ce sens où le seul moyen de se libérer de la

pression idéologique de la vie quotidienne est à travers des théories scientifiques.

Et nous pouvons également saisir pourquoi, selon lui, l'idéologie pèse sur le cinéma plus que sur d'autres modes d'expression : car le mode empirique d'enregistrement du film est spontané. De fait, la représentation audiovisuelle non-réfléchie de la vie sociale a tendance à être influencée, voire imprégnée, par des schémas et des catégories de pensées profondément marqués par l'idéologie dominante et par les appareils optiques qui réactivent la mentalité subjectiviste et anthropocentrique de la Renaissance.

Première étape : la critique de l'impression de réalité

Suite à cet article, où Pleyne ne parle pas d'une réflexion achevée, mais où il lance plutôt des pistes de recherche à creuser et à affiner, ses propositions vont trouver de nombreux échos chez les rédacteurs de *Cinéthique* et des *Cahiers du Cinéma*. Ces articles des deux revues marquent la première étape du développement de la théorie du dispositif cinématographique.

Dans l'article « Direction » du numéro 5 de *Cinéthique* (septembre 1969), Gérard Leblanc suit la direction de Marcelin Pleyne en se focalisant sur la construction de la caméra, dont il dénonce la responsabilité par l'impression de réalité au cinéma : « Rien de plus innocent, rien de plus naturel en apparence que cette manière bourgeoise

8 BACHELARD, Gaston : *La formation de l'esprit scientifique*. (1938), Vrin, Paris 1993

9 ALTHUSSER, Louis (et al.): *Lire le Capital* (1965), Éditions la Découverte, 1996, p. 40

10 cf. *idem*, p. 56



**Le cinéma est constitué
techniquement afin
de créer des images
en mouvement qui
semblent reproduire
le monde fidèlement.**

de filmer. Il suffit de filmer selon l'idéologie produite par la construction de la caméra : *l'impression de réalité*. »¹¹ Cet amalgame de la critique

de la caméra avec le théorème de l'impression de réalité mérite qu'on lui porte attention, car c'est le deuxième pas décisif dans la genèse du paradigme du dispositif. *L'impression de réalité* au cinéma a été théorisée en premier lieu par le filmologue Albert Michotte en 1947¹², puis, en 1965, popularisée par Christian Metz dans un article célèbre des *Cahiers du Cinéma*¹³. C'est d'abord ce dernier qui devient la source d'inspiration pour les rédacteurs de *Cinéthique* et des *Cahiers*.¹⁴ Les idées de Michotte et Metz sont reprises dans un contexte très différent et combinées, à travers la théorie de l'idéologie d'Althusser, avec les propositions de Pleynet.

Dans le même sens que Leblanc, Jean-Paul Fargier écrit que l'illusion de la transparence serait « la matière même de l'idéologie spécifique que le cinéma sécrète. »¹⁵ Et dans « Cinéma, idéologie, critique », le premier article dans lequel les *Cahiers du Cinéma* se positionnent de manière explicitement marxiste, leurs deux rédacteurs en chef, Jean-Louis Comolli et Jean Narboni écrivent :

« On sait que le cinéma "tout naturellement", parce que caméra et pellicule sont faits dans ce but (et dans l'idéologie qui impose ce but), "reproduit" la réalité. Mais cette "réalité" susceptible d'être reproduite fidèlement, reflétée par des instruments et techniques qui

d'ailleurs font partie d'elle, on voit bien qu'elle est idéologique tout entière. »¹⁶

Selon cette analyse, le cinéma

classique est réactionnaire, dans la mesure où il ne montre pas le réel, mais « le monde vague, informulé, non théorisé, impensé de l'idéologie », cette idéologie de la société capitaliste qui se re-présente donc au cinéma. La plus importante tâche, « connaissant cette nature du système qui le rend instrument de l'idéologie », serait alors « de mettre en question ce système lui-même de la représentation, de se mettre en question lui-même comme cinéma, pour provoquer un décalage ou une rupture avec sa fonction idéologique. »¹⁷

Pour résumer, la première étape de la théorie du dispositif peut être comprise comme une critique de la *pseudo-objectivité* du cinéma. Le cinéma est constitué techniquement afin de créer des images en mouvement qui semblent reproduire le monde fidèlement. C'est l'effet idéologique principal du cinéma : donner à voir une pseudo-réalité qui n'analyse pas la surdétermination sociale des individus et la complexité de la société, mais qui ne peut que refléter sa surface idéologique.

Deuxième étape : critique de la pseudo-subjectivité transcendantale

La *deuxième grande étape* dans la construction de la réflexion sur le dispositif cinématographique ►

¹¹ cf. *idem*, p. 3

¹² MICHOTTE VAN DEN BERCK, Albert : « Le caractère de "réalité" des projections cinématographiques », *Revue Internationale de Filmologie*, Tome 1, 1947-48

¹³ METZ, Christian : « A propos de l'impression de réalité au Cinéma », *Cahiers du Cinéma* n°166-167, mai-juin 1965

¹⁴ Deux ans plus tard, les rédacteurs de *Cinéthique* écriront rétrospectivement dans leur n°9/10 : « Cette notion [de l'impression de réalité] intervient d'abord dans la problématique qui s'est formée à partir des travaux de l'*Institut de Filmologie et de la Revue Internationale de Filmologie*, dont l'article de Christian Metz (...) constitue une reprise non critique. Et c'est certainement un souvenir de ce texte qui nous a amenés à relancer le terme comme élément de solution à des problèmes assez différents. Un second espace problématique faisant appel à la notion d'impression de réalité s'est donc développé au cours de ces deux dernières années, à partir de *Cinéthique* (et, dans une certaine mesure, des *Cahiers du Cinéma*). » (Texte Collectif, *Cinéthique* n°9/10, p. 1-70).

¹⁵ FARGIER, Jean-Paul : « La parenthèse et le détour. Essai de définition théorique du rapport cinéma - politique » in *Cinéthique* n°5, S. 15-21

¹⁶ COMOLLI, Jean-Louis/ NARBONI, Jean : « Cinéma, Idéologie, Critique », *Cahiers du Cinéma* n°216, oct. 1969, p.12

¹⁷ *idem*, p.13.

► qui suit la critique de Jean-Patrick Lebel aux théorèmes du nouveau paradigme¹⁸ ainsi qu'une mordante polémique entre les rédacteurs des *Cahiers* et de *Cinéthique*¹⁹, commence au milieu de l'année 70, avec les articles de Jean-Pierre Oudart et de Jean-Louis Baudry. Dans ces textes, ce n'est plus seulement la pseudo-objectivité de l'image filmique et l'« impression de réalité » qui sont au centre de la critique, mais aussi « l'effet de réel »²⁰ et la pseudo-subjectivité sollicités par le dispositif. L'article le plus connu, le plus traduit et le plus discuté de cette deuxième étape, c'est bien sûr « Cinéma : Effets idéologiques de l'appareil de base » de Jean-Louis Baudry publié dans le numéro 7/8 de *Cinéthique* en juin 1970. Très souvent, cet article a été discuté en référence au texte « Idéologie et appareils idéologiques d'Etat » de Louis Althusser dont certaines idées lui ressemblent tout à fait. Néanmoins, une influence directe de ce texte sur Baudry est peu probable, car les deux articles ont été publiés presque en même temps et Baudry ne cite Althusser nulle part. Baudry s'inscrit dans le débat déjà en cours à *Cinéthique* et aux *Cahiers* en référence directe à Pleynet. Il cherche à développer certains angles qui étaient restés plutôt obscurs dans ce débat, comme l'effet idéologique de la perspective centrale. Suivant Pleynet, il affirme que « c'est à l'origine la construction de la perspective de la Renaissance qui sert de modèle. » Elle serait à la base de la conception de l'espace qui engage l'œil du spectateur comme centre de l'image, nommé « sujet ». C'est alors d'abord fondamentalement et nécessairement une vision subjectiviste et idéaliste du monde. Ainsi, la caméra produit des configurations visuelles de l'espace qui correspondent à des tendances philosophiques et idéologiques que

Baudry essaie de déterminer plus profondément avec la référence à Edmund Husserl. La phénoménologie transcendantale de Husserl entre en jeu quand Baudry décrit les dimensions à partir desquelles « le sujet » (la position fixée dans l'image pour le spectateur) est élargi quand l'image à perspective centrale entre en mouvement. Ainsi Baudry suggère un certain nombre de points communs entre les caractéristiques de la situation filmique et celle du 'sujet transcendantal' (de la phénoménologie husserlienne) :

- 1 - *L'intentionnalité*, c'est-à-dire que l'image est *image de quelque chose* comme la conscience est toujours *conscience de quelque chose*.
- 2 - Le *cadrage* : la fixation de tel ou tel objet selon tel ou tel point de vue.
- 3 - La *réduction phénoménologique* : la « mise entre parenthèses » de l'objet dans la question de son existence réelle.
- 4 - La *synthèse du côté du sujet* : les angles et perspectives différents d'un objet dans un film sont synthétisés par le spectateur au sein d'une image cohérente.
- 5 - Et surtout la *continuité* des événements cinématographiques qui semble s'associer au continuum de la conscience phénoménologique : le sens du continuum filmique devient le sens du sujet perçu et saisi par le spectateur.

Baudry propose que tous ces parallèles indiquent que le cinéma crée une situation mentale analogue à celle du sujet transcendantal phénoménologique. La garantie que les spectateurs puissent s'approprier ce point de vue subjectiviste et transcendantal est assurée – selon Baudry – par le *dispositif de la salle de cinéma*. L'agencement de cette salle (l'aspect caverneux, l'obscurité, l'immobilité des spectateurs, l'invisibilité de la technique, la taille

18

LEBEL, Jean-Patrick : « Cinéma et idéologie », *La Nouvelle Critique* n°34, n°35 fév.-mars 1970 ; pour une critique de Lebel, voir « Note sur l'intervention de Jean-Patrick Lebel », *Cinéthique* n°9/10, p. 56-59

19

COMOLLI Jean-Louis, NARBONI, Jean : « Cinéma/ idéologie/ critique (2). D'une critique à son point critique », *Cahiers du Cinéma* n°217 (nov. 1969), p. 7-13 et *Cinéthique* : « Le bon usage de la valeur d'échange » (texte collectif), *Cinéthique* n°6, p. 1-12 ; on trouve un court survol sur ce débat dans SERCEAU, Daniel : « La querelle de l'impression de réalité », *CinémAction* n°60 (Histoire des théories du cinéma), p. 108-112

20

Pour la distinction entre « effet de réel » et « impression de réalité » voir OUDART, Jean-Pierre « L'effet de réel », *Cahiers du Cinéma* n°228 (1971), p. 19-26 et MARIE, Michel : « Impression de réalité » in COLLET/ MARIE/ PERCHERON/ SIMON/ VERNET : *Lectures du film*. Éditions Albatros, Paris 1980, p. 125-136 (133f)



A la place de la conscience individuelle, le sens d'une philosophie subjectiviste s'établit par l'intermédiaire du dispositif du cinéma.

de l'écran) pose le cadre idéal pour permettre l'identification du spectateur au sujet parce qu'elle reproduit la situation de la phase primaire du stade du miroir (décrit par Lacan). Cette identification est pour Baudry le mécanisme idéologique central de la situation cinématographique.

La théorie de Baudry est donc centrée autour de l'idée que le cinéma fonctionne comme un appareil de substitution. A la place de la conscience individuelle, le sens d'une philosophie subjectiviste s'établit par l'intermédiaire du dispositif du cinéma.

La deuxième étape, développée ici uniquement à travers le texte de Baudry (à compléter par les textes « L'effet de réel » et « Notes pour une théorie de la représentation » de Jean-Pierre Oudart²¹ et les articles de Bonitzer et Comolli aux *Cahiers*²²), peut être résumée à travers les trois nouveaux principes qu'elle apporte à la théorie du dispositif.

Premièrement, la psychanalyse lacanienne est de plus en plus intégrée dans le paradigme. Deuxièmement, la réflexion n'est plus limitée au rôle de la caméra mais est élargie à celui de la salle de projection. Et troisièmement, la critique idéologique se concentre plus sur le côté subjectiviste de la cinématographie et la question de savoir comment le spectateur est engagé dans le dispositif.

Troisième étape : relativisations et différenciations

La *troisième* (et dernière) *étape* dans la genèse du concept de dispositif peut être caractérisée comme celle de la relativisation de certaines thèses centra-

les. Elle commence par un article très important dans *Cinéthique* n°9/10 (avril 1971) et se prolonge dans quelques textes des *Cahiers du Cinéma* notamment dans la grande série « Technique et idéologie » de Jean-Louis Comolli, où celui-ci dresse une sorte de bilan du débat. La relativisation doit être vue en parallèle avec la radicalisation politique des deux revues. Pour *Cinéthique*, dans les années 1971 et 1972, les considérations esthétiques deviennent de moins en moins importantes. « Mettre la politique au poste de commandement », c'est le slogan du moment qui implique un refus de l'esthétique déconstructiviste de *Tel Quel* ainsi que de la domination de la théorie psychanalytique.

Ces tendances deviennent évidentes dans le « texte collectif » qui ouvre le n°9/10 et notamment dans le paragraphe C, qui traite de la notion d'*impression de réalité*. Dans l'article, les auteurs entreprennent une autocritique en mettant en évidence l'héritage idéologique de cette notion. Ils écrivent qu'avec l'acceptation de la problématique de la filmologie, ils auraient également accepté son essentialisme et son idéalisme. La fausse image du monde montrée par le cinéma avait été accordée alors à la 'pente naturelle' du cinéma – ce qui était faux.

Pour les rédacteurs de *Cinéthique*, il ne s'agit pas de renier l'héritage et la spécificité du code de la perspective, mais d'accepter qu'ils l'ont surestimée. D'un code parmi d'autres codes cinématographiques, ils auraient fait l'essentiel du cinéma : « Il finissait chez nous, par excès de marquage historique, par s'instituer, telle une essence, comme *Le Code*. »²³

Les idées fondamentales sur les influences idéologiques de l'appareillage cinématographique et surtout de la caméra ne sont pas écartées pour ►

²¹ OUDART, Jean-Pierre : « L'effet de réel » *Cahiers du Cinéma* n°228 ; « Notes pour une théorie de la représentation » (I-II), *Cahiers du Cinéma* n°229+230

²² COMOLLI, Jean-Louis : « Film/ politique 2. L'aveu », *Cahiers du Cinéma* n° 224 ; BONITZER, Pascal : « "Réalité" de la dénotation » in *Cahiers du Cinéma* n°229

²³ « (Texte Collectif) », *Cinéthique* n°9/10 (1971), p. 1-70.

► autant. Jean-Patrick Lebel est toujours la cible d'une forte critique. Mais les thèses de Pleynet et Baudry sont également problématisées dans la mesure où les auteurs de *Cinéthique* ne veulent plus attribuer uniquement à la spécificité technique de la caméra toute la signification du cinéma : « L'erreur – et le texte de Baudry y tend également – était dans cette surestimation au terme de laquelle il semblait que le cinéma ne puisse pas échapper à la métaphysique, à l'idéalisme, à l'idéologie bourgeoise. »

Il s'agit alors d'une véritable relativisation : les auteurs de *Cinéthique* tiennent à leurs thèses concernant le caractère contingent du code de la perspective et de la surdétermination historique de la construction de la caméra, mais ils relativisent la place de cette influence dans l'ensemble de la pratique cinématographique :

« Ainsi, dire que la caméra est un appareil idéologique ne signifie pas qu'il lui est reconnu une essence idéologique, [ni qu'on la confonde avec un appareil idéologique d'État !], cela signifie qu'à titre d'appareil voué à une représentation de l'espace elle est une partie de la base matérielle d'une pratique idéologique : les pratiques cinématographiques. [...] Écrire tout cela n'est pas définir une fatalité de nature, comme aurait pu le laisser entendre notre expression de "pente naturelle", mais c'est tracer les limites à l'intérieur desquelles, historiquement, "notre" vision se produit.²⁴ »

Un courant de remise en question des thèses centrales du paradigme se retrouve également

dans les *Cahiers du Cinéma*. Jean-Louis Comolli essaie dans « Technique et Idéologie » de modérer les positions dichotomiques de Marcelin Pleynet (« l'appareil cinématographique est un appareil proprement idéologique ») et Jean-Patrick Lebel (« la caméra n'est donc pas un appareil idéologique en lui-même. »).

« Une théorie matérialiste du cinéma doit (me semble-t-il) tout à la fois dégager "l'héritage idéologique" de la caméra (autant que son "héritage scientifique", les deux, on le verra, n'étant, contrairement à ce qui semble se lire chez Lebel, nullement exclusifs l'un de l'autre) et les investissements idéologiques sur cette caméra [...] »²⁵

Selon Comolli, la naissance de la caméra n'est ni complètement idéologique, ni complètement scientifique, car de nombreuses influences hétérogènes auraient contribué à son invention. Suivant le modèle de la surdétermination complexe de tous les éléments de la structure sociale (Althusser), il constate que le développement de la technique et les formes cinématographiques sont tous deux déterminés par des intérêts économiques et par une demande idéologique. Ainsi, il évoque l'explication de Jean Mitry sur la théorie de la disparition de la profondeur de champ en la considérant non pas comme entièrement fautive, mais comme réductionniste.

En effet, ce dernier n'avait pas cherché à questionner pourquoi le nouveau matériel filmique (la pellicule panchromatique), alors qu'il rendait impossible la profondeur de champ, avait été malgré tout accepté par l'industrie du cinéma dans les

24

Idem, p. 56.

25

COMOLLI, Jean-Louis: « Technique et idéologie. » (1), *Cahiers du Cinéma* n°229 (p. 4-21), p. 8.



Les corrélations entre les différentes méthodes techniques se jouent sur la base d'une tâche

années vingt et trente. D'après Comolli, il est possible de le comprendre à condition de considérer les nouveaux indices de réalité (les noirs et blancs plus naturalistes) qui se sont introduits en même temps dans l'image, et qui étaient capables de compenser la perte de la profondeur. Les corrélations entre les différentes méthodes techniques se jouent sur la base d'une tâche commune : l'augmentation de l'impression de réalité et des effets de réel. Cela indique que dans la société capitaliste les innovations techniques au cinéma ne peuvent être acceptées que si elles aident au but idéologiquement central de créer une condition préférable au déni volontaire de la non-réalité des images filmiques. Comolli emprunte à Octave Mannoni son concept du déni, du fameux « je sais bien, mais quand même »²⁶, pour décrire la part active des spectateurs dans leur refus de la non-croyance. Le rôle idéologique du cinéma et de son développement peut être trouvé dans la programmation et l'encouragement de ce déni à partir de sa base technique et scénographique :

« La succession, l'enchère des progrès techniques ne peuvent être lus comme marche vers un plus de réalisme, à la façon de Bazin (...), qu'en ce qu'ils accumulent des suppléments réalistes visant tous à reproduire, en la renforçant, en la diversifiant, en la subtilisant, l'impression de réalité ; c'est-à-dire à amenuiser le plus possible, à minimiser la brèche qu'il faut au "je sais bien – mais quand même" combler.²⁷ »

commune : l'augmentation de l'impression de réalité et des effets de réel.

Se démarquant de *Cinétique*, Comolli retient comme élément central de sa réflexion la notion de l'impression de réalité pour l'analyse critique

du dispositif cinématographique. Mais il en altère la signification : elle ne décrit plus un attribut ontologique de l'appareil cinématographique, mais plutôt une tâche et un besoin idéologique, qui existe en adéquation avec une certaine forme de société. L'analyse de la filmologie ne devient donc pas obsolète, mais elle est agrémentée par l'idée que cet effet ne se donne pas comme résultat automatique de la machine, mais à l'inverse, qu'il détermine fortement son fonctionnement et ses transformations.

Avec ces relativisations et différenciations, on peut clore le premier chapitre de l'histoire de la théorie du dispositif cinématographique, une histoire qui continuera en 1975 avec la publication de *Communications* n°23 et des articles tels que « Le dispositif » de Jean-Louis Baudry, « Le signifiant imaginaire » de Christian Metz ; puis les travaux de Stephen Heath²⁸ et la revue *Screen*, et les premiers articles de Claude Bailblé en 1977 et 1978 aux *Cahiers du Cinéma*²⁹. Mais la période de genèse du concept se termine en septembre 1972 avec la dernière partie de « Technique et Idéologie ». Aujourd'hui, après beaucoup de changements de paradigmes, dans lesquels la théorie du dispositif cinématographique a été enrichie par certaines réflexions théoriques³⁰, des approches historiques³¹ et des réinterprétations scientifiques³², il me semble possible et souhaitable de reposer

²⁶ MANNONI, Octave : *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre Scène*. Seuil, Paris 1969, p. 161-183.

²⁷ COMOLLI, Jean-Louis : « Technique et Idéologie » (5), *Cahiers du Cinéma*, n°234/235, p. 95-100 (98).

²⁸ HEATH, Stephen : « Technology as Historical and Cultural Form » (1978), DE LAURETATIS/ HEATH (éditeurs.) : *The Cinematic Apparatus*. St. Martin's Press, New York 1985, p. 1-13.

²⁹ BAILBLÉ, Claude : « Programmation du regard », *Cahiers du Cinéma* n°279-282, 1977 ; « Programmation de l'écoute », *Cahiers du Cinéma*, n°292, 293, 296, 1978-1979.

- certaines questions critiques à partir de ces nouvelles bases (et à l'aide de la psychologie expérimentale, du cognitivisme connexionniste et des neuro-sciences en se gardant toutefois de verser dans une idéologie positiviste). De nouvelles questions se posent alors concernant les effets idéologiques de l'appareillage cinématographique, la façon dont le dispositif engage le corps et l'esprit du spectateur³⁰ et – intégrant des travaux sociologiques et historiques – l'influence sociale sur ce dispositif. Encore faudra-t-il prendre en considération, ce qui a été fort peu pratiqué jusqu'à présent, la pluralité des usages du dispositif-cinéma. Ce ne sont certainement pas de « menus travaux », mais une théorie du cinéma qui s'écarte de ces questions restera sûrement incomplète et tendancieuse. ■

GUIDO KIRSTEN

Guido Kirsten est chercheur en théorie de cinéma à la Freie Universität Berlin. Ayant écrit son mémoire sur la genèse de la théorie du dispositif cinématographique en interrogeant ses bases épistémologiques, son actuel projet de thèse doctorale met en relation la pluralité des usages du dispositif-cinéma avec différentes conceptions du réalisme filmique.

30

AUMONT, Jacques : *L'image*. Nathan 1990, p.101-150 ; GARDIES, André : *L'espace au cinéma*. Méridiens Klincksieck 1993, p. 17-38; WINKLER, Hartmut : *Der filmische Raum und der Zuschauer. "Apparatus" – Semantik – "Ideology"*. Carl Winter Universitätsverlag, Heidelberg 1992 ; LEBLANC, Gérard : « Du déplacement des modalités de contrôle », *Hermès* 25, 1999, p. 233-242. Voyez aussi ces deux ouvrages collectifs de référence : BEAU, Frank/ DUBOIS, Philippe / LEBLANC, Gérard (dir.) : *Cinéma et dernières technologies*. 1998 ; et RIESINGER, Robert F. (Hrsg.) : *Der kinematographische Apparat. Geschichte und Gegenwart einer interdisziplinären Debatte*. Münster: Nodus Publikationen 2003

31

KESSLER, Frank : « La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire » et GUNNING, Tom : « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : pour une culture optique du dispositif cinématographique. », *Cinémas* vol. 14, n°1 : *Dispositif(s) du cinéma (des premiers temps)*.

32

Je fais ici surtout référence à la contribution fondamentale de BAILBLÉ, Claude : *La perception et l'attention modifiées par le dispositif-cinéma*, Thèse sous la direction d'Edmond Couchot, Université de Paris 8 (Saint-Denis), UFR ARTS, 1999, voyez aussi l'article dans ce numéro... Certaines idées de Bailblé ont été reprises (mais totalement privées de leur intention critique) par JULLIER Laurent, dans son livre *Cinéma et Cognition*. L'Harmattan 2002

33

BAILBLÉ, Claude : *La perception et l'attention modifiées par le dispositif-cinéma*, p. 191-242

Le dispositif-cinéma entre dérèglement burlesque et contre-courant avant-gardiste

David Faroult & Livio Boni
Université Paris 3

Pour Jean-Pierre Gorin, qui aime Jerry Lewis

Nous vous présentons un travail à deux voix : Livio Boni, philosophe freudien, et David Faroult : enseignant – chercheur en cinéma, ce qui ne désigne jamais qu'un champ de recherche, certainement pas une méthode. Nous espérons qu'à travers l'artificiel dialogue de recherche que nous vous soumettons, des percées théoriques, peut-être pas inaugurales, pourront se dégager dans nos domaines respectifs. L'interaction de nos questionnements et recherches, en tout cas, aura rompu pour notre plus grand plaisir et de façon stimulante, les cloisons qui trop souvent règlent le rapport entre les « disciplines » universitaires.

Invités par Gérard Leblanc à prolonger pour ce colloque le travail d'une thèse accomplie sous sa direction, dans laquelle la question du dispositif-cinéma était convoquée comme fondement théorique, nous avons voulu en profiter pour creuser ensemble une intuition. Cette intuition, en peu de mots, la voici : les manifestations d'intérêt récurrentes de nombreuses avant-gardes radicales du XX^e siècle pour le cinéma burlesque témoignent peut-être d'une liaison souterraine qui les relie ; et il se pourrait que cette liaison se situe du côté de la perturbation du dispositif-cinéma. Pour autant que le bon fonctionnement de celui-ci garantit l'inscription du cinéma dans la fonction sociale qui lui est assignée dans

la reproduction – simple ou élargie – du processus social. Pour le dire en termes althussériens : dans la reproduction des conditions de la production. Essayons de résumer en quelques mots, forcément trop simples, de quoi il est question. Par « dispositif-cinéma », on désigne l'appareil de base, l'équipement par lequel il y a cinéma, avant l'arrivée d'un film particulier dans cet appareillage. L'hypothèse fondatrice des études sur le dispositif est celle d'un marquage idéologique de ce dispositif. Pour le dire autrement, la conception du dispositif lui-même assignerait au cinéma une fonction sociale, avant même qu'un film particulier vienne rendre effective cette détermination. À partir de ce constat, la question de comment concevoir un film qui résisterait à la fonction sociale massivement assurée par le cinéma, un film qui contrarierait cette détermination, doit s'envisager dans un geste de perturbation du dispositif lui-même. Il fallait donc que la perspective d'une transformation radicale de la société (pourquoi pas dans une révolution ?), fût massivement partagée dans l'après-68 pour que cette question revienne à l'ordre du jour après avoir été initiée par les formalistes russes des années 1920.¹

Qu'entend-on tout d'abord par « fonction sociale du cinéma » ?

Il s'agit de clarifier la place du cinéma dans le fonctionnement de la société : détente, distraction, divertissement, évasion, inscrits dans le temps de loisirs, etc. À travers les diverses formulations de cette caractéristique, on peut ressaisir en termes marxistes que le cinéma assure conjointement la reproduction des rapports de production et la reproduction de la force de travail. Il assure la reproduction des rapports de production, des

¹
Cf. François Albéra (présenté par),
Les formalistes russes et le cinéma,
Poétique du film, Nathan, Paris, 1996

► rapports de classes, par l'inscription dans le film des discours et pratiques quotidiennes dominants. Et le cinéma assure la reproduction de la force de travail notamment par un usage qui, selon la synthétique formule de Claude Bailblé, fait correspondre « à un travail sans émotions, des émotions sans travail », ne serait-ce qu'à travers la pré-hiérarchisation des intensités dramatiques, prescrite par l'usage du climax. Par ces habitudes sans cesse pratiquées, le spectateur se trouve face à des films prédigérés, qui ont programmé pour lui et avant lui quels devront être ses moments de tension, de détente, de rires, de larmes, etc. Quoi de plus propice à la détente et à la décharge émotionnelle nécessaire après une journée de travail, pour être en mesure de supporter la suivante ?

Or, pour Althusser (dans son célèbre article sur l'idéologie)², c'est le propre des appareils idéologiques d'État que de contribuer à la *reproduction des conditions de la production*, c'est-à-dire conjointement à la *reproduction des rapports sociaux* et à la *reproduction de la force de travail*.

Le cinéma devra donc, selon cette perspective althussérienne, compter parmi les appareils idéologiques d'État, lequel État, pris dans cette visée marxiste, est nécessairement celui d'une classe en lutte, puisqu'il n'est de classe sociale qu'à travers la dynamique de leur affrontement. Le cinéma – et les avant-gardes ont toutes saisi et désigné ce point – est ainsi, selon cette approche, l'instrument de la classe dominante de la société.

Ce n'est donc que dans une perturbation profonde de ses habitudes qu'on peut lui en soustraire l'usage et conduire un film à se porter contre le courant du cinéma, et à œuvrer dans un sens de transformation de la société, plutôt que de l'inscrire,

fût-ce sous le couvert d'une parfaite inconscience, dans le mouvement massif de sa reproduction. Une telle ambition est comparable, dans sa mesure, à une tentative de se soustraire aux lois de la pesanteur, tant sont profondes les ornières du courant dominant : elles passent pour « normales », elles sont naturalisées par le flot idéologique, jusqu'à déterminer les usages courants dans le discours des techniciens. Les formules consacrées, « ça marche » / « ça ne marche pas », en usage sur les plateaux comme en post-production, ne font que mesurer la conformité d'une pratique technique aux habitudes prescrites (et l'on sait que « l'habitude est une seconde nature » selon l'adage populaire). Ce qui est ainsi mesuré est la capacité de telle pratique particulière à ne pas faire obstacle à la vraisemblance, (du vrai-semblant, du semblant de vrai, en somme). La convention du « naturel », du « réalisme », « l'impression de réalité » de la représentation, finalement, doivent être surveillées par des spécialistes à chaque moment de la confection du film. C'est sans doute l'enjeu de ce colloque qu'une telle inconscience puisse être levée, qu'une mesure des enjeux sociétaux qui y sont reliés puisse être entendue, renouant ainsi avec les questionnements en friche de la théorie du dispositif-cinéma : il ne pouvait y avoir de lieu plus adapté, ni de public plus concerné pour renouer avec ce chantier théorique.

Les avant-gardes radicales, qui toutes ont tenté à l'un ou l'autre moment de se saisir du cinéma, ont souvent manifesté un intérêt vif pour les burlesques³. Je les appelle « radicales », en paraphrasant Philippe Sers, parce que leur mouvement de perturbation des usages esthétiques répond à un projet de déstabilisation politique : dadaïstes,

² Louis Althusser, « Idéologie et appareils idéologiques d'État », *La Pensée*, n°151, juin 1970.

³ Nous ne saurions dénombrer les textes de formalistes russes, de surréalistes ou de dadaïstes consacrés à Chaplin ou à Keaton, ni les hommages du « groupe » Dziga Vertov à Jerry Lewis.



**La comédie repose sur
une mécanique de
construction narrative
alors que le burlesque
s'appuie au contraire
sur l'épuisement d'un
minimum de situations.**

surréalistes, constructivistes, situationnistes, Cinéthique, le « groupe » Dziga Vertov, et bien d'autres, étaient d'abord des révolutionnaires, des communistes – ou, plus rarement, des anarchistes – et c'est au nom du primat des effets politiques que toutes les habitudes esthétiques et techniques en vigueur leur paraissaient transformables ou réformables.

Nos premières hypothèses concernent ici la définition de notre objet, le « burlesque ». Y a-t-il lieu de le distinguer, comme genre, du cinéma comique, alors que le terme anglais, « comedy », leur est commun ? Il existe pourtant un terme idiomatique, le « slapstick », qui désigne quelque chose de singulier qui dérogerait à la règle de la comédie.

Hypothèse 1 (sur le burlesque et le comique) :

Contrairement à une idée reçue, les courts-métrages burlesques sont LONGS, compte tenu du fait que ne s'y développent, le plus souvent, qu'une ou deux situations de vingt à trente minutes : du point de vue de la progression d'une éventuelle narration, ce sont des films très LENTS.

A la différence des comédies (Feydeau, Capra, Lubitsch, ...) qui au contraire reposent sur des structures narratives très solides, des situations déclinées dans leurs possibilités psychologiques (il arrive toujours précisément ce qui *ne devait pas advenir* : survient le personnage qu'il ne fallait pas, etc.) et combinatoires (toutes les permutations de présence de personnages possibles chez Feydeau). L'accumulation des situations suppose une progression narrative rapide. [Dans les « mauvaises »

comédies, la simplicité de la structure est pauvrement palliée par une agitation des personnages qui se substitue au faible nombre et au peu de

vraisemblance des situations.] Voici donc notre première hypothèse :

La comédie repose sur une mécanique de construction narrative alors que le burlesque s'appuie au contraire sur l'épuisement d'un minimum de situations. D'où une prédominance plus forte des dialogues dans la comédie que dans le burlesque, car ils sont nécessaires à la progression narrative. Le dialogue burlesque brille par son éclatante gratuité (les logorrhées de Groucho, parsemées de méchancetés gratuites à l'encontre d'autrui).

Dans le burlesque, l'exploitation d'une situation dramatique (comique ?) et sa déclinaison reposent souvent sur un postulat formulable, presque théorique ou intellectuel. Dans *Playtime*, par exemple, le postulat poussé jusqu'à l'extrême est que les grandes villes du monde entier (voir les photos de l'agence de voyage) sont construites sur le modèle de leurs aéroports (le film y commence, et Paris ressemble à son aéroport).

Dans *Le Gag* de François Mars, on trouve des phrases de burlesques à l'appui de cette intuition :

« On ne connaissait jamais le scénario, improvisé au fur et à mesure dans le feu de l'action. »⁴

Keaton :

« Ni Chaplin, ni Lloyd, ni aucun d'entre nous n'a jamais tourné selon un plan de travail rigoureux. Lorsque nous entreprenions un film, nous nous lançions sur une idée dont nous ne connaissions que le postulat initial. » et « Nous essayions ►

⁴ F. Mars, *Le Gag*, Paris, Les éditions du Cerf, 1964, pp. 22-23.

- ▶ **toujours d'en trouver le dénouement assez rapidement et nous avons pour principe de laisser le milieu se débrouiller tout seul.** »

Donc : qui dit burlesque dit postulat, principe, idée. Non seulement une situation, mais le principe qui va organiser (et désorganiser) son traitement.

Une tentative d'approche du burlesque centrée sur sa réception, reliée à la question du dispositif-cinéma permet la formulation d'une deuxième hypothèse, qui d'ailleurs serait éventuellement pertinente pour saisir la faveur rencontrée par plusieurs genres cinématographiques auprès du public.

Hypothèse 2 : (sur la compensation imaginaire de la suspension de la motricité du spectateur)

Le dispositif-cinéma, fondé sur la suspension de la motricité du spectateur, doit compenser imaginai-
 rement cette suspension 1°) par la mobilité des points de vues (la caméra se déplace pour moi)
 2°) par la mobilité des personnages. Le burlesque apporterait une « plus-value » motrice par l'immense agilité dont font preuve les personnages, d'où, pour le spectateur, peut se réaliser une « assomption jubilatoire vers un idéal-Ich (moi idéal) » (Lacan / Stade du miroir) qui peut se mouvoir, bondir, esquiver, amortir des coups, les amplifier, échapper aux assaillants (exemple : Buster Keaton dans *Cops*), etc.

Une approche qui accorderait de façon mécanique (mécaniste ?) un poids déterminant au dispositif risquerait cependant de se révéler réductrice : il

nous faudra saisir la diversité des propositions singulières, constater des récurrences thématiques. Il n'en demeure pas moins que cette hypothèse, à condition de ne pas la situer comme décisive, désigne quelque chose qui intervient dans notre plaisir filmique (ou dans son absence) face au burlesque.

Ainsi, au-delà des modalités matérielles de la représentation cinématographique, les tendances thématiques qui dominent le burlesque contribuent peut-être à expliquer l'intérêt que le genre suscite chez les avant-gardistes :

- **La transgression des interdits sociaux**
 Destruction, excréments,⁵ soudaine expression exubérante,... : dans les burlesques, les personnages font ce que je ne peux pas faire du fait des pressions sociales. Maltraiter le flic, le patron, etc (voir l'exercice de toutes les pulsions sadiques dans les courts-métrages de Chaplin), foutre le bordel (Marx Brothers), transgresser la langue (les scènes de Chico Marx en particulier), ...
- **Critiques et railleries des oppressions techniques, sociales, bureaucratiques, etc.**
 Incapacité des flics à s'accorder sur un délit à reprocher à Jerry et son numéro dans le code (*The big mouth*), inadaptation de tous les objets techniques (la chaîne et la machine à manger de *Modern times*, *Playtime*, *Essai d'ouverture*,...), les avatars des oppressions familiales (les familles chez Jerry Lewis, dans *Ladies man*, *Nutty professor*, *Family jewels*,... chez Keaton, notamment dans *Neighbours*, chez Chaplin...)
- **La subversion du dispositif-cinéma lui-même**
 Apparitions de l'appareillage technique (chez Mel Brooks dans *la Folle histoire de l'espace* par exemple), les regards caméra (ceux d'Oliver Hardy, du psychiatre de

⁵ Consulter à ce propos l'article de Pierre Baudry, « Figuratif, matériel, excrémental (sur les questions du réalisme, 2) », in *Cahiers du cinéma*, n°238-239, mai-juin 1972, pp. 75-82.



**C'est un axiome essentiel
des films comiques qu'un
poney Shettland ne doit
jamais être mis dans une**

Jerry dans *Smorgasboard*, etc.), la vue en coupe du décor (*Ladies man*), les chevaux sonores en noix de coco (*Sacré Graal*),...

Parmi les cibles des maltraitances organisées dans le cinéma burlesque, certaines sont apparues empiriquement comme plus propices que d'autres. Mack Sennett⁶ qui fut un pionnier et un maître du genre burlesque à Hollywood, dans les années 1910-1920 en particulier, peut se prévaloir de près d'un millier de films : voilà une base d'enquête empirique qui mérite toute notre attention. Qu'on nous permette donc de citer longuement Mack Sennet dans un texte de 1918 et un entretien de 1928.

« Il y a certains personnages que le public aime à voir maltraités durement et il y en a d'autres qui sont à l'abri de ces mauvais traitements ; mais quels sont-ils, cela n'est pas toujours évident. Par exemple, vous pouvez toujours agir en toute sécurité si vous vous en prenez à un policeman – un policeman de film comique, bien entendu. Il n'y a pas d'Américain qui n'ait songé, comme un gamin, à appliquer un bon coup sur le casque d'un policeman de manière à le lui enfoncer jusqu'aux oreilles : beaucoup d'entre nous n'ont jamais pu éprouver cette émotion et presque chacun de nous vit avec la secrète espérance qu'un beau jour, avant de mourir, il pourra prendre un policeman pour lui aplatir son casque sur les oreilles. Mais puisque nous n'avons ni le courage ni l'occasion, nous aimons à le voir faire sur l'écran. Le policeman est un objectif facile pour les tartes à la crème, ainsi que tout

homme gras. Les visages bien pleins et les tartes à la crème semblent avoir une affinité particulière. Si la victime a un minimum de graisse, le public de cinéma tolérera toute sortes de traitement un peu rudes. D'un autre côté, le public de cinéma n'aime pas voir de belles filles barbouillées de pâtisserie : les poneys Shettland et les jolies filles en sont exemptés. C'est un axiome essentiel des films comiques qu'un poney Shettland ne doit jamais être mis dans une situation honteuse : les gens n'aiment pas voir une chose pareille. Vous pouvez prendre toutes les libertés avec un âne : on aime également à voir un noble lion maltraité, mais pas un poney. Ce serait comme si l'on montrait le Père Noël maltraité. Cependant, l'immunité des jolies filles n'est pas aussi large que celle du poney Shettland. Vous pouvez mettre une jolie fille sous une douche intempestive, vous pouvez la faire tomber dans des flaques de boue : le public rira. Mais le spectacle d'une fille ruisselante de tarte ne plaît pas. (...) C'est là, sans aucun doute, le signe évident de la crainte réfractaire que la jeune Amérique ressent envers une vieillesse fortunée : ceci est très semblable au ressentiment secret nourri contre le policeman. L'attitude du public des films comiques envers les juges est très spéciale : pour quelques raisons dont je n'ai jamais pu trouver le fin mot, il aime les voir compromis dans des scandales domestiques. Le spectacle ►

⁶ David Turconi, *Mack Sennett*, coll. « Cinéma d'aujourd'hui », Paris, Seghers, 1966. (pp. 97-98 et 109)

- ▶ d'un vieux juge solennel que sa femme courroucée tire par les oreilles enchante le public d'une salle obscure. » (1918)

(Entretien rapporté par Théodore Dreiser en 1928) :

« Aucune plaisanterie aux dépens d'une mère ne provoque les rires, insista-t-il très dogmatiquement, nous en avons fait l'essai et nous le savons. Vous ne pouvez pas plaisanter avec les mères, pas même de la manière la plus anodine et modérée. Si vous le faites, le public reste froid et vous n'y gagnez rien, non parce qu'il s'indigne – au sujet des mères, nous ne nous permettons rien qui puisse offenser le public – mais, d'un autre côté, celui-ci n'est pas poussé au rire : il n'en a pas envie, et sans rire, pas d'argent. Ainsi, les mères sont exclues de ce domaine. Dans le burlesque, on ne peut les utiliser que pour faire naître un sentiment ou une atmosphère. [...] « Mais il n'en est pas de même pour le père ? »]

Oh, le père, non ! dit-il avec quelque ironie, avec lui vous pouvez faire tout ce que vous voulez ; le père est une de nos meilleures cibles. Vous pouvez lui faire sur scène tout ce que vous désirez, sauf le tuer. »

Pour relativiser les propos de Mack Sennett, et nous souvenir que ces lois empiriques peuvent connaître des exceptions, nous invoquerons cette scène de *The Ladies man* (*Le Tombeur de ces dames*) de Jerry Lewis, seul exemple que nous ayons trouvé de dérision burlesque d'une mère (où néanmoins, la mère demeure « irréprésentable »

puisque'elle doit, pour être comique, être incarnée par un homme : Jerry Lewis lui-même). Tentons à présent d'éclairer une des pistes qui se dégagent des propos de Mack Sennett : le burlesque organiserait-il une subversion du moi idéal ? Pour cela, il nous faudra passer par un détour saisissant le comique comme (re)présentation du *phallus*.

Avant de tenter une mobilisation du paradigme lacanien de l'imaginaire, une précaution préliminaire s'impose : il ne s'agit pas de proposer ici une réduction psychanalytique du spéculaire tel qu'il se donne dans le dispositif-cinéma, mais plutôt de constater de quelle manière la mobilisation de la logique lacanienne peut nous aider à comprendre le burlesque comme un certain *destin du spéculaire*, ce qui peut nous renseigner sur l'investissement du dispositif en général.

Revenons à l'affirmation de Mack Sennett, pour qui on peut rire de tout *sauf de la mère*. Le policier, le maître de maison, le professeur, le patron ou même une jeune fille avenante ou un gamin peuvent faire l'objet de la dérision burlesque, mais pas la maman. Une telle affirmation sur la structure du dispositif burlesque et les contraintes qui lui sont propres, semble nous renvoyer directement à l'idée selon laquelle le comique est toujours – comme le dit Lacan – « du ressort du *phallus* ». ⁷ Pour ceux qui ne seraient pas tout à fait familiers avec le jargon analytique, tout comme pour ceux qui auraient une familiarité excessive avec ce dernier, il ne sera peut-être pas inutile de prolonger un instant une telle définition. Le *phallus* n'est naturellement pas le pénis, bien qu'il ait quelque chose à voir avec ce dernier, comme le montre bien la comédie ancienne,

⁷ J. Lacan, *Le désir et son interprétation*, inédit, séance du 11 février 1959

grecque et latine, où l'effet comique est explicitement associé à une phallicisation obscène, à un priapisme caricatural, qui est à la fois une dérision du pouvoir et du sexe. Toutefois, pour montrer le côté phallique d'un personnage comique, il n'est pas nécessaire d'être aussi explicite que les dramaturges anciens, ou que Genet dans *Le Balcon*, où le préfet de police habitué du bordel à déguisements décide enfin de se déguiser en énorme *phallus* en caoutchouc.⁸

Car en fait, en bonne logique psychanalytique, le *phallus* n'est autre qu'un signifiant, et un *signifiant flottant*, susceptible d'être identifié à toute image ou à tout objet capable de faire barrage à l'angoisse de castration. Le *phallus* est donc un supplément, une *fonction de suppléance*, qui sert de garantie au sujet contre sa propre inconsistance.

Or, on sait que pour Lacan tout sujet acquiert le sentiment de sa propre consistance en s'identifiant à l'autre du miroir, c'est-à-dire par rapport à une image de lui-même, qui est identifiée comme autre et qui, une fois intériorisée, détermine son *moi idéal*, sa fonction de consistance phallique. Entre six et dix-huit mois environ, l'enfant éprouve une jubilation face à son propre reflet qui s'agite et grimace dans un miroir, en compensant son immaturité motrice par la cristallisation de son image spéculaire : c'est à travers cette épreuve que l'enfant fixera une image unifiée de son corps propre. En découvrant son image, l'enfant vit « l'assomption jubilatoire » qui lui permettra bientôt de s'identifier à *l'autre*, à ses parents (i.e. rêver qu'il deviendra grand comme eux). Ce rapport précoce avec l'image de soi-même, perçue comme image de l'autre, va constituer l'assiette spéculaire du « moi », ou plus précisément son

versant imaginaire, le moi idéal comme versant narcissique du moi. C'est en fait seulement dans un deuxième temps – non pas au sens diachronique mais logique – lorsque l'enfant demande à l'adulte l'assentiment à ce processus d'identification spéculaire, que le langage rentre dans la formation du moi, en introduisant du Symbolique. Ce rappel massif sur la place du célèbre stade du miroir nous sert pour insister, avec Lacan, sur le spéculaire comme « rapport érotique où l'individu humain se fixe à une image qui l'aliène de lui-même ».⁹

C'est à ce moment-là qu'il faut placer peut-être l'effet burlesque, y compris et surtout au cinéma, comme dérèglement de cette fonction imaginaire. Ainsi, c'est dans une séance du séminaire sur *Les formations de l'inconscient* qu'on retrouve probablement l'esquisse d'une théorie du comique la plus proche de la question qui nous intéresse ici :

« L'image a *comme telle un caractère captivant au-delà des mécanismes instinctuels qui en répondent, comme le manifeste la parade, qu'elle soit sexuelle ou combative. S'y ajoute chez l'homme un accent supplémentaire qui tient au fait que l'image de l'autre est très profondément liée à cette tentation dont je parlais tout à l'heure [...]* Nous le rapportons à une ambiguïté qui est au fondement même de la formation du moi et qui fait que son unité est *hors de lui-même, que c'est par rapport à son semblant qu'il s'érige et qu'il trouve cette unité de défense qui est celle de son être en tant qu'être narcissique.*

C'est dans ce champ que le phénomène ►

8

Pour une lecture de la pièce de Genet cf. A. Badiou, « Le Balcon du présent », in *Faïlles*, 1, 2003.

9

J. Lacan, « L'agressivité en psychanalyse », in *Écrits*, p. 113. La théorie de la formation spéculaire du moi, dont le texte fondateur est naturellement « Le stade du miroir comme fondateur de la fonction du Je » (in *Op. cit.*, pp. 92-99) traverse toute l'œuvre de Lacan.

▶ du rire est à situer. C'est là que se produisent ces *chutes de tension* auxquelles les auteurs attribuent le déclenchement instantané du rire. Si quelqu'un nous fait rire quand il tombe simplement par terre, c'est *en fonction de son image* plus ou moins pompeuse à laquelle nous ne faisons même pas attention auparavant. [...] Le rire éclate pour autant que le *personnage imaginaire continue dans notre imagination* sa démarche apprêtée alors que ce qui le supporte de réel est là planté et répandu par terre. Il s'agit toujours d'une *libération de l'image*. Entendez-le dans les deux sens de ce terme ambigu – d'une part quelque chose est libéré de la contrainte de l'image, d'autre part l'image elle aussi va se promener *toute seule*. C'est ainsi qu'il y a quelque chose de comique dans le canard auquel vous avez coupé la tête et qui fait encore quelques pas dans la basse-cour ».¹⁰

Ce qui nous importe ici est l'attention montrée par Lacan à l'image comique comme dévoilement du mécanisme même de l'identification imaginaire. L'image d'un type qui tombe dans la rue ne nous fait pas rire en elle-même, – et encore moins parce qu'elle nous signifierait un assujettissement momentané du vivant au mécanique, comme le voudrait Bergson, mais parce qu'elle révèle d'un coup l'image imaginaire qui se promène, pour ainsi dire, avec le type qui marche tout simplement dans la rue : l'image d'un homme érigé qui suit son chemin, image avec laquelle nous nous identifions dans notre propre démarche, dans notre propre

aliénation spéculaire dans l'image de l'autre, qui est aussi une aliénation sociale « dans » les autres. Tout d'un coup donc, exactement comme pour le canard dont parle Lacan, nous voyons deux images : l'une est celle de quelqu'un qui fait une chute, et l'autre, celle d'un Monsieur qui continue sa démarche assurée. Un tel décalage entre l'image réelle et l'image imaginée, ou imaginaire, nous fait rire. Un tel effet de *désinvestissement* de notre propre surmoi, ou plus exactement de notre *moi idéal*, c'est-à-dire de notre moi narcissique, libère le rire. C'est par une pareille *monstration de l'aura imaginaire* de l'image, voire de son *ombre phallique*, qu'opère le burlesque. C'est toujours l'apparition, l'incarnation et l'indexation du *phallus* qui régit donc l'économie du comique, à condition d'entendre justement par *phallus* cette fonction qui aliène l'inconsistance du moi dans la sur-image de l'autre. Tout comme le moi se forme, dans l'épreuve du miroir, à partir d'une méconnaissance initiale, ainsi la fonction *moïque* continue par la suite de s'étayer sur des objets extérieurs, y compris et surtout sur des « petits autres », pour pouvoir consister. Le rire comique intervient donc comme une sorte de reconnaissance de la méconnaissance qui régit l'identification phallique.

D'où cette définition par Lacan du « comique pur » comme effet de révélation de l'arrimage du sujet à un objet qui en assure la consistance :

« Si la vérité du sujet, même quand il est en position de maître, n'est pas en lui-même, mais, comme l'analyse le démontre, dans un objet, de nature voilée – le faire surgir – cet objet, c'est proprement l'élément du comique pur.¹¹ »

Au point qu'il faudra après tout relativiser

¹⁰ J. Lacan, *Les formations de l'inconscient. Le Séminaire. Livre V*, Paris, Seuil, p. 131. (Nous soulignons)

¹¹ J. Lacan, *Séminaire XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, 1973, p. 121.



**Si on a du mal à ridiculiser
la mère, cela ne tient pas
à je ne sais quelle sorte
d'interdit structural,
mais au fait que la mère
n'est pas un lieu
d'identification phallique.**

l'affirmation de Mack Sennett : si on a du mal à ridiculiser la mère, cela ne tient pas à je ne sais quelle sorte d'interdit structural, mais au fait que la mère n'est pas un lieu d'identification phallique – du moins dans l'ordre social et sexuel qui est dominant chez nous. Rien n'empêcherait de faire de la mère un objet comique à l'intérieur d'une économie psychique différente, comme par exemple dans une récente pièce de théâtre tirée des bandes dessinées de Copi¹², où c'est justement la mère phallique qui est mise en pièces, bien qu'on ressente encore le besoin d'en assigner le rôle à des comédiens masculins pour que cela marche tout à fait (un peu comme dans la séquence de *Ladies Man* de Jerry Lewis).

Il y a donc une *première fonction fondamentale du comique* – qui s'exprime de manière exemplaire dans le cinéma burlesque – qui est celle de faire apparaître le *phallus*, de le repérer et de le (ré)présenter là où il se dissimule le mieux, tout en réalisant un effet de *dé-suture imaginaire* chez le sujet, qui se libère momentanément de l'identification. C'est un tel effet de chute de l'investissement spéculaire qui produit l'effet comique, en faisant de la glissade, de la tombée, la matrice de toute situation burlesque.

Que l'on note ici toute la distance entre les suggestions de Lacan quant au comique comme dévoilement de la fonction phallique de l'image et la position bergsonienne sur « le mécanique plaqué sur le vivant ». Voici ce qu'en dit le texte du séminaire sur *Les formations de l'inconscient*, dans un passage de la même séance qu'on a citée à propos de l'effet comique de la chute :

« Je ponctuerai simplement au

passage que rien n'est plus éloigné de devoir nous satisfaire que la théorie de Bergson du mécanique surgissant au milieu de la vie. Son discours

sur le rire reprend de façon condensée et schématique le mythe de l'harmonie vitale, de l'élan vital, caractérisé par sa prétendue éternelle nouveauté ; sa création permanente. On ne peut manquer d'en percevoir le caractère extravagant quand on lit qu'une des caractéristiques du mécanique en tant qu'opposé au vital, ce serait son caractère répétitif, comme si la vie ne nous présentait aucun phénomène de répétition, comme si nous ne pissions pas tous les jours de la même façon, comme si nous ne nous endormions pas tous les jours de la même façon, comme si on réinventait l'amour chaque fois qu'on baise. Il y a là véritablement quelque chose d'incroyable. L'explication du mécanique se manifeste elle-même tout au long du livre comme une explication mécanique. Je veux dire qu'elle tombe dans une stéréotypie lamentable qui laisse absolument échapper l'essentiel du phénomène. »¹³

On mesure là tout l'intérêt que recèle une mobilisation du paradigme analytique pour la compréhension du comique, lorsque ce dernier ne se contente pas de faire de la répétition une sorte de version amoindrie de la créativité perpétuelle du vivant. La répétition opère au cœur même de la vie, qu'elle soit entendue au sens physiologique, psychique ou social, et c'est par la monstration ►

¹² Copi : *Les poulets n'ont pas de chaises*, mise en scène de Marcial Di Fonzo Bo, présentée notamment au festival d'Avignon 2006 et au Théâtre de la Ville (Paris) en automne 2006. On y retrouve entre autres le personnage de la « femme assise », connu des familiers des bandes dessinées de Copi.

¹³ J. Lacan, *Les formations de l'inconscient*, op. cit., p. 130 ; à nos yeux, si cette remarque de Lacan doit balayer la distinction arbitraire de Bergson entre le mécanique et le vivant, elle n'implique, bien sûr, nullement que la vie se résorberait dans la répétition. Du reste, le regard poétique se nourrit de la différence qui siège dans chaque répétition, et du changement de perspective qu'on peut opérer en portant sur elle un *second regard*, ou, au contraire, en recherchant, comme dans l'esthétique des Lumières, à retrouver un *premier regard* (« naïf ») sur l'élément répété.

► d'une telle *mechané*, d'un tel automatisme dans les mécanismes d'identification et de dés-identification spéculaires, que le comique réalise sa fonction heuristique singulière. D'où cette *jouissance de la répétition* comme caricature de la vie quotidienne qui anime le burlesque. Ce n'est pas l'exceptionnel qui constitue l'effet comique du burlesque, mais un certain dérèglement des gestes et des actions les plus ordinaires et banales. C'est d'une prise d'acte du caractère réitéré et répétitif de la vie elle-même que procède ce comique, en pervertissant la répétition en *compulsion de répétition*, en jouissance.

Autrement dit, le burlesque s'efforce de montrer, par sa mise en scène du quotidien (travail, relations maître/esclave, relations d'objet, etc.) le caractère foncièrement insistant et répétitif de la *pulsion elle-même*. La pulsion – concept freudien fondamental – s'exprime essentiellement par un effet de répétition, et c'est bien pour cela que Lacan ne peut se contenter de la solution bergsonienne qui dissocie l'élan vital de toute « répétitivité ».

Pour conclure cette scansion analytique : Lacan nous est précieux pour un élargissement de la logique freudienne du *Mot d'esprit*, du plan quasiment exclusif du langage (qui reste celui de Freud) à celui de l'image, du mouvement, et du montage « psychique » entre différents niveaux de l'image. Tout comme Freud explique le trait d'esprit comme un soulagement des investissements surmoïques qui règlent notre fonctionnement en tant que sujets parlants, Lacan nous aide à repérer le versant non-langagier, imaginaire, du comique comme formation de l'inconscient, comme soulagement provisoire dérivant d'un allègement de notre hétéronomie, du fait que c'est sur l'image de

l'autre que notre propre moi narcissique est nécessairement indexé.

...

Le rire, donc, viendrait de la confrontation de deux images qui ne sont pas nécessairement présentes au même titre sur l'écran, mais sollicitées sur l'écran mental du spectateur. Ce constat mérite d'être rapproché d'un argumentaire de Godard, dans sa période militante et vertovienne, quand il soutenait le principe d'un primat du montage sur les images :

« C'est l'impérialisme qui nous a appris à considérer les images en elles-mêmes ; qui nous a fait croire qu'une image est réelle. Alors qu'une image, le simple bon sens montre qu'elle ne peut être qu'imaginaire, précisément parce que c'est une image. Un reflet. Comme ton reflet dans un miroir. Ce qui est réel, c'est d'abord toi, et ensuite, c'est le rapport entre toi et ce reflet imaginaire. Ce qui est réel, ensuite, c'est le rapport que tu fais entre ces différents reflets de toi, ou ces différentes photos de toi. Par exemple, tu te dis : "je suis jolie" ou : "j'ai l'air fatigué". Mais en disant ça, qu'est-ce que tu fais ? Tu ne fais rien d'autre que d'établir un rapport simple entre plusieurs reflets. L'un où tu avais l'air en forme, un autre où tu l'étais moins. Tu compares, c'est-à-dire, tu fais un rapport, et alors tu peux conclure : "j'ai l'air fatigué". Faire politiquement un film, c'est établir ce genre de rapports politiquement, c'est-

à-dire pour résoudre un problème politiquement. C'est-à-dire en termes de travail et de combat. Et justement, l'impérialisme, en cherchant à nous faire croire que les images du monde sont réelles (alors qu'elles sont imaginaires) cherche à nous empêcher de faire ce qu'il faut faire : établir des rapports réels (politiques) entre ces images (...). »¹⁴

Observons la complexité des rapports d'images qui sont mentalement en jeu dans un plan furtif de *Cinderfella (Cendrillon aux grands pieds)* de Frank Tashlin avec Jerry Lewis. Fela, interprété par Jerry Lewis doit apporter un plateau de petit déjeuner au lit de son autoritaire et malveillante belle-mère. Dans un geste malheureux, il manque de tomber et son plateau vacille. Tout, à commencer par la convention du genre burlesque et celle associée aux personnages incarnés par Jerry Lewis, tendrait à nous faire attendre une chute et la destruction de l'ensemble du petit-déjeuner minutieusement préparé sur le plateau. Mais ici, la surprise et le gag proviennent précisément de l'écart à cette image prévisible : avec une immense habileté, Jerry Lewis soustrait le plateau à sa chute attendue. Nous avons donc trois images : 1°) la marche « normale » de celui à qui incombe d'apporter le plateau de petit-déjeuner ; 2°) la chute et la destruction du repas, attendue dans la *convention* liée au genre burlesque ; 3°) l'image du film, qui n'est pas la première, pas celle d'une marche « normale », mais celle d'une catastrophe évitée de justesse, qui convoque ainsi imaginairement les deux images précédentes. A travers l'écart entre l'image visible à l'écran et celle convoquée, invisible, se produisent dans un

même mouvement une dés-identification du spectateur et une dénaturalisation des conventions.

Car, sans être véritablement une image, la convention regroupe nos critères de classification des perceptions, moyennant quoi nous pouvons dire en comparant deux images, que ce qui caractérise la deuxième c'est que j'y « ai l'air fatigué ». « L'air fatigué » procède d'une habitude ou d'une convention, qu'au cinéma ou dans la vie on cherchera à dissimuler ou mettre en scène par le maquillage, par exemple. Le propre du burlesque est de rendre palpable la convention, de nous la rendre présente à l'esprit, de chasser le pseudo-naturel dont elle s'entoure (ce qui ne l'empêchera pas de revenir au galop !).

La dés-identification qui s'opère alors, est une restitution du spectateur à sa place de spectateur. Ce mécanisme est particulièrement perceptible dans d'innombrables films de Laurel & Hardy, dans lesquels Oliver Hardy souligne la solitude qui accable son personnage face à la maladresse et à l'inadaptation de Stan Laurel, dans des regards caméra, sorte *d'aparté* sans parole, où le spectateur est interpellé comme spectateur, pris à témoin. L'ignorance dans laquelle je feins de me maintenir sur mon état de spectateur, de voyeur, cède alors la place à une conscience de ma situation spectatorielle, à laquelle je ne peux me dérober. Il y a de nombreuses « mécaniques », plus ou moins faciles à mettre en évidence, qui, dans le burlesque, provoquent cette dés-identification, cette dé-naturalisation de mon état de spectateur, en même temps qu'une dé-naturalisation des conventions sociales qui, en se révélant conventionnelles ont provoqué le rire. Toutes ces mécaniques semblent s'apparenter au ►

14

Jean-Luc Godard, « Manifeste », in Nicole Brenez, David Faroult, Michael Temple, James Williams, Michael Witt, *Jean-Luc Godard : Documents*, Musée National d'Art Moderne / Centre Georges Pompidou, Paris, 2006, p. 140.

► *Verfremdungseffekt* de Brecht, l'effet dit « de distanciation » ou, plus justement « d'étrangeté ». Dans ce geste cru de restituer le spectateur à sa finalement peu glorieuse position de spectateur, il est convoqué à en sortir, ne serait-ce que pour renverser le jeu spéculaire et, prenant du recul sur lui-même, constater qu'il (n') est bien (qu') un spectateur. Brecht, finalement, n'aura eu qu'à systématiser ce procédé, à le prolonger d'une tactique invitant le sujet à prolonger le *travail* de la représentation (théâtrale ou cinématographique) comme on dit le « travail du rêve », hors du temps de la représentation, dans la vie sociale elle-même. La visée brechtienne n'est-elle pas d'imposer au spectateur le constat de la pièce ou du film « poursuivant en moi son sens inachevé, cherchant en moi, malgré moi, tous les acteurs et décors désormais abolis, *l'avènement* de son discours muet ? »¹⁵. Ces derniers mots sont ceux d'un retentissant article de Louis Althusser dans lequel il cherchait à fonder le concept de « théâtre matérialiste » à partir de Brecht et du *Piccolo teatro* de Milan. Ce point, l'hypothèse d'un théâtre ou d'un cinéma *matérialistes*, est sans doute au centre de notre intuition initiale d'une relation *complice* entre le burlesque et l'avant-garde radicale, il nous faudra donc y revenir.

Dans ce mouvement complexe (dés-identification du spectateur et dénaturalisation des conventions), le burlesque met en jeu un mécanisme esthétique qui est au centre de l'ambition « artistique » qu'on peut avoir pour le cinéma. Tout film de documentaire ou de fiction entretient une relation à la réalité. S'il se cantonne dans l'illusion d'une saisie de la réalité par la présentation de son aspect

visible, il manque une partie de cette réalité, celle qui, précisément, n'est pas visible. Cet invisible informe pourtant la partie visible, voire l'organise (l'organisation de la réalité n'est pas souvent visible). Or, pour saisir cet invisible, nous ne disposons que de la pensée. Un cinéma ambitieux, rendant compte de l'invisible de la réalité, se doit donc d'être un cinéma qui donne forme sensible à la pensée. La mystification d'un « cinéma du réel », offrant accès à la réalité (ne parlons pas du « réel », Lacan s'esclafferait !) dans le geste prétendument transparent de sa saisie, devrait donc céder la place à un travail conscient sur les formes sensibles travaillées par une pensée. La représentation cinématographique témoigne d'une prise de position sur la réalité, que celle-ci soit consciente ou non (« l'appréciation de la situation fait partie de la situation » répète inlassablement Alain Badiou).

Il y a une mystification, ou tout au moins une idéologie, dans l'idée que le magnétophone et plus encore la caméra seraient des appareils d'enregistrement. Il ne viendrait à l'idée de personne de prétendre que Léonard de Vinci a « enregistré » la Joconde. Il en va de même pour la représentation cinématographique, construite, projetée sur deux dimensions qui mobilisent le même code perspectif que de Vinci. Que l'appareillage mobilisé par n'importe quel cinéaste soit plus mécanisé, informatisé et perfectionné que celui de Vinci ne change rien à l'affaire : il y a un travail dont l'existence est dissimulée par l'idéologie. Les usages des constructeurs (l'existence de boutons « enregistrement » ou « record ») ne doivent pas nous égarer. Il y a dans le geste cinématographique une transformation de la réalité en représentation, dans laquelle les relations entre visible et invisible

¹⁵
 Louis Althusser, *Pour Marx*,
 François Maspéro, Paris, 1965, rééd.
 La Découverte, Paris, 1996, p. 152.



Les expériences avant-gardistes radicales nous confirment qu'il n'y a pas de fatalité dans la détermination du cinéma par son dispositif : celui-ci peut être déjoué et par là sa fonction être détournée.

et, plus largement entre réalité sensible ou non-sensible, occupent une place centrale. Les expériences avant-gardistes radicales nous confirment qu'il n'y a pas de fatalité dans la détermination du cinéma par son dispositif : celui-ci peut être déjoué et par là sa fonction être détournée. Encore faut-il en examiner le fonctionnement.

Nous pouvons maintenant revenir à la proposition d'Althusser pour un théâtre *matérialiste* : une œuvre de ce type prolongerait ses effets dans la réalité, parce qu'elle prolongerait ses effets chez le spectateur au delà du moment de la représentation. Mais la condition première de cette effectivité repose sur l'effondrement de la mystification de « l'impression de réalité », la destruction de l'illusion, de la prétendue « magie » du cinéma. Pour cela, tout le travail en jeu dans la fabrication du film doit cesser d'être dissimulé et, au contraire, se révéler au spectateur pour l'extraire de sa posture dénégatrice fondamentale (« je sais bien que je suis au cinéma, mais j'y crois (un peu) quand même »).

Dans le prolongement du programme de Brecht et d'Althusser, *Cinéthique* avait inscrit de façon programmatique la destruction de « l'impression de réalité », comme une condition pour échapper à la fonction idéologique du cinéma. Le film menant cette destruction

« produit une connaissance spécifique sur lui-même. Il donne à voir sa matérialité physique et sociale. Il laisse lire sa fonction idéologique, sa fonction politique, sa fonction économique dans leurs spécificités différentielles ; et dans

l'acte de ce dévoilement il accède au niveau théorique, parce qu'ainsi il se coupe, en la dénonçant, de l'idéologie "impression de réalité". »¹⁶

Les réflexions du collectif l'incitent à envisager la fondation théorique du concept de « film matérialiste » après celui de « théâtre matérialiste » proposé par Althusser. Ainsi, Jean-Paul Fargier propose une définition du film matérialiste : c'est

« un film qui ne donne pas du réel un reflet illusoire, qui ne donne pas de reflets du tout, mais partant de sa propre matérialité (écran plat, pente idéologique naturelle, spectateurs) et de celle du monde, les donne à voir dans un même mouvement. Mouvement théorique qui donne une connaissance scientifique du monde et du cinéma par lequel le film participe à la guerre contre l'idéalisme. Mais pour parvenir à ses fins encore faut-il qu'il soit dialectique, sinon il n'est qu'une belle machine vaine qui fonctionne sans rapport transformationnel avec le réel. Un FILM DIALECTIQUE c'est donc un film qui se déroule en sachant (et en faisant savoir) par quel procès de transformations réglées une connaissance ou une représentation devient matière écranique et par quel autre procès cette matière filmique se transforme en connaissance et en représentation chez le spectateur. Mais, étant donné que le film n'est pas un objet magique qui agit par fluide, grâce ou vertu, ce fonctionne-►

16

Jean-Paul Fargier, « La parenthèse et le détour », *Cinéthique*, n°5 (septembre-octobre 1969), p. 20.

► **ment dialectique pour être effectif est soumis à une condition : que de la part du 'spectateur' il y ait travail – déchiffrement, lecture des traces produites par le travail du film. »**

« Parmi ces films matérialistes dialectiques prennent place les seuls films que l'on peut, théoriquement parlant, qualifier de politiques, avec toutes les réserves que ce qui précède commande. »¹⁷

À travers une critique serrée et non antagonique des travaux d'Althusser, cette conception du film matérialiste (et dialectique) devait être ultérieurement rectifiée dans les colonnes même de *Cinéthique* : elle pouvait laisser croire à une autonomie telle des processus esthétiques que l'objet du film n'aurait plus aucun poids sur son orientation idéologico-politique. Mais son mérite majeur, qui nous intéresse ici, n'était pas pour autant écarté, prolongeant peut-être une tradition cinématographique dont le départ est à rechercher chez les Dada et les formalistes russes : il s'agissait d'affirmer *qu'il y a un contenu des formes*, que les formes et techniques ne sont pas neutres, et d'en prendre acte pour critiquer les films existants comme pour en confectionner de nouveaux. Les films de *Cinéthique*, ceux du « groupe » Dziga Vertov, ceux de Vertov lui-même ou du moins certains d'entre eux (*Ciné-œil*, *L'Homme à la caméra*, *Enthousiasme*,...) concrétisent un programme dont le projet est de congédier l'illusion inhérente au dispositif cinématographique. Il s'agit bien de désigner, en y ouvrant des brèches, le mécanisme de l'illusion, d'inviter le spectateur à quitter la posture de duperie volontaire que le dispositif mobilise chez lui. Dans une moindre mesure, certains films

avoisinent cette ambition (Debord, Straub-Huillet, Duras, etc.) : si l'illusion en est rejetée, ce congé est le point de départ du film mais ne constitue pas son propos. En tout cas, la complexité des processus en jeu (notamment celle que nous avons tenté de décrire dans le processus de *dés-identification* burlesque) doit nous convaincre que la seule exposition de l'appareillage technique du dispositif à la visibilité ne suffit pas à déjouer la mystification sur laquelle repose l'illusion cinématographique. D'ailleurs, l'industrie s'accommode volontiers de cette exhibition de la technique qu'elle détourne vers un *fétichisme* dont témoignent les innombrables « making of » proposés en « bonus » des DVD. Est-ce un hasard ? Certains secteurs de la technique demeurent pourtant, même là, invisibles : les pénibles travaux ouvriers des laboratoires, dans l'obscurité au sein de laquelle certains passent leur vie au contact de produits nocifs et irritants. Ainsi, même dans l'exposition fétichisée du dispositif, la scission de la réalité entre visible et invisible perdure. C'est dans la brèche de cette scission que des entreprises théoriques d'élucidation, même tout à fait circonscrites comme celle que nous avons tentée ici, trouvent leur sens, en vue de soutenir des pratiques cinématographiques en quête d'orientation, à l'écart des normes prescrites par les usages dominants. Combler ce vide entre le visible et l'invisible est un enjeu « de travail et de lutte »¹⁸ : « Toute science serait superflue si l'apparence et l'essence des choses se confondaient »¹⁹ ! ■

¹⁷
id., p. 21.

¹⁸
 Pour paraphraser la belle litanie qui conclut *Lotte in Italia* du « groupe » Dziga Vertov (1970).

¹⁹
 Karl Marx, *Le Capital*, Livre III, t. 3, Paris, Editions Sociales, 1972, p. 196.

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

Travaux cités :

- > Albéra François (présenté par), *Les formalistes russes et le cinéma, Poétique du film*, Nathan, Paris, 1996
- > Althusser Louis, « Le 'Piccolo' Bertolazzi et Brecht (Notes sur un théâtre matérialiste) », in *Pour Marx*, François Maspéro, coll. Théorie, Paris, 1965. (Rééd. : La Découverte, Paris, 1996, pp. 129-152, augmentée d'un avant-propos d'Etienne Balibar)
- > Althusser Louis, « Idéologie et appareils idéologiques d'Etat (Notes pour une recherche) », *La Pensée*, n°151, juin 1970, pp 3-38. Rééditions dans : Louis Althusser, *Positions*, Editions Sociales, Paris, 1976, pp. 79-137 ; Louis Althusser, *Sur la reproduction*, coll. « Actuel Marx / Confrontations », Presses Universitaires de France, Paris, 1995, pp. 269-314 ; et dans *Penser Louis Althusser*, coll. Les dossiers de *La Pensée*, Le Temps des Cerises, Pantin, 2006 pp. 93-144.
- > Badiou Alain, « Le Balcon du présent », in *Faillies*, 1, 2003.
- > Baudry Pierre, « Figuratif, matériel, excrémental (sur les questions du réalisme, 2) », in *Cahiers du cinéma*, n°238-239, mai-juin 1972, pp. 75-82.
- > Fargier Jean-Paul, « La parenthèse et le détour », *Cinéthique*, n°5 (septembre-octobre 1969).
- > Godard Jean-Luc, « Manifeste », in Nicole Brenez, David Faroult, Michael Temple, James Williams, Michael Witt, *Jean-Luc Godard : Documents*, Musée National d'Art Moderne / Centre Georges Pompidou, Paris, 2006, p. 140.
- > Lacan Jacques, *Les formations de l'inconscient. Le Séminaire. Livre V*, Seuil, Paris, 1998.
- > Lacan Jacques, *Le désir et son interprétation, Le Séminaire. Livre VI*, inédit, séance du 11 février 1959.
- > Lacan Jacques, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse, Le Séminaire. Livre XI*, Seuil, Paris, 1973.
- > Lacan Jacques, « L'agressivité en psychanalyse », in *Ecrits*, Seuil, Paris, 1966, pp. 101-124.
- > Mars François, *Le Gag*, Paris, Les éditions du Cerf, 1964.
- > Marx Karl, *Le Capital*, Livre III, t. 3, Paris, Editions Sociales, 1972.
- > Turconi David, *Mack Sennett*, coll. « Cinéma d'aujourd'hui », Paris, Seghers, 1966.
- > Beau Franck, Dubois Philippe, Leblanc Gérard (sous la direction de), *Cinéma et dernières technologies*, INA / De Boeck & Larquier, Paris – Bruxelles, 1998.
- > Bonitzer Pascal, « Hors Champ (un espace en défaut) », *Cahiers du Cinéma*, n°234-235 (décembre-janvier 1971-1972). Repris dans *Le regard et la voix*, U.G.E. 10/18, Paris, 1976.
- > Bordwell David, *Narration in the fiction film*, Methuen & Co. – Routledge, Londres, 1985.
- > Burch Noël, *La lucarne de l'infini (Naissance du langage cinématographique)*, Nathan, Paris, 1991.
- > Casetti Francesco, *Les théories du cinéma depuis 1945*, Nathan, Paris, 1999.
- > Château Dominique, *Cinéma et philosophie*, Nathan, Paris, 2003.
- > Comolli Jean-Louis, « Technique et Idéologie », *Cahiers du Cinéma*, n°229, 230, 231, 233, 234-235 & 241, (de mai-juin 1971 à septembre-octobre 1972).
- > Daney Serge, *La Rampe*, Cahiers du Cinéma – Gallimard, Paris, 1996 (1ère édition : 1983).
- > Edelman Bernard, *Le Droit saisi par la photographie*, Flammarion, Paris, 2001 (1ère édition : coll. « Théorie », François Maspéro, Paris, 1973 ; 2^{ème} édition augmentée d'une préface : Christian Bourgois, Paris, 1980.)
- > Francastel Pierre, « Espace et illusion », *Revue Internationale de Filmologie*, n° 5, T. II., P.U.F., Paris, 1948, pp. 65-74.
- > Harvey Sylvia, *May'68 and Film Culture*, British film institute, Londres, 1978.
- > Teresa de Lauretis & Stephen Heath (dir.), *The Cinematic Apparatus*, Macmillan, Londres, 1980.
- > Langdale Allan, *Hugo Münsterberg on film, The Photoplay : a psychological study and other writings* (1916), Routledge, Londres, 2002.
- > Leblanc Gérard, « Economique, Idéologique, Formel », entretien avec Marcelin Pleynet et Jean-Louis Thibaudeau » réalisé par Gérard Leblanc, *Cinéthique*, n°3 (printemps 1969).
- > Leblanc Gérard, « Du déplacement des modalités de contrôle », *Hermès*, n°25 : « Le dispositif, entre usage et concept », CNRS Editions, Paris, décembre 1999.
- > Metz Christian, *Le signifiant imaginaire (psychanalyse et cinéma)*, U.G.E. 10/18, Paris, 1977. (Rééd. Christian Bourgois, Paris, 1993, avec deux nouvelles préfaces.)
- > Mitry Jean, *La sémiologie en question*, Cerf, collection « 7^{ème} Art », Paris, 1987.

Principaux travaux autour du dispositif-cinéma :

- > Bailblé Claude, *La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma*, Thèse sous la direction d'Edmond Couchot, soutenue à l'université de Paris 8 (Saint-Denis), UFR ARTS, le 14 décembre 1999.
- > Baudry Jean-Louis, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base », *Cinéthique*, n°7-8, Paris, Juillet-août 1970, pp. 1-8.

LIVIO BONI

Philosophe et docteur en psychopathologie et psychanalyse à l'Université de Paris VII, rattaché à l'équipe « Psychanalyse et pratiques sociales » de cette même université, est l'auteur de plusieurs articles concernant le freudisme, parus dans des revues françaises et italiennes (*Rivista di Psicoanalisi*, *Psiche*, *Essaim*, *Cliniques méditerranéennes*, *Faillies*, *La Rose de Personne*).

DAVID FAROULT

David Faroult est réalisateur et enseignant-chercheur en cinéma à Paris III Sorbonne-Nouvelle. Ancien élève de la Fémis (département réalisation, 12^{ème} promotion), il est également co-auteur avec Gérard Leblanc du livre *Mai 68 ou le cinéma en suspens*, Syllepses, Paris, 1998 ; et co-auteur avec Nicole Brenez et Michael Temple de l'ouvrage *Jean-Luc Godard Documents*, Centre Pompidou, Paris, 2006.

En relief, l'image et le son...

Claude Bailblé
Université Paris 8

Il y a désormais 1500 salles de projection équipées en numérique (donc exploitables en relief) aux Etats-Unis et à peu près 150 en Europe. En France, on en est encore au stade de l'expérimentation commerciale dans quelques rares salles comme la Géode, la plupart étant rattachées à des musées pour des présentations connexes.

Alors que de nombreuses sociétés hollywoodiennes remastérisent dans le format stéréo leurs grands succès passés, alors même qu'elles produisent de nouveaux films chargés d'effets spectaculaires – l'audience augmenterait significativement ! – on commence de plus en plus – à Chalon-sur-Saône, comme dans les centres de décision – à prendre la mesure de ce nouveau système.

Une *déferlante industrielle* se prépare donc en direction des salles, avec tous les « effets forains » qui accompagnent l'émergence d'un dispositif nouveau – jaillissements au-dessus de la tête des spectateurs, mise en scène tirée dans la profondeur, immersion sonore... – effets programmés sinon justifiés pour accroître l'audience.

A l'Ecole Louis-Lumière, en liaison avec des professionnels expérimentés¹, nous mettons en place une équipe de recherche dont l'ambition est de systématiser et de valider les procédures instrumentales de tournage, de montage et de mixage, dans le but avoué de découvrir une scénographie stéréo innovante qui chercherait à tirer partie du relief et de la profondeur scénique pour obtenir des effets plus subtils, moins spectaculaires sans doute, mais

plus finement utilisables en fiction ou en documentaire.

Ainsi, l'échelle des plans prend-t-elle une toute autre signification lorsque la constance de taille (absente de l'image monoculaire) est rétablie en bonne part grâce à la convergence binoculaire retrouvée. La mise en perspective – dite hiérarchique en raison de l'étagement des plans de profondeur qui la compose – est de la sorte totalement remodelée. De même, le toucher visuel, évacué du dispositif classique, retrouve-t-il son fonctionnement lors des projections en 2k (et ultérieurement en 4k), c'est-à-dire en haute définition visuelle. Le spectateur touche ce qu'il regarde, sans qu'il soit nécessaire « d'envahir la salle » par des forêts de lances ou d'épées, des canons, des astronefs, des monstres tentaculaires ou dévorants... De plus, l'image stéréo apporte de nouvelles informations volumiques qui augmentent le temps d'analyse, installent un autre rythme de montage, avec une participation accrue du spectateur. Que dire enfin de la beauté corporelle ressaisie dans son volume ?

Le dispositif classique

C'est donc à un *supplément de réalisme* que semble nous convier ce nouveau dispositif, dans une sorte de progression historique qui tendrait à une imitation toujours plus complète de la réalité. Après le mouvement (en noir et blanc), est venu le temps du son et de la couleur. Puis celui du grand écran. Enfin, avec le son spatial régnant sur les salles, le réalisme trouverait son achèvement dans le relief. Pourtant, le cinéma a puisé dans un ensemble de dispositifs *ressemblant* mais aussi *différent* de la stricte réalité visuelle : à la peinture, il a emprunté la perspective artificielle² et l'écran frontal ; à la

¹ Alain Derobe, chef opérateur et stéréographe, et Yves Pupulin, de la société Binocle, notamment.

² La perspective artificielle, reprise ultérieurement par la photo et le cinéma, systématise le principe géométrique qui sous-tend la formation de l'image rétinienne, au moins en son centre : la projection conique. Ce principe géométrique a pour fonction -1/ de miniaturiser l'image du monde dans une petite chambre noire de focale 22,8 mm -2/ de sub-coder la profondeur dans les deux autres dimensions (largeur et hauteur). On apprend à coder la taille par la distance en regardant les choses rapetisser ou grossir, mais aussi en réglant les muscles oculaires, en ajustant sur elles la convergence binoculaire.



**ce sont les mémorisations
et les émotions du specta-
teur qui construisent alors
le film, en une sorte de
grand montage intérieur.**

photographie, l'échelle des gris mais aussi bien le noir et blanc et ses lumières ; à l'architecture, le décor mais également ses trompe-l'œil ; au théâtre, le jeu d'acteur, quoique morcelé et démultiplié par le découpage ; au roman, le flux narratif, c'est-à-dire l'enchaînement des situations et la focalisation sur quelques personnages ; à la magie, ses effets de surgissement, d'apparition ou de disparition dans le hors champ ; à la musique, le soulignement émotionnel. Et j'en oublie.

On mesure là déjà à quel point le cinéma s'éloigne d'une simple imitation de la vision spatiale, que la scène frontale du film primitif – tournée en plan-séquence – tentait d'approcher. Qu'en est-il alors de l'imitation du *continuum* temporel, ou à tout le moins, de l'illusion de continuité ?

En inventant le montage, le cinéma a surtout intensifié le présent (le temps mort s'est dissous dans les ellipses), tout en multipliant les flux projectifs, c'est-à-dire le suivi mental de quelques personnages érigés en protagonistes. Le suivi participatif et identificatoire ne culmine-t-il pas dans la caméra subjective, préparée par le plan rapproché face ?

Au fond, la *mimésis* spatio-temporelle n'est approchée qu'à l'intérieur de chaque plan, entre deux coupes. Mais elle paraît s'élargir à l'ensemble du récit, en raison d'une habileté qui consiste à remplacer la continuité perceptive du temps réel par la continuité mentale du temps narratif, autrement plus intéressante. On suit le devenir de quelques protagonistes, entre prévu et imprévu, selon un fil conducteur qui ne saurait être rompu. On glisse – sous pression – vers un horizon d'attente qui alimente le désir de savoir comment

– et dans quel état – les héros vont parvenir au dénouement. La caméra subjective nous fait vivre et espérer avec eux, nous faisant partager obstacles et objectifs. La continuité apparente semble ainsi construite pour le *scénario intérieur* de chaque spectateur, et non pour respecter je ne sais quelle authenticité temporelle. Pour autant, le changement de plan ne doit pas gêner le flux temporel, troubler la croyance en la réalité de ce que l'on nous montre par des sautes incongrues, inacceptables par la perception visuelle ou auditive. D'où le fameux raccord.

Le raccord autorise d'abord l'ellipse et sa dissimulation en une « quasi-continuité temporelle », au bénéfice d'un temps resserré, sans coutures apparentes. Il facilite aussi l'assemblage de plans successifs en une « quasi-continuité spatiale », comme si l'on pouvait substituer aux mouvements naturels du regard – vois-ci, vois-là – ceux, plus expressifs, du point de vue : « vois d'ici », « vois de là ». Le raccord permet surtout l'enchaînement des causes et des conséquences, la mise en ordre des implications diverses que suscitent gestes et regards, paroles et intentions. C'est là que s'active véritablement la « syntaxe » cinématographique, qui tire toute sa force de la réalité préconstruite en dehors du dispositif, soit d'un *déjà connu* que le spectateur met à contribution pour comprendre l'avancée du film. Il ne s'agit plus en effet seulement de resserrer le temps ou de démultiplier l'espace en une pseudo-continuité, mais d'organiser ou de diviser les points de vue, de conduire les inférences qui s'y attachent, et même de les faire vivre aux spectateurs.³

Emergent de ces dispositions trois pôles narratifs : ►

3
Les enchaînements des plans sont certes organisés pour s'accorder à la vitesse de nos pensées et émotions, mais aussi pour orienter nos partis-pris, nos espérances et nos craintes, nos adhésions et rejets.

- le pôle *situation* (on voit la scène en entier, les interactions et déplacements des personnages, leurs gestes), le pôle *personnages* (on s'approche de l'un ou l'autre des protagonistes, on les suit en panoramique ou travelling), le pôle *subjectif* (*externe* : visage en gros plan, on y lit les regards, les intentions ou les réactions ; *interne* : caméra subjective, on voit, on éprouve avec). Après *Griffith*, les cinéastes n'auront de cesse d'organiser leur mise en scène autour de ces pôles, soit pour diriger les attentes [montage parallèle : le spectateur en sait plus ou moins que certains personnages, voit évoluer simultanément plusieurs situations], soit pour enclencher les identifications [le spectateur vit les conflits, les désirs, les appréhensions de l'un ou l'autre des protagonistes].

Cependant, l'image – plane et rectangulaire – ne reproduit pas le champ visuel : la lisibilité n'est pas la même en gros plan et en plan large ; la participation du spectateur change lorsqu'un comédien joue de face, de profil, trois-quarts dos ou en amorce ; le mouvement – furtif ou lent – modifie la visibilité ; la mise en perspective crée un étagement des données visuelles, de l'avant à l'arrière-plan ; les directions de regards, les déplacements sont, en vision coplanaire (2D), moins précis qu'en vision directe (3D). En somme, aucun plan n'est à lui seul satisfaisant : trop de hors champ (que se passe-t-il en *off* ?) ou pas assez de champ (qu'en pense tel ou tel personnage ?)... Seul le découpage peut donner suite à ces questions, en y répondant immédiatement (contrechamp) ou en différé (quelques plans plus tard).

Avec le cinéma sonore, la mémoire auditive vient

compléter ou relayer la mémoire visuelle. Les images mentales nées des sons *off* agissent sur celles, visibles et audibles, venues de l'écran, en une sorte de montage horizontal. Si le plan large saisit les lieux et les mouvements, si le plan serré montre les visages, les regards ou les paroles, la voix *off* et les ambiances à l'entour ouvrent et entretiennent un espace scénique plus large, espace qui couvre toute la séquence, incluant les contrechamps à venir ou déjà venus. L'imaginé, le mémorisé et le perçu débordent le cadre immédiat du plan, comme pour mieux se rattacher au présent intentionnel des personnages.

Cette constatation n'est pas secondaire : la mise en chaîne *d'images-cadrées-montées-sonorisées* – l'architecture du montage – modifie le sens de chacun des plans, aussi construits ou pensés soient-ils. Tout changement de plan installe dès lors une connexion, un sens non plus isolé mais contextuel (or, donc, cependant, et, quand tout à coup, mais par ailleurs...), soit une direction de spectateur. Il en va de même pour les séquences ou les actes (grandes articulations, nouvelles données) à ceci près que ce sont les mémorisations et les émotions du spectateur qui construisent alors le film, en une sorte de grand montage intérieur.

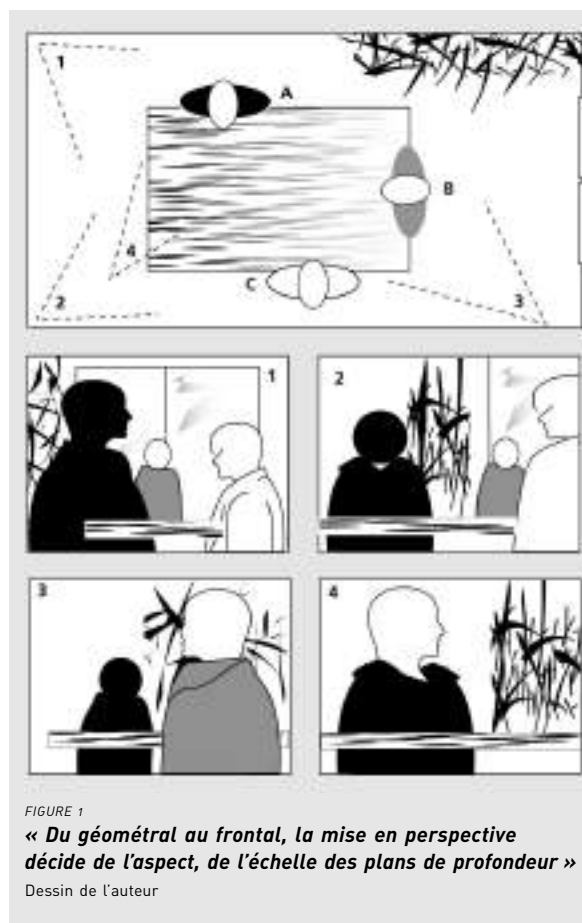
Un tel détour par le dispositif classique n'est sans doute pas inutile : il permet d'évaluer un peu mieux ce sur quoi le système stéréo va venir s'installer, en évitant de se laisser déborder *tout de go* par sa plus-value sensorielle. Il reste encore à préciser les principes à l'œuvre dans l'image en mouvement, principes sur lesquels le relief va devoir se greffer.

L'image animée

Cherchant à caractériser davantage l'image animée, je dirais qu'elle recèle quatre principes réducteurs concernant l'espace, et, simultanément, un principe d'extension concernant le temps. Pour commencer avec la réduction, il est aisé de constater que l'image se cantonne à un aspect, c'est-à-dire à un donné visuel restreint (interposition des premiers plans sur les seconds, décroissance des dimensions dans la distance, indistinction des lointains), donné figé que le découpage s'emploie à sublimer en multipliant les points de vue, les axes et les éloignements. Inutile de bouger la tête, de se déplacer : le rendu reste inchangé. Chaque aspect reste néanmoins incomplet, puisque cadré et délimité par une *pyramide visuelle* qui s'étend du point de vue à l'infini, laissant la question du hors champ – le contexte – à l'appréciation imaginaire de chaque spectateur. En outre, cet aspect est condensé (comme agglutiné) sur la « vitre perspective » en sorte que la vision sur écran est de type artificiel – *coplanaire* – c'est-à-dire sans relief ni profondeur réelle. Un régime de contiguïté généralisée s'installe, magnifié par la grande profondeur de champ : figures et fonds s'entrelacent dans la même vue, suscitant rencontres et rapprochements inconnus de l'expérience ordinaire. Habituellement, comme on peut le vérifier facilement, la vision directe n'accède qu'à un seul plan de profondeur – le plan de fusion – matérialisé au point de croisement des axes oculaires. En dehors de ce plan de fusion, les images dédoublées sont effacées de la conscience par un mécanisme cortical. Autrement dit, en dehors de la zone focalisée par le regard, la réalité visuelle est sous-aperçue, ce qui n'est assurément

plus le cas en grande profondeur de champ. Enfin, dans l'impossibilité de faire jouer la convergence binoculaire sur l'écran (l'analyse sélective des différents plans de profondeur), les *constances perceptives* (constance de taille et constance de forme, notamment) sont suspendues dans leur fonctionnement. Au regard de la caméra, l'échelle des plans et l'orientation des choses prennent alors toute leur importance.

En conséquence, une intelligence du point de vue est requise, intelligence qui rend lisible les



- éléments co-présents que l'on veut donner à voir sur le rectangle coplanaire. L'image, parce qu'elle est restituée en mono – et, de surcroît, sur un support en 2D – appelle à un arrangement perspectif, à un travail soutenu de composition, à une captation réfléchie.

Une théorie de la vision, énoncée par David Marr en 1982⁴, peut nous aider à mieux comprendre l'image filmique, héritière du *quattrocento*. Selon cette théorie, la lumière scanne le champ objet et rebondit dans toutes les directions. La pupille de l'œil – le point de vue – sélectionne alors un faisceau de rayons incidents – un aspect parmi d'autres – faisceau incident, puis émergent, projeté en image bidimensionnelle sur le fond rétinien. L'information prise par la lumière à la surface des choses (et transportée par le faisceau) deviendra texture, contour, couleur, position, mouvement et trajectoire, une fois analysée par le cortex visuel. Mais une première mise en forme commence dès la rétine (élément du cerveau). C'est, selon David Marr, le stade 2D de la vision. A ce stade, la surface rétinienne ne « voit » que des plages différemment éclairées, des transitions de lumière, et génère des traits, des contours séparateurs. La trace du travail rétinien apparaît du reste dans le dessin au trait (la « trait-pour-traiture » d'où s'extrait le portrait) ou dans l'écriture (l'information minimale, c'est le fil d'encre, la ligne noire sur fond blanc). Toutes ces données – rétinotopiques – rejoignent le cortex visuel via le nerf optique. Plusieurs modules perceptifs, fortement encapsulés (à faible pénétrabilité cognitive), établissent alors les sensations élémentaires (les *qualia* de la vision) comme la couleur, le mouvement, le relief, la texture ou les ombres dans ce qui émerge comme

une scène visuelle centrée depuis l'observateur, c'est-à-dire égocentrée en 2D et demi, selon la terminologie de David Marr. De quoi s'agit-il ?

Le 2,5D est l'étape nécessaire vers le 3D, étape intermédiaire marquée essentiellement par la prévalence de *l'aspect ordonné* par le point de vue et par la perspective naturelle. A ce stade, on ne voit qu'une facette de la réalité, un sous-ensemble du visible, capté par les deux yeux, certes, avec relief et profondeur, sans doute, mais ce n'est encore qu'une *scène égocentrée*, vue sous un angle. On aperçoit les faces mais non les dos, certains côtés sont visibles, d'autres pas ; nombre d'objets se masquent les uns les autres.

C'est précisément à ce stade que travaille l'image de cinéma. Il ne viendrait en effet à l'idée de personne de se pencher ou de se déporter de côté pour voir ce que cache un premier plan dans un film : l'image s'est réduite et figée en aspect momentané (comme dans l'étape 2,5D), et même condensée en 2D coplanaire. Le point de vue – au sens propre comme au figuré – persiste ainsi dans chaque plan : l'image filmique ne peut échapper au caractère intentionnel et construit de la visée, pas plus qu'à l'auto-centrement qui en sous-tend la diffusion.

D'où l'importance de la dernière étape, dite 3D, étape qui dégage l'observateur (mais non le spectateur) de l'idée même d'image. C'est le moment où le point de vue s'efface en tant que tel du champ visuel, pour constituer une réalité spatiale affranchie de l'image rétinienne 2D et de l'aspectualité 2,5D. Les volumes se ferment entièrement sur eux-mêmes, les êtres et les choses sont à leur place, *allocentrés*, avec leurs dimensions exactes. On est « dans l'espace réel », on

⁴ Se reporter à « *Vision* », David Marr, W.H. Freeman and Company, San Francisco, 1982, non traduit à ce jour.

a oublié les *qualia* de la vision « habillant » le monde apparent posé devant nous. L'image du champ visuel a été effectivement re-projetée automatiquement vers ses origines, afin de « coller » à la réalité géométrique des choses en enveloppant complètement les volumes (y compris les parties cachées). En 3D, les volumes retrouvent leur taille réelle, leur emplacement et leur couleur, c'est-à-dire une existence d'objet et non d'image. En d'autres termes, l'espace est objectivé en vraie grandeur, en exacte position : quand on descend un escalier, offre une fleur, boit un café, ça marche... Admettons alors que l'image de type photographique reste partiellement objective, bien qu'incomplète et réduite [en termes spatiaux et lumineux] : lorsqu'un douanier vous réclame le passeport, il voit la photo d'un visage inconnu. Il est obligé de comparer l'original (vous en 3D) et l'image miniature (en 2,5 D compressée 2D) pour établir une ressemblance et valider l'identité. Il compare en fait deux images : l'une, travaillée par le cerveau, est appelée « réel », l'autre est dénommée « photo », « signe iconique » ou même « analogon ».



FIGURE 2

Les informations de disparité gauche/droite sont à l'origine de la mise en relief et de la construction binoculaire de la profondeur.

Illustration tirée de *Perception* de Ivrin Rock, p.55, Scientific American Books, New York, 1984

Quand un chirurgien remonte une artère avec son endoscope, il faut espérer en l'objectivité spatiale et lumineuse de l'image vidéo, seule guide pour le travail des mains. L'image 2,5D compressée 2D doit être cependant interprétée avec habileté pour y retrouver le 3D du « réel ». Le relief y serait déjà le bienvenu.

Admettons que l'image procède aussi du subjectif [en termes d'interprétation ou de contexte] puisque la signification qu'on lui prête dépend des états antérieurs de connaissance, de méconnaissance ou d'ignorance du sujet qui la regarde. Deux fois subjective. Une fois à la prise de vue, où le photographe dispose d'un contexte (tant spatial que temporel) tout en étant mu par un projet, une démarche. Il cherchera tout de même à prévisualiser le résultat (les coupes, le cadrage, la vision coplanaire) avant de déclencher. Une autre fois à la restitution, quand le spectateur ne pouvant plus s'appuyer sur les données amont, aval ou à l'entour (pas de contexte) mais seulement sur l'entrelacs coplanaire des figures et des fonds, sur la mise en perspective hiérarchisée des premiers et des derniers plans, sur l'aspectualité figée du 2,5D, doit finalement lui prêter un sens en se basant sur des données générales ou sur des connaissances indirectes. Au cinéma, le contexte s'appellera le montage, à savoir : l'accumulation incessante de traces et de prévisions.

J'ai évoqué ci-dessus, à propos de l'image animée, un principe d'extension. Issu des capacités intellectuelles et attentionnelles de chaque spectateur, ce principe, que l'on pourrait qualifier d'*inférentiel*, permet d'appréhender les causes ou de voir venir les conséquences, à partir d'un instant significatif, d'un geste ou d'un mouvement bien choisi. Grâce ►

- au mouvement, en effet, le présent perceptif s'élargit vers l'amont ou vers l'aval, cherchant à s'insérer dans une chaîne causale, sur la base d'un simple amorçage cognitif.

Nul besoin alors de décrire une action dans son entier, en respectant les durées et reprenant toutes les phases de son déroulement. Il suffit d'y prélever les moments significatifs, en sorte que le spectateur imagine la suite ou déduise les préalables. Il y a là un principe d'économie narrative qui invite à l'ellipse et même au montage parallèle : on peut suivre plusieurs personnages en simultané, sans perdre le fil, en alternant les points de vue, en montrant les intentions ou les réactions successives de chacun d'entre eux et même en entrecroisant des actions menées en plusieurs lieux. Les yeux, le visage (pôle personnage), les corps, les trajectoires dans le paysage (pôle situation) sont alors suffisamment expressifs pour que le spectateur en étende la portée au hors-champ spatial (le *off*) ou temporel (l'avant et l'après du plan, de la séquence). La compréhension déborde la perception immédiate.

Au tournage, il y a donc aussi une intelligence du découpage temporel : il s'agit de construire ou de capter les instants opportuns qui donnent au plan son développement temporel, sa mesure, et même ses possibilités ultérieures de raccord. Intelligence que l'on retrouve au montage : il s'agit cette fois de déterminer la durée et l'ordre des plans, soit de choisir les moments successifs qui vont s'associer en une sorte de présent élargi. Inséparable du point de vue, qui rend lisible les éléments assemblés et configurés par la perspective, la fenêtre temporelle provisoirement ouverte par le plan ne se refermera donc jamais sans avoir prolongé les éléments précédents ou préparé les éléments suivants.

Je me suis longtemps demandé d'où venait cet écart de vitesse entre compréhension et perception. La perception prendrait-elle le temps de suivre l'action dans son entier, dans le temps chronique de son développement, qu'elle serait doublée plusieurs fois sur son trajet par la compréhension. Le spectateur piétinerait, piafferait d'impatience, réclamerait la suite. Sans doute les inférences liées au mouvement (des yeux, des mains, du corps) vont-elles plus vite que le mouvement lui-même. Mais le simple fait que ces inférences restent préconscientes, qu'elles consomment peu d'attention, qu'elles donnent un résultat aussi rapide et aussi fiable peut durablement questionner.

Une autre théorie, élaborée récemment (1997) par des chercheurs de l'Université de Parme, pourrait bien apporter une forte réponse à cette interrogation. Certaines cellules du cerveau, nommées neurones miroirs, s'activent aussi bien lorsqu'on observe ou réalise une action.

« Jean regarde Marie cueillir une fleur [...] Il sait pourquoi elle le fait. Comme elle lui sourit, il devine qu'elle va lui offrir la fleur. Cette scène dure quelques secondes et Jean la comprend presque instantanément. Comment peut-il concevoir précisément et sans effort l'action de Marie et son intention ? »⁵

Il y a dix ans, la compréhension de cette scène et de son intention eût été encore attribuée à un processus de raisonnement rapide, de type logique, comparant la scène aperçue avec d'autres expériences semblables déjà mémorisées. Aujourd'hui, grâce à cette théorie, l'explication est

5

Cette citation est empruntée au début de l'article de G.Rizzolati, L. Fogassi, V.Gallese, (chercheurs en neurosciences), article synthétique sur leurs découvertes concernant les « neurones miroirs », et publié dans le n°351 (janvier 2007) de *Pour la Science*.

beaucoup plus simple : les mêmes neurones du cortex pariétal et du cortex prémoteur s'activent quand on fait ou quand on voit l'action.

« Comme ces neurones semblent refléter directement, dans le cerveau de l'observateur, les actions réalisées par autrui, nous les avons nommés neurones miroirs »⁶

Si nous agissons aussi souvent sans avoir besoin d'y penser, si nous comprenons aussi vite les actes familiers que nous observons, c'est que nous n'avons pas besoin de raisonner consciemment. Depuis longtemps chacun sait qu'il suffit d'avoir fait l'expérience d'une situation pour la comprendre : le système des neurones miroirs, à la fois *mémoire* des choses faites et *lecteur* des choses que l'on voit faire (ou entend se dérouler), conforte directement cette intuition.

Mais il y a plus.

« Quand nous réalisons un geste, nous exécutons en réalité une série d'actes moteurs liés, dont la séquence est déterminée par notre intention : les mouvements réalisés quand on cueille une fleur pour la porter à son nez et respirer son parfum ne sont pas tout à fait les mêmes que si l'on cueille la fleur pour la tendre à quelqu'un [en souriant]... »⁷

La découverte essentielle des trois chercheurs italiens a été justement d'établir –en imagerie fonctionnelle par résonance magnétique– que les neurones miroirs « comprennent » les intentions d'autrui, en différenciant et distinguant des actions semblables dont le but est différent. Par exemple, l'action « prendre une tasse dans sa main pour le déjeuner » ne déclenche pas la même

activité neuronale que « prendre une tasse dans sa main pour débarrasser la table ». Autrement dit, les neurones miroirs répondent surtout à la composante intentionnelle de l'acte, en la reliant au contexte. Cette réponse sélective rend possible la compréhension immédiate du comportement d'autrui sans recourir à un répertoire sémiologique de regards, de gestes ou de déplacements, mais simplement en s'appuyant sur la *mémoire corporelle*, sur les schémas intentionnels engrammés et condensés dans les réseaux de neurones. Cette réponse permet aussi d'accéder aux émotions des personnages de film, car le mécanisme miroir entraîne le ressenti du même état émotionnel, qu'il soit aperçu sur les visages en plan rapproché face, ou manifesté par les attitudes et les mouvements du corps, en plan plus large. L'émotion et l'intention ainsi éprouvées préparent directement à la caméra subjective.

L'empathie à l'endroit des personnages nous fait de la sorte pleinement participer aux intentions et réactions de chacun d'eux, à la vitesse de la compréhension, vitesse qui est celle adoptée par le temps narratif. Une rapidité qui dépend finalement du temps d'activation des réseaux neuronaux (du cortex visuel au cortex prémoteur, puis du cortex prémoteur à la scène visuelle). Ce qui paraît sidérant ici, c'est le caractère très abrégé et très resserré de la représentation prémotrice, d'une part, et son côté filigrane express, d'autre part.

« Ainsi, les images prémotrices (du déploiement temporel) ne seraient qu'entr'aperçues par celui qui agit, car le dialogue sensorimoteur avec le contexte ne peut s'interrompre. On ►

6

Idem, PLS, n°351, *op. cit.*, p.44

7

Ibidem, p.46

► encourrait en effet de grands dangers si les représentations prédictives de l'action devaient dépasser en intensité la perception immédiate de l'environnement péripersonnel. Bien souvent, du reste, le cerveau ne dispose que de quelques dixièmes de seconde pour prédire les conséquences d'un geste, arrêter une décision...

De sorte qu'il est probablement plus facile – c'est le cas au cinéma – d'ouvrir un champ de prévisions en s'appropriant des buts qui ne sont pas directement les siens que de se représenter clairement le futur de ses propres actes. Dans la mesure où les projets des protagonistes, annoncés par le montage, sont souvent entravés par des obstacles, contrariés par des imprévus, les images motrices interfèrent certainement.

Sans doute, l'imagerie prémotrice n'est-elle principalement vue qu'en filigrane, elle fait bord pour la conscience, et n'y pénètre que lorsque la difficulté ou un problème s'interposent. A ce moment, le filigrane s'éclaire de l'intérieur et l'image glisse de la *mémoire dispositionnelle* (enchaînement des étapes ou des gestes) à la *mémoire représentationnelle* (saisie des situations et des résultats).⁸

En somme, l'imagerie prémotrice – aussi fragile et ténue soit-elle – en se combinant avec l'image furtive du but (basse résolution), ou même avec l'image mentale détaillée (haute résolution) de l'obstacle, fait entrer le futur (image intentionnelle) dans le présent (image perceptive). »⁹

L'activation quasi-instantanée de schémas intentionnels mémorisés, bien qu'elle dépende des instants significatifs et des angles de vue choisis par la mise en scène, et aussi bien de la justesse du jeu, est donc autrement plus rapide et féconde que le déroulé objectif des actions. C'est dire si le cinéma fait appel à l'imaginaire, c'est-à-dire à l'expérience de chaque spectateur, ultime interprète, finalement, de l'image animée.

L'apport du relief et de la profondeur

Il fallait – me semble-t-il – décrire en détail ces quelques composantes du film narratif pour ne pas se laisser éblouir ou emporter par la plus-value sensorielle qu'apporte au premier abord la stéréoscopie.

S'agit-il en effet seulement d'allonger vers le spectateur une avant-scène protubérante, voire envahissante, afin de le mêler ainsi plus étroitement aux actions et aux dangers des personnages ? Ce serait encore accentuer la tendance qui domine la grande diffusion, à savoir : le divertissement par l'action (soit l'introjection narcissique d'un corps tout puissant et invulnérable – le héros – dans un corps à motricité momentanément réduite – le spectateur). Il s'agit plutôt de reprendre le dispositif existant pour mieux le dépasser, le diversifier, et non d'y relancer systématiquement les mêmes effets, sans doute fabriqués pour en jeter plein la vue, au sens propre du terme.

Avec l'image stéréo, il faudra certainement mettre en scène autrement. L'image en 2,5 D, d'ordinaire aplatie en 2D sur l'écran, va retrouver partiellement volume, matière, et texture. Avec la profondeur retrouvée, la possibilité d'explorer

8

Le mélange incessant de sensations submotrices et de représentations anticipées constitue, à mes yeux, une des spécificités du film d'action. Le spectateur tressaille, trépigne, se raidit, se détend. Le corps s'identifie non seulement aux émotions et intentions, mais aussi par cette motricité esquissée, aux efforts et appréhensions des personnages.

9

C'est du moins ce que je tentais d'expliquer dans ma thèse, « *La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma* » p. 202, soutenue en 1999 sous la direction d'E. Couchot, à l'Université de Paris VIII, en me référant aux travaux de Jacques Paillard, publiés dans le « *Traité de psychologie expérimentale I* » – PUF, Paris, 1994 – notamment « *L'intégration sensori-motrice et idéo-motrice* » p. 925 et sq.

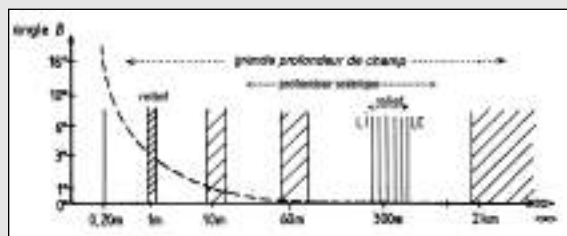


FIGURE 3

L'épaisseur fusionnée en relief (LI-LE) varie avec la distance où se posent les yeux : de quelques millimètres (à quarante cm) à l'infini (au-delà de deux kilomètres environ). A cette distance, la tranche d'espace est vue comme en mono. Lors de la restitution stéréo, la profondeur scénique accommodée/convergée par les deux yeux peut être sous-découpée en plusieurs « tranches » de relief, tranches qui s'épaissent avec l'éloignement.

Dessin de l'auteur

l'espace scénique, dans les limites de la netteté disponible, la possibilité de déplacer son regard dans ce qui n'est déjà plus un plan mais une pyramide visuelle, s'offre comme dimension nouvelle, à la fois esthétique et scénographique.¹⁰ Le toucher visuel inhérent au relief réintroduit la dimension tactile : l'ancien étagement des plans de profondeur fait place à une succession d'épaisseurs palpables par les yeux. L'image, jusqu'alors faussement volumique (grâce aux critères monoculaires de la troisième dimension : gradients de texture et de luminosité, interpositions et recouvrements, décroissance géométrique, perspective aérienne) est dorénavant analysable strate par strate. Que faire de ces nouveaux contacts entre scène et spectateur ?

Si les attracteurs habituels – brillances, mouvements – persistent dans l'image 2,5D décompressée 3D, le jaillissement devant l'écran (et son inverse, l'enfoncement) jouent évidemment un rôle novateur dans le réglage de l'attention spontanée. Les muscles

oculaires, toujours à la recherche d'une zone à fusionner, sont sollicités en permanence par la profondeur scénique, désormais sous-découpée en strates par le spectateur.

Sous-découpée, en effet, car toute zone fusionnée ici ou là par la stéréopsie s'accompagne, en avant et en arrière, de zones dédoublées (diplopiques) inutilisables et donc momentanément effacées de la conscience. La mise en scène devra diriger l'attention du spectateur au bon endroit dans la largeur et la profondeur de la pyramide visuelle, sauf à laisser se perdre le fil de l'avancée narrative. A cet égard, un dispositif sonore capable de transcrire à son tour la troisième dimension pourrait orienter utilement le pointage visuel vers « l'épicentre » du récit.

La stéréo opère aussi un bond qualitatif : deux images en perspective, corrélées par un écart de 6,5 cm entre les orbites, apportent beaucoup plus qu'une addition de deux informations ! Les constances perceptives retrouvées – stabilisation de la taille, reconstitution des volumes – restaurent le champ perceptif, au point d'augmenter assez nettement le temps de lecture et d'appropriation d'une image à la fois large et profonde. Pour autant, il « manquera » toujours au spectateur – outre la sphère omnidirectionnelle du champ visuel – les petits mouvements de tête, les petites fluctuations congruentes de l'image et du point de vue qui lui permettraient d'accéder au 3D allocentré, soit au simulacre complet de la réalité apparente.¹¹

Reste que le rendu spatial des volumes et des mouvements magnifie la beauté corporelle : on est là plus près de la sculpture vivante que de la peinture animée. S'y ajoute la sensualité du toucher visuel – le grain de la peau – mais aussi la ►

10

Au niveau instrumental, le réglage de l'entraxe des deux caméras augmente ou atténue la disparité stéréo, modulant ainsi la sensation de relief, tandis que le réglage croisé des convergences vers un plan de profondeur répartit les éléments en avant ou en arrière de ce plan, matérialisé ultérieurement par l'écran de la salle. Mais la distance du spectateur à l'écran décide de la mise au point et, par voie de conséquence, de la profondeur de champ optique disponible. En découle la profondeur de netteté utilisable pour la scène, lors de la restitution stéréo. S'agissant des effets de profondeur, le grand écran éloigné est donc beaucoup plus avantageux que le petit écran rapproché.

11

A cet égard, les petits mouvements de caméra (à l'épaule, par exemple), par des petites variations de point de vue qu'ils induisent, facilitent la « solidification du relief » lors de la restitution stéréo. Les mouvements des personnages sur eux-mêmes, aident aussi à leur manière, à la « mise en volume ».

► vision en bas-relief, si éloquente dans l'expression du visage ou des mains. Que nous donnait l'image coplanaire ? Une vision augmentée/densifiée (profondeur de champ ramenée sur un plan) en même temps que diminuée (perte des informations volumiques, des textures, de la vue perçante), une vision probablement plus proche de l'image mentale que de la perception directe. Que gagne-t-on avec le relief ? La sensation volumique, le toucher visuel, la possi-

bilité d'explorer par soi-même les différents plans de profondeur, de sous-découper la profondeur scénique. Cependant l'entrelacs expressif des figures et des fonds – cette contiguïté généralisée qui fait la richesse des arts plastiques – est partiellement suspendu. Comment incorporer dans la narration filmique ces effets de profondeur et de relief en les mettant au service d'émotions esthétiques ou dramatiques, sans que ceux-ci ne deviennent des effets pour

INDICES VISUELS	- - - PROFONDEUR - - -	INDICES NON VISUELS	
<i>Distance absolue</i>	<i>Distance relative</i>	<i>Distance absolue</i>	<i>Distance relative</i>
Binoculaires	Images dédoublées/effacées	Convergence	
Image simple	Stéréopsie : disparité	Accommodation	Stéréopsie : Variation de convergence
Monoculaires	Flou (aberr. chromat.)		
Grandeur familière (ou supposée)	Grandeur variable (<i>looming</i>)		
	Perspective linéaire		
	Texture		
	Recouvrement		
	Position relative		
	Parallaxe de mouvement		
	Gradient de luminosité		
	Perspective aérienne		

FIGURE 4
Les indices monoculaires et binoculaires de profondeur (d'après A. Delorme)
Tiré de *La Psychologie de la perception* de André Delorme, Ed. Etudes Vivantes, Québec, 1982.

l'effet ? Les figures nouvelles du ciné-relief ne sont-elles pas plutôt à rechercher dans certains mécanismes mentaux que le montage a su reprendre et transposer en bonne part ? N'a-t-on pas intégré la caméra subjective dans le discours narratif (1909), en lui donnant la puissance d'identification à un personnage, sans que cet artefact ne déclenche la risée des publics, au motif qu'il est impossible de se glisser dans les yeux d'autrui ?

En quoi l'analyse de la profondeur et du relief peut-elle susciter un nouveau réglage de la mise en scène, activer de nouveaux mécanismes narratifs ou

discursifs ? Tel me paraît être le véritable enjeu. Pour conclure, je rejoindrais volontiers les propos tenus par Gérard Leblanc lors de la clôture du colloque : « S'agit-il de confirmer ou de transformer l'existant ?... En quoi un nouveau dispositif donne-t-il au spectateur le pouvoir d'agir plus sur sa vie, c'est-à-dire sur les données concrètes qui conditionnent son existence ? » En l'absence d'une telle ouverture, on n'aurait jamais que des effets d'immersion – de participation accrue – où le seul fait d'agir par procuration « l'emporterait sur tout autre questionnement concernant le contenu et la finalité de l'action ». ■

BIBLIOGRAPHIE

- > MARR David « *Vision* » W.H. Freeman and Company, San Francisco, 1982.
- > PAILLARD Jacques, « *L'intégration sensori-motrice et idéo-motrice* » in « *Traité de psychologie expérimentale I* » – PUF, Paris, 1994
- > RIZZOLATTI G., FOGASSI L., GALLESE V. « *Les neurones miroirs* » in *Pour la Science*, n°351, janvier 2007
- > THYSSEN L. « *Binocular vision* » in « *Adlers's Physiology of Eye* » Ed W. M. Hart, Mosby-Year Book, St Louis 1992, 9ème édition, chap. 24.

CLAUDE BAILBLÉ

Claude Bailblé est enseignant-chercheur et maître de conférences au département cinéma de l'Université de Paris VIII à St Denis. Il intervient dans quelques écoles professionnelles, dont l'ENS Louis-Lumière. Titulaire d'un doctorat en Sciences de l'Art, il mène une recherche sur les sciences perceptives et cognitives appliquées à la mise en scène.

Des sons comme des images

François Bonnet - Gérard Pelé
ENS Louis-Lumière

Pour la diffusion des musiques électroacoustiques – sur support – dans le contexte du concert, François Bayle a mené un travail de réflexion, à partir de 1970, le conduisant à proposer de « substituer au dispositif de “sonorisation” classique, qui spatialise le son du pourtour vers le centre d’une salle, un ensemble de projecteurs sonores qui étale une “orchestration” de l’image acoustique selon l’une des dimensions la plus favorable à la meilleure propagation dans la salle, par exemple dans un théâtre la scène, dans un amphithéâtre l’espace central¹ ». La première réalisation de « l’Acousmonium » a été effectuée par Jean-Claude Lallemand entre 1973 et 1974 d’après le schéma de principe de François Bayle² et, sur cette base, s’est constitué peu à peu au GRM un modèle perspectiviste de la diffusion de musique électroacoustique analogue à celui qui prévaut pour l’orchestre traditionnel. Plus récemment, ce dispositif a été modifié dans le but de l’adapter à de nouveaux usages – modifications qui, bien qu’elles aient conservé l’aspect modulaire de l’Acousmonium, posent la question de savoir s’il peut encore être considéré comme un orchestre car, si ses composantes « solistes » sont toujours présentes, la répartition par registres a tendance à se raréfier. L’analyse de cet « orchestre de haut-parleurs », de sa conception initiale jusqu’à son développement actuel, rend compte des

transformations qui ont eu lieu dans la conception, la diffusion et la réception de la musique électroacoustique au concert.

L’Acousmonium « historique »

François Bayle cherche en premier lieu une solution au problème ordinaire du concert de musique électroacoustique, dû au fait que la scène est vide, qu’il ne s’y passe rien, qu’il n’y a plus, en tout cas, ni causalité instrumentale, ni geste, ni performance, ni même une simple animation visuelle susceptible d’étayer le sensible musical par une émotion du même ordre que celle qui découle des multiples événements et des interactions sensorielles se produisant au concert traditionnel. À la place des musiciens interprètes et, éventuellement, du chef d’orchestre, il n’y a plus que des haut-parleurs, des « caisses noires » ou des « sphères grises » placées aux coins de la salle. Au départ, il n’y avait même qu’un seul haut-parleur, pour une diffusion monophonique, puis deux, pour une diffusion stéréophonique, et la pauvreté, le minimalisme de l’installation étaient tels qu’il fallait que les auditeurs aient un réel intérêt pour cette musique, et un engagement non moins avéré, pour se déplacer dans une salle de concert. Car la radio eut été – a été et est encore – un canal de médiation plus « naturel », mieux en accord avec son caractère particulier, qui est de n’avoir point de cause instrumentale directe, du moins pas dans la même temporalité que celle de son écoute. On peut dire que les causes instrumentales de la musique électroacoustique

¹ François Bayle, « Pour une musique invisible : un “acousmonium” », in *Conférences des journées d’études – Festival international du son*, Paris, Éditions Radio, 1975, p. 132. Il mentionne dans son article la formule qui a prévalu depuis les débuts de cette musique avec Pierre Schaeffer en 1948, à savoir celle d’une « définition de l’espace acoustique par les quatre (ou huit) encoignures d’une salle » (*Ibid.*, p. 127), puis son extension par l’addition de sources sur le pourtour des salles de concert. Il mentionne également d’autres formules de diffusion, comme celle de Pierre Henry au Groupe de Bourges (GMEBAPHONE, GMEBAHERTZ, 1973), celles des Polytopes de Iannis Xenakis (1967, 1973) et celle de Karlheinz Stockhausen au Pavillon d’Osaka (1970). Il aurait pu y ajouter la première projection sonore en « relief spatial » réalisée sous la direction de Pierre Schaeffer en 1951, ou *Timbre Durées* d’Olivier Messiaen, première œuvre à découpage spatial réalisé sur un magnétophone à trois plateaux par Pierre Henry en 1952. Il y a certainement eu d’autres expériences, ce qui montre que l’intérêt pour la spatialisation ne commence pas avec l’Acousmonium et que des formules très variables ont été explorées.

² L’inauguration en a été faite en 1973 avec *L’Expérience Acoustique* de François Bayle, œuvre de 1970-1972 (éditée en 1994).

sont virtuelles du point de vue de l'auditeur, et que son actualisation par les haut-parleurs ne manifeste qu'une cause instrumentale indirecte, ou au second degré. Et ça n'est même pas toujours le cas si, comme le souhaitait François Bayle, ces musiques « cachent leur origine sonore, leurs causes instrumentales, et mettent en jeu une écoute active intéressée aux effets et au sens³. »

En second lieu, bien que la stéréophonie ait offert une possibilité théorique de distribution de sources sonores virtuelles dans l'espace et un « étage » de plans sonores tels que l'on a parfois évoqué son analogie avec la stéréoscopie dans le domaine de l'image, cette distribution et cet étage restaient cloisonnés à un espace relativement limité entre les haut-parleurs et en profondeur : l'absence d'une véritable théorie de la stéréophonie et le fait que les compositeurs s'en tenaient aux moyens technologiques mis à leur disposition, notamment en matière de captation, empêchaient que des sources virtuelles soient créées au-delà de l'espace entre les haut-parleurs, en profondeur, et encore moins en élévation. L'utilisation d'indices indirects, comme le filtrage et la réverbération pouvaient certes créer l'illusion de la profondeur mais, pour le reste, on peut considérer que la seule dimension véritablement explorée était, et reste encore dans la plupart des cas, une dimension de juxtaposition sur une bande fictive entre les deux haut-parleurs.

Pour tenter, entre autre, de pallier à ces deux difficultés, François Bayle a donc conçu et fait

réaliser un « orchestre de haut-parleurs », destiné à la « projection » et à la « spatialisation » du son⁴. La disposition d'un assez grand nombre de haut-parleurs dans l'espace normalement dévolu aux musiciens interprètes et la restauration de la fonction de « chef d'orchestre », le tout étant « scénographié » au moyen notamment d'éclairages appropriés, permettait à la fois d'obtenir une certaine forme d'animation visuelle et de réinvestir l'espace acoustique perceptible. Aux sources visuellement perçues pouvaient correspondre des sources auditives et, cela, sur la totalité de l'espace scénique, étant entendu que cet espace pouvait lui-même ne pas être limité à la scène traditionnelle de l'orchestre, c'est-à-dire que dans certains cas des haut-parleurs pouvaient également être placés en des endroits tels que les côtés ou l'arrière de la salle – et pourquoi pas en hauteur ou parmi les spectateurs. François Bayle a nommé « Acousmonium » son dispositif en référence à la « musique acousmatique », ce dernier terme étant en outre proposé en substitution à ceux de « concrète », « électronique », « expérimentale » ou « électroacoustique » qui avaient cours à l'époque.

Pratiquement, l'Acousmonium est alors constitué d'un nombre variable de haut-parleurs (typiquement, de huit jusqu'à plus de cent), qu'il nomme « projecteurs de sons⁵ », dont les caractéristiques sont différentes en forme, volume et acoustique, qui sont alimentés individuellement ou par groupe par autant de canaux d'amplification, et pilotés par une console ou « pupitre » de mixage pouvant, lui-même, être utilisé en direct par un ►

3 *Ibid.*, p. 126. Notons que si Pierre Schaeffer défendait également une écoute non causale, qu'il appelait écoute réduite, c'était d'abord parce que cette modalité perceptive a pour propriété de masquer les significations normalement attachées à certains sons et que cela pouvait les entraîner dans le domaine du musical. Mais il ne postulait pas que de nouvelles significations leur adviendraient, pas plus que pour les autres « objets » musicaux.

4 Ces expressions proviennent du *Dictionnaire des arts médiatiques* (Groupe de recherche en arts médiatiques – UQAM, 1996).

5 Les expressions mises entre guillemets dans ce paragraphe sont celles qui sont utilisées par François Bayle pour nommer les différents composants et acteurs de son système de diffusion.

► « directeur du son ». Ainsi conçu, ce système est en mesure de distribuer sur l'ensemble des canaux un programme monophonique ou stéréophonique ou, éventuellement, un enregistrement multipiste. Dans sa conception originelle, François Bayle propose également une séparation en registres et une spécialisation des haut-parleurs : pour un dispositif scénique classique, il distingue par exemple le couple de « projecteurs solistes » à large bande passante disposés de part et d'autre de la scène et destinés à assurer une « référence », un ensemble compact de « projecteurs contrebasse » sur la gauche, une chaîne de « projecteurs suraigus » étalée du centre aux extrémités, trois étages médians fournissant une gamme de timbres différents, et disposés en largeur et profondeur de manière variable ; peuvent enfin s'y ajouter des projecteurs ponctuels destinés soit au registre « lointain », soit à un registre de « fermeture » par les côtés ou l'arrière de la salle. Initialement, le pilotage de cette orchestration était assez simplifié puisqu'il s'agissait simplement de construire une série de registres de « couleurs » à l'intérieur de l'espace acoustique, à partir le plus souvent d'un enregistrement stéréophonique et en suivant une éventuelle « partition » destinée à faire évoluer la spatialisation et les sonorités au cours de la diffusion de la pièce musicale, dans une sorte de représentation visuelle de son déroulement temporel et tonal. François Bayle avait envisagé d'autres commandes, par exemple par clavier pour des interventions ponctuelles, et également une possible automation de ce pupitre pour, en particulier, réaliser des actions subtiles ou

rapides qu'une commande manuelle peinerait à accomplir.⁶

Imagerie sonore et réalisme

La description donnée, qui suit celle de François Bayle dans son article cité, montre que son but de substituer à la sonorisation du pourtour vers le centre de la salle une « orchestration » qui diffuse en direction des auditeurs est bien atteint, mais au prix, en effet, d'une reproduction du dispositif de l'orchestre qui pourrait en amoindrir l'aspect novateur. Néanmoins, cette diffusion rayonnante s'oppose bien à un principe de sonorisation qui, pour être encore rudimentaire à l'époque, puisque limité à la quadriphonie, n'en était pas moins le précurseur des systèmes holophoniques qui en constituent le développement le plus récent. C'est-à-dire qu'elle oppose un principe empirique d'orchestration, par une distribution des « objets sonores » sur des sources réelles en charge de les rendre perceptibles au lieu même où elles sont placées, à un principe théorique de reproduction de sources virtuellement manifestées dans un espace vidé de toute source réelle. On a, d'un côté un système variable dans sa constitution et son emploi, et *empiriquement* réalisé pour répondre au cas par cas à la diffusion d'une œuvre dans un espace donné, et de l'autre un système « universellement » fixé et dont l'emploi doit *rationnellement* correspondre à l'application d'un ensemble de lois acoustiques qui, à part la mise en équation des sources dans l'espace, peuvent n'avoir rien à faire avec l'interprétation de l'œuvre à diffuser, puisqu'il

6

Cette automation a été progressivement mise en œuvre et a permis notamment la prise en charge de modules externes pour des spatialisations de plus en plus complexes – dont le récent SPAT de l'IRCAM ou d'autres modules développés sous Max/MSP – ainsi que des formats normés de diffusion pour qu'ils puissent retrouver à la diffusion dans l'Acousmonium leur spatialisation d'origine – actuellement, sont pris en compte les formats stéréophonique, quadriphonique, octophonique et 5.1. Notons encore que cela a entraîné petit à petit le transfert du directeur du son et de son pupitre de commande dans le public, comme c'est souvent le cas pour la sonorisation des autres spectacles de musique, ce qui le place en meilleure position pour trouver un équilibre sonore approprié au lieu de diffusion, mais a aussi pour effet de le rendre moins visible comme « chef » en référence avec l'orchestre traditionnel.



**ce qui subsiste de réalité,
c'est l'espace de l'œil
qui écoute. Celui-ci
fournit un contexte,
un cadre, une dimension
de l'espace acoustique.**

en est, par son principe même, indépendant. L'Acousmonium est en continuels changements, différent à chaque concert, alors qu'un dispositif holophonique tend à être figé en un standard de diffusion.

Si la filiation avec le dispositif acoustico-visuel de l'orchestre traditionnel est patente d'un côté, et si la filiation avec les systèmes de reproduction des apparences visuelles ne l'est pas moins de l'autre, il reste qu'un même modèle optique et perspectiviste est à l'œuvre dans les deux cas. Ce sont certes des démarches différentes, mais qui visent toutes deux une « imagerie sonore ». En effet, comme le dit François Bayle : « Cependant ce qui subsiste de réalité, c'est l'espace de l'œil qui écoute. Celui-ci fournit un contexte, un cadre, une dimension de l'espace acoustique. *Il faudra que l'image acoustique occupe l'espace constaté* sous peine que l'effet qui résulte soit artificiel, incroyable⁷. » Le principe de reproduction « périphérique » rapproche, pour sa part, la stéréophonie de la stéréoscopie, l'holophonie de l'holographie et, d'une manière générale, toute technique de reproduction sonore des techniques d'imagerie. Ce sont des systèmes d'imagerie sonore distincts dans les moyens mis en œuvre, mais par contre comparables dans leurs buts : il s'agit, dans tous les cas, d'organiser une confusion entre la réalité et sa représentation dans un contexte humaniste.

Dans l'Acousmonium, l'effet de réel est obtenu par la mise en coïncidence des sources acoustiques avec des objets, ce qui a pour effet de placer le

spectateur dans une situation voisine de celle du concert traditionnel où les causalités sont, en effet, confondues et

où, par conséquent, la capacité de localisation est renforcée⁸. L'Acousmonium tend ainsi à surmonter les difficultés de l'écoute

directionnelle engendrées par les dispositifs classiques de diffusion « du pourtour vers le centre » en rétablissant la cohérence géométrique entre les perceptions visuelle et auditive. Or, cette consistance géométrique est, elle-même, fondée sur une convention représentative : « L'espace représentatif n'est qu'une image de l'espace géométrique, image déformée par une sorte de perspective, et nous ne pouvons nous représenter les objets qu'en les pliant aux lois de cette perspective. Nous ne nous *représentons* donc pas les corps extérieurs dans l'espace géométrique, mais nous *raisonnons* sur ces corps, comme s'ils étaient situés dans l'espace géométrique. Quand on dit d'autre part que nous "localisons" tel objet en tel point de l'espace, qu'est-ce que cela veut dire ? *Cela signifie simplement que nous nous représentons les mouvements qu'il faut faire pour atteindre cet objet* ; et qu'on ne dise pas que pour se représenter ces mouvements, il faut les projeter eux-mêmes dans l'espace et que la notion d'espace doit, par conséquent, préexister⁹. » Cela signifie que la synthèse spatiale et celle de l'objet, dont dépend en particulier l'effet recherché d'« étage-ment des plans », impliquent une certaine « épaisseur de temps » indispensable pour qu'il nous soit possible de raisonner dans un espace géométrique et, par conséquent, de ramener la dimension

⁷ *Ibid.*, p. 131.

⁸ Ceci semble résulter de l'action du colliculus supérieur, l'un des centres sous-corticaux placés sur la voie d'intégration auditive, qui est partagé entre les voies auditive et visuelle et s'est révélé doté d'une véritable topographie de l'espace sonore (Pierre Buser - Michel Imbert, *Audition*, Paris, Hermann, 1987, p. 253-254).

⁹ Henri Poincaré, *La Science et l'hypothèse*, Paris, Éditions Flammarion, 1902, p. 74-75 de l'édition de 1959.

¹⁰ Cette hypothèse sur le codage temporel des processus mentaux est formulée par Jean Petitot : « La question est : comment les caractéristiques de l'espace et l'unité des constituants d'une scène visuelle peuvent-elles être codées dans un système neuronal où il n'y a que des signaux qui circulent, et par conséquent que des corrélations temporelles ? » (Jean Petitot, « Neurogéométrie et phénoménologie de la perception », in *Philosophies de la perception*, sous la direction de Jacques Bouveresse et Jean-Jacques Rosat, Paris, Odile Jacob, 2003, p. 70). Selon lui, la cohérence structurale et l'unité des constituants d'une représentation mentale sont le résultat de la dynamique de l'activité neuronale sous-jacente, de ses corrélations temporelles et, plus précisément, dans la synchronisation de ses réponses oscillatoires (de l'ordre de la milliseconde).

- ▶ d'enveloppement de la profondeur et de la distance à une dimension de juxtaposition de la gauche et de la droite, du haut et du bas¹⁰. La cohérence perceptuelle du dispositif de l'Acousmonium est donc favorisée par la coïncidence des stimuli visuels et auditifs, mais elle dépend, en dernière instance, de processus temporels nécessaires à l'installation d'une logique géométrique.

Dualité de la ressemblance

Par sa ressemblance dispositionnelle avec l'orchestre traditionnel, l'Acousmonium est en mesure de reproduire certains schèmes auditifs, de provoquer entre eux une équivalence perceptive. Mais sa nature est duale : à la fois illusionniste et expressive, car le but de son concepteur est d'adhérer à la réalité, mais pas trop. À un premier niveau d'analyse, il ressemble à l'orchestre traditionnel, mais comme libre interprétation où se loge justement la volonté d'expression. À un niveau plus profond d'analyse, il apparaît que c'est par héritage qu'il se trouve doté de cette double nature. En effet, le dispositif de l'orchestre traditionnel organise déjà un point de vue et, par conséquent, un point d'écoute, tous deux réglés par la position du chef d'orchestre, imitant en cela la perspective humaniste. La question de savoir quelle réalité sonore se trouve imitée est secondaire car, comme pour la perspective optique, c'est avant tout la posture perceptive devant le monde qu'il s'agit de reproduire, posture qui peut se résumer dans l'axiome d'une « fenêtre perceptive » organisant une scénographie par référence à « l'intelligence » du monde¹¹. Mais, pour un

spectateur dont la position peut varier, les différences d'écoute sont moins marquées que celles de la vision, en raison principalement d'une homogénéisation des stimuli sonores résultant des lois de l'acoustique. Néanmoins, aucune position ne produit exactement ce qui est obtenu à celle du chef d'orchestre. Tout au plus, peut-on estimer que, dans son axe et à faible distance, les sensations sont assez proches pour pouvoir être confondues, surtout en considérant que le chef d'orchestre ne « travaille » pas seulement pour lui, mais aussi pour un point d'écoute situé « quelque part » derrière lui. En somme, les spectateurs d'un concert se trouvent dans la même situation qu'au musée, quand ils sont en groupe devant un tableau de peinture réalisé, même approximativement, selon les principes d'Alberti : un seul d'entre eux peut occuper le point de vue choisi par le peintre au moment de la construction de sa perspective.

Au concert, comme au musée, il y a de « bonnes » places et de « moins bonnes ». Et même si l'on suppose que l'absence de causalité instrumentale visible n'aggrave pas la situation d'un spectateur en « moins bonne » place, il ne voit ni n'entend la même chose que son homologue plus chanceux (ou plus fortuné) ; et l'on ne peut pas affirmer, dans la plupart des cas, que cela a été voulu par le compositeur, le chef d'orchestre ou le « directeur du son », qui règlent parfois très finement la « balance » des registres à partir de leurs propres positions. C'est, par conséquent, du double instinct, illusionniste et expressif, et de sa transmission au spectateur, dont dépend la réception de ces musiques, et pas simplement de dispositifs qui

¹¹ Rappelons à cette occasion que la perspective des peintres de la Renaissance est, comme l'a montré Erwin Panofsky, une forme symbolique (*La perspective comme forme symbolique* [1924], trad. fr., Paris, Éditions de Minuit, 1975). Elle serait « ... le passage de l'espace psychophysiologique de la perspective ancienne à l'espace mathématisé... » (Claudio Bordi – Elio Trusani, « La renaissance de la perspective », in *Cahiers art et science*, Numéro spécial 8, Bordeaux, Éditions Confluences, 2004, p. 165). Notons encore qu'Alberti, à l'origine de cette réforme, s'inspire du traité de Vitruve – *De architectura* – pour développer ses techniques de représentation de l'espace : *orthographia*, la « planimétrie » ; *ichnographia*, la « façade » ; *scenographia*, la « perspective ». Il est alors significatif que « perspective » traduise « scénographie », c'est-à-dire que la perspective puisse fonctionner aussi comme une mise en scène théâtrale, et non seulement comme une technique de reproduction des apparences.



**On pourrait imaginer
différentes formules,
depuis la surface
entièrement englobante
(...) jusqu'à une sphère
de taille assez réduite.**

peuvent être différents sans que ces principes, humanistes et romantiques, soient transgressés.

De l'Acousmonium à l'Holophonium

La comparaison suggérée amène à examiner le cas de l'holophonie, en tant que principe accompli de diffusion « du pourtour vers le centre ».

L'holophonie repose sur le principe de Huygens, transposé de l'optique à l'acoustique, qui fait l'hypothèse que le champ créé par un ensemble de sources peut être reproduit en leur substituant d'autres sources « convenables » réparties sur une surface fermée entourant les sources originales¹². Or, ce dispositif ne ressemble ni à celui de la stéréophonie, ni à celui de la quadriphonie, ni à celui qui a été mis en œuvre sous le nom d'holophonie par l'IRCAM¹³. Ce dernier système utilise en effet un ensemble de haut-parleurs disposés sur des panneaux entourant les auditeurs, si bien que ces derniers ne sont pas à l'extérieur d'une surface fermée (par exemple, une sphère) qui entoure les sources à reproduire, mais à l'intérieur d'une surface – qui n'est d'ailleurs pas fermée puisqu'en forme de bandeau – les entourant, les sources virtuellement reproductibles étant alors situées théoriquement à l'extérieur de cette surface. Tout se passe comme si la surface avait été dépliée, retournée comme un gant. La formulation du principe de Huygens par Fresnel permet de comprendre la possibilité de ce retournement, puisqu'il considère simplement que les vibrations d'une « onde », en chacun de ses points, peuvent

être regardées comme la résultante des mouvements élémentaires qu'y enverraient toutes les parties de cette

onde considérée dans l'une de ses positions antérieures. Il ne s'agit en somme que de l'application d'un principe de causalité considéré dans ses conséquences temporelles : pour tout phénomène ayant une cause dans un ordre temporel univoque, reproduire l'effet revient à simuler le phénomène, sous la seule condition que ce soit en « temps différé ».

Les programmes mis en œuvre dans le dispositif holophonique de l'IRCAM synthétisent la résultante des « ondes » des différentes sources considérées selon leur antériorité. Il n'y a même plus de condition sur la fermeture de la surface émettrice, mais de simples restrictions sur les sources qu'il est possible de synthétiser en position et rayonnement¹⁴.

Avec un système holophonique, il serait donc possible de simuler un acousmonium, en synthétisant à volonté des sources à l'intérieur et à l'extérieur d'une surface émissive. On pourrait imaginer différentes formules, depuis la surface entièrement englobante – solution de l'IRCAM se justifiant, en particulier, par son ubiquité avec une possible surface de projection optique – jusqu'à une sphère de taille assez réduite au regard des dimensions de la salle de concert où elle serait placée, en passant par une surface de projection englobant juste le volume de l'« orchestre » qui en constitue le modèle. De plus, un tel dispositif, de par son principe, proposerait une meilleure cohérence de l'espace acoustique synthétisé, puisque la

¹² D'après Mario Rossi, *Électroacoustique*, Dunod, Paris, 1986, p. 136.

¹³ Il s'agit du projet CARROUSO, qui visait le développement de technologies permettant le transfert d'une scène sonore réelle ou virtuelle vers un lieu distant. Dans cette réalisation, les signaux sonores des sources sont transmis isolément et sans effet de salle, et à la réception, la « scène sonore » est synthétisée à partir de sa description géométrique, physique et perceptive (Étienne Corteel, « Création et manipulation de scènes sonores pour la wave field synthesis », in *Cahier Louis-Lumière* n° 2 - *Espaces pluriels, images et sons*, Paris, Imprimerie du Marais, 2004, p. 62-83). Lors de la phase de restitution, des programmes « traducteurs » sont utilisés pour fournir les données nécessaires à un système « holophonique », c'est-à-dire à une technique de reproduction qui préserve les informations spatiales de distance et de direction des sources sonores qui composent une « scène ».

¹⁴ Notons que le cadre du paradigme ondulatoire permet non seulement d'envisager le retournement mentionné par une transformation des coordonnées spatiales, mais aussi une sorte de retournement temporel puisque, dans une certaine mesure, il permet également de mettre en équation des sources ponctuelles à l'intérieur de la surface émettrice. Quant à l'absence d'une véritable fermeture de la surface en l'état des techniques mises à contribution, son incidence concerne plus la forme du rayonnement des sources synthétisées qu'une hypothétique localisation en élévation, en effet peu fréquente dans le contexte musical que cette technique vise à restituer.

- localisation des sources ne dépendrait plus de la position des auditeurs. Pour que ce soit le cas avec l'Acousmonium, il faudrait que soit prévue une stricte affectation des différents « instruments », ou « objets sonores » qui entrent dans une composition. Mais ce n'est pas ce qu'on observe en pratique car, comme le dit François Bayle, son emploi réfère plus souvent à « un traitement des *énergies*, un nouveau comportement par rapport au *temps réel*, un travail directeur des *structures de perception* », et à la construction de « registres de couleurs » qui « représente visuellement le déroulement temporel (sic) de l'œuvre¹⁵ ».

Au contraire, un « Holophonium » impliquerait une séparation préalable des sources, si bien que, même s'il était théoriquement possible de diffuser un programme stéréophonique par ce moyen, cela équivaldrait à projeter un film sur pellicule avec un projecteur holographique. Et à moins de reconstituer la structure d'objets qui sont initialement entrés dans la composition de la scène, ce qui reviendrait à un travail d'analyse et de synthèse dont on peut discuter l'intérêt, cette démarche n'aurait guère de sens, si tant est qu'elle soit réalisable dans l'état actuel de nos techniques. Chaque source réelle de l'Acousmonium peut être considérée comme porteuse d'un « instrument », tandis que les sources réelles d'un système holophonique ne se représentent que comme des portions, ou des fragments, de l'organe complet ; toutes contribuent, par les signaux qui leur sont appliqués, à synthétiser ne serait-ce qu'une seule source virtuelle. Avec l'Acousmonium, les sources virtuelles et réelles sont confondues. La volonté

de François Bayle de faire contribuer la vision à la perception de l'espace sonore exprime aussi cette différence, si l'on considère que le dispositif holophonique propose un lieu « vide » des sources qu'il a pour fonction d'actualiser, alors que l'Acousmonium occupe l'espace acoustique. L'écart qui subsiste entre l'Acousmonium et l'Holophonium ne tient pas à leur statut par rapport au « monde de l'art ». Tout comme l'Acousmonium relève de la conception humaniste de l'art, entre illusion et expression, la mise en œuvre concrète d'un « Holophonium » ne dispenserait pas de ce dualisme : car l'analyse préalable en quoi consistent la sélection et la séparation des objets qui entrent dans une synthèse holophonique laisse tout autant qu'avec l'Acousmonium la place à une possible interprétation. En effet, à la suite du projet CARROUSO mentionné, l'IRCAM travaille à présent sur un programme nommé « SEMANTIC-HIFI¹⁶ », qui postule une interprétation, réalisable à la réception, et concernant notamment le mixage et la spatialisation sonore, à nouveau conforme avec le projet humaniste. Si des changements devaient avoir lieu dans la conception de l'Acousmonium, on constate que cela aurait peut-être plus d'influence sur les façons de concevoir la composition musicale que sur leur « mise en onde », puisqu'elle en serait dans une large mesure dépendante.

Évolutions et devenir possibles

L'Acousmonium, depuis son stade initial, n'a cessé d'évoluer au cours des années. De nouveaux outils sont apparus, de nouveaux supports de

¹⁵

François Bayle, « Pour une musique invisible : un "acousmonium" », *op. cit.*, p. 128 et 134. Cependant, si cette école défendant une musique électroacoustique « de masse sonore » est encore dominante, il y a actuellement de plus en plus de compositeurs « pointillistes » qui proposent des enregistrements multipistes (16, 24 canaux, voire plus) où chaque son ou type de son est assigné à un seul haut-parleur, qui dès lors s'assimile à une source réelle. Pour ceux-là, le dispositif holophonique pourrait donc présenter, à terme, une alternative à la diffusion par l'Acousmonium.

¹⁶

Dont les buts sont ainsi exposés : « In the context of large scale digital music, the goal of the project is to develop a new generation of HIFI systems, offering new functionality for browsing, interacting, rendering, personalizing and editing musical material. » (Veille technologique n° 25 – IRCAM, 2004).



La disjonction entre spatialisation et répartition spectrale de l'orchestre de haut-parleurs (...)

diffusion également, ainsi que tout un ensemble de techniques de traitement numérique du signal audio. Ces évolutions ont quelque peu modifié le protocole de projection sonore propre à l'Acousmonium.

En effet, cet « orchestre de haut-parleurs » est avant tout un dispositif de diffusion sonore et, si sa fonction est diamétralement opposée à celle des dispositifs classiques de sonorisation (qui ont habituellement pour rôle de diffuser un mélange stéréophonique d'un nombre important de sources sonores, soit le strict inverse de l'Acousmonium qui « éclate » un signal audio en autant de pôles de diffusion qu'il y a de haut-parleurs), il doit néanmoins mettre en place les mêmes stratégies d'adaptation et de gestion des innovations techniques.

En fait, deux évolutions majeures semblent être assez révélatrices de ce qu'est l'Acousmonium aujourd'hui et de ce qu'il pourrait devenir demain. La première concerne le pôle final de la chaîne de diffusion, c'est-à-dire les haut-parleurs. On observe en effet que la répartition spatiale de projecteurs sonores en fonction de leurs qualités spectrales semble être de moins en moins utilisée, au profit d'une plus grande attention portée au relief et à l'équilibre spatial du son. Si l'utilisation de projecteurs solistes est toujours d'actualité, et si l'Acousmonium comprend encore des haut-parleurs spécialisés dans certains domaines de fréquences (que ce soit des projecteurs sonores de proximité, privilégiant les aigus ou encore des « subwoofers » dédiés aux graves et infragraves), l'utilisation de haut-parleurs pleine bande se

**semble avoir pris
désormais ses droits.**

développe de plus en plus, entraînant des modifications significatives dans l'écriture de l'espace sonore, lors de la diffusion. La disjonction entre spatialisation et répartition spectrale de l'orchestre de haut-parleurs, qui était d'ailleurs embryonnaire dans le projet initial, semble avoir pris désormais ses droits, entraînant ainsi une complexification du dispositif et une multiplication des combinaisons possibles lors de la projection sonore.

La deuxième évolution, déterminante, correspond à la convergence d'un certain nombre de modifications techniques ou plutôt des possibilités nouvelles issues de ces modifications. Le développement des techniques numériques, en particulier, a considérablement changé la donne en matière de diffusion sonore, et ce, à tous les stades du processus. Ces techniques nouvelles permettent désormais d'assouplir et de systématiser l'usage des supports multipistes (il n'est plus rare de diffuser des œuvres conçues et mixées en seize ou vingt-quatre pistes, le format 5.1 étant quant à lui déjà très fréquent), elles autorisent également des changements complexes d'assignation (le matriçage entre les signaux sonores et leur pôle de diffusion étant devenu virtuel grâce à l'utilisation d'un pupitre de mixage numérique), ou encore offrent tout un ensemble de traitements, spectraux ou spatiaux, que la complexité ou la vitesse d'exécution nécessaires rendaient jusqu'alors infaisables.

La mise en espace, elle-même toujours plus précise, est réalisée de plus en plus souvent à l'aide de modules externes de spatialisation, et notamment ►

► de programmes élaborés avec Max/MSP¹⁷, mais peut également être prise en charge par les formats même de diffusion : ainsi les enregistrements multipistes, mixés selon des normes précises, retrouvent leur « spatialisation d'origine » dans l'Acousmonium, car celui-ci présente le plus souvent dans son implantation plusieurs dispositifs multicanaux coexistants. Par exemple, un « anneau octophonique » (pouvant également convenir, selon les cas, à des formats stéréophoniques ou pseudo-quadriphoniques) est quasi systématiquement mis en place, et peut être couplé avec une disposition multicanale en « 5.1 » composée d'arrières, de latéraux, d'une stéréophonie frontale et d'un pôle central. Le directeur du son, pour diffuser un enregistrement multicanal, mixé selon les formats précités, peut donc se contenter de trouver un équilibre sonore adapté au lieu du concert. Cet exemple témoigne d'ailleurs du risque pour l'Acousmonium de ne plus devenir qu'une « super-matrice » dispatchant les sources en fonction de protocoles préétablis, protocoles qui dès lors confisqueraient au directeur du son l'écriture de l'espace sonore et son caractère expressif et substitueraient à cette écriture une partition de l'espace jouée de manière automatique. Ce danger, cependant, ne paraît pas réellement menaçant, tant l'Acousmonium ne semble pouvoir s'appréhender qu'autour de la perspective double de l'empirisme et de la modularité.

Entre empirisme et modularité

L'une des principales particularités de l'Acousmonium est, en effet, d'être modulaire. Tous les étages du dispositif, depuis la conversion

d'entrée des sources sonores jusqu'à la disposition des haut-parleurs dans la salle de concert, sont paramétrables de manière extrêmement souple et autorisent ainsi un nombre de combinaisons quasi infinies¹⁸. Cette modularité est d'ailleurs indispensable tant sont variés les besoins auxquels doit répondre l'Acousmonium, car, bien plus que de simplement pouvoir s'adapter aux différents formats de diffusion des œuvres électroacoustiques, il doit avant tout prolonger l'œuvre, c'est-à-dire la mettre en mouvement, en espace, selon son esprit propre. Ainsi, l'Acousmonium se doit d'être adapté tout autant à des musiques pointillistes, très découpées, privilégiant des occurrences sonores minimales que l'on doit pouvoir précisément discerner, qu'à des musiques « massiques » où l'enjeu est de faire ressortir l'énergie et la mouvance des flux sonores au sein de la salle de concert.

Il semble finalement que ce soit une modularité double qui caractérise l'Acousmonium : une modularité structurale, assemblage de modules spécialisés, qui n'est que la déclinaison spatiale (et en un certain sens dynamique) de la répartition en registres sonores, et une seconde modularité plus organique, ou morphique, permettant à tout ou partie des modules ou de l'ensemble de se transformer, c'est-à-dire de se recombiner d'une nouvelle façon.

L'Acousmonium est ainsi en incessante évolution, les modules se modifiant, naissant ou disparaissant au gré des innovations techniques et musicales. Mais cette évolution, libre et constante, est également rendue possible par l'usage même du dispositif, qui est principalement basé sur l'empiri-

¹⁷ Max/MSP a été créé par Miller Puckette en 1988 dans les locaux de l'IRCAM. C'est un environnement de programmation orienté-objet (c'est-à-dire composé de modules préétablis servant de bases à l'élaboration des programmes, appelés « patches ») comprenant une partie destinée à l'utilisation du protocole MIDI (Max), une partie de traitement du signal audio (MSP) et une dernière partie, plus récente, destinée à la vidéo (Jitter).

¹⁸ Pour illustrer le caractère modulaire de l'Acousmonium, donnons l'exemple théorique (qui, à notre connaissance, n'a jamais été tenté) d'une œuvre électroacoustique dont le mixage, au cours du temps évoluerait de la stéréophonie à l'octophonie, en passant par le 5.1. L'Acousmonium, pourrait sans difficulté prendre en charge une telle œuvre, et ce d'au moins deux manières différentes. La première serait de scinder l'Acousmonium en trois modules distincts, l'un stéréophonique, le second en 5.1 et le troisième octophonique puis de commuter d'un module à l'autre suivant l'évolution de l'œuvre. La seconde serait de modifier les matrices d'entrée et de sortie en temps réel, et ainsi de redistribuer le signal audio selon le format désiré et sur les pôles de diffusion souhaités.



**Le seul danger serait
l'émergence d'une
anesthésie expérimentale
que pourrait provoquer
le recours intempestif,
systématique et uniforme
à l'automate.**

risme. En effet, l'impact des lois acoustiques sur les choix d'implantation des haut-parleurs, sur scène ou tout autour du public, est assez restreint. Mis à part les haut-parleurs de référence, destinés à reproduire des conditions d'écoute cohérentes avec le format de diffusion choisi, la majorité des projecteurs de son se trouvent disposés de manière fluctuante entre une corrélation relative aux standards de diffusion et une décorrélation totale. Ainsi, la plupart des haut-parleurs peuvent être déplacés selon la volonté du directeur du son et suivant son écoute, c'est-à-dire l'expérience perceptive qu'il a de la musique à un moment donné, dans un espace donné. Lorsqu'on cherche un équilibre sonore avec l'Acousmonium, c'est l'expérience qui est décisive et, comme on ne peut présumer de l'expérience, c'est pour cela que le dispositif se doit d'être en totalité modulable. De plus, la subjectivité intrinsèque à l'expérience entraîne une pluralité de modes d'appréhension de l'Acousmonium d'où découlent quantité de postures possibles quant à la projection sonore.

Le couple formé par le directeur du son et l'Acousmonium est donc à chaque fois unique. C'est pourquoi l'empirisme, en tant que moteur des évolutions du dispositif, semble pouvoir s'offrir le service des techniques automatiques sans pour autant créer de routines de fonctionnement, les automatisations n'étant jamais qu'au service d'une expérimentation, et donc sans cesse remises en cause. Le seul danger serait l'émergence d'une anesthésie expérimentale que pourrait provoquer le recours intempestif, systématique et uniforme à

l'automate. Mais dans son état actuel, l'Acousmonium semble pourtant bien être et pouvoir « rester » en perpétuel devenir.

Un dispositif baroque

Et c'est dans ce même devenir que s'inscrit et se révèle un autre aspect de l'Acousmonium : son caractère baroque. En cédant quelque peu de terrain à la technique holophonique (en incorporant au fil des années des modules octophoniques ou 5.1), l'Acousmonium s'est doté d'une caractéristique particulière, celle d'unir « dans un seul geste des intentions contradictoires¹⁹ », ce qui est précisément l'un des principaux indices d'une approche baroque, le terme étant entendu dans son acception transhistorique. En effet, le système de diffusion travaille dans sa totalité à la réussite de la coexistence d'une holophonie « primitive » avec des pôles de diffusion indépendants, c'est-à-dire la coexistence entre sources virtuelles (flottant dans un champ sonore recréé par l'holophonie) et sources réelles (assignées strictement au pôle de diffusion).

L'emploi de la notion de baroque pourrait paraître ici arbitraire si l'on omettait de bien se figurer à quoi peut correspondre la diffusion d'une œuvre électroacoustique dans un tel dispositif. La musique est en effet littéralement projetée, de toute part et en tous sens, les signaux sonores s'additionnent, s'entrechoquent ou s'annulent selon leur phase respective, les modules de diffusion holophonique coexistent et interagissent avec les pôles de diffusion isolés, la scène et la

¹⁹ Eugenio d'Ors, cité dans Étienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1990, p. 226.

► salle de concert deviennent alors une sorte de théâtre d'opération, lieu de luttes et d'alliances entre les énergies sonores. Le directeur du son doit donc avant tout, pour reprendre les mots de François Bayle, concevoir « un traitement des énergies ». La mise en espace correspond alors à une répartition de ces énergies et à une gestion des flux sonores. Pour cela, le directeur du son peut choisir entre deux grandes stratégies : la première, sans doute la plus délicate, consiste à libérer toute l'énergie sonore, donc à « ouvrir » toutes les sources de diffusion, puis à retenir telle ou telle source de manière à obtenir l'équilibre sonore désiré ; la seconde, plus graduelle, consiste à « ouvrir » petit à petit les sources, puis à déployer l'espace sonore et à l'organiser de la façon souhaitée.

Déploiement des sons, dépliement de l'espace sonore, c'est bien encore une fois vers le Baroque que l'on a envie de se tourner tant l'Acousmonium semble résonner avec cette phrase de Gilles Deleuze : « Le Baroque est l'art informel par excellence [...] mais l'informel n'est pas négation de la forme : il pose la forme comme pliée, et n'existant que comme paysage du mental [...]. La matière qui révèle sa texture devient matériau, comme la forme qui révèle ses plis devient force. C'est le couple matériau-force qui, dans le Baroque, remplace la matière et la forme²⁰. »

L'Acousmonium est bien ce dispositif de la mise en espace du « paysage mental » de l'œuvre, dispositif qui plie, déplie et replie l'espace sonore en fonction de la musique, des énergies sonores

et des moments, et redéfinit la salle de concert comme étant le volume du déploiement des sons, le lieu des mouvances de l'espace sonore tantôt en compression, tantôt en expansion. De plus, en mettant la musique en espace, le directeur du son réalise bien plus un tissage de ces lignes de forces, que sont les signaux audio projetés, qu'une sculpture d'une forme sonore identifiée. Le couple « matériau-force » semble alors convenir tout à fait aux principes de l'Acousmonium.

Parler de principe n'est d'ailleurs pas tout à fait juste et il faut bien rappeler que si les bases de « l'orchestre de haut-parleurs » ont été posées à sa création, ses évolutions et son devenir sont aujourd'hui largement déterminés par une approche empirique. C'est peut-être finalement cet empirisme qui fait de l'Acousmonium un réel dispositif. En effet, si l'on considère cette phrase que l'on doit, encore une fois, à Gilles Deleuze, « démêler les lignes d'un dispositif, dans chaque cas, c'est dresser une carte, cartographier, arpenter des terres inconnues²¹ », peut-être pourrait-on établir, en la renversant, que l'Acousmonium ne peut être considéré comme un dispositif que parce qu'il n'est précisément que territoire à arpenter, c'est-à-dire à expérimenter. On pourrait à ce titre le différencier des dispositifs holophoniques « purs » qui sont soumis, comme on l'a déjà dit, à un important réseau d'équations issu des lois acoustiques, et qui prétendent de ce fait au statut de modèle. Alors, si l'Acousmonium ne peut, de par son caractère empirique, qu'être en perpétuel changement, les dispositifs holopho-

20
Gilles Deleuze, « Qu'est-ce qui est Baroque ? » in *Le Pli (Leibniz et le Baroque)*, Paris, Minuit, 1988, p. 49-50.

21
Gilles Deleuze, « Qu'est-ce qu'un dispositif ? » in *Michel Foucault philosophe. Paris, 9, 10, 11 janvier 1988*, Paris, (collectif), le Seuil, 1989, p. 185-195, repris in Gilles Deleuze, *Deux régimes de fous, textes et entretiens 1975-1995*, Paris, Minuit, 2003, p. 317.

niques purs, quant à eux, tendant à devenir des systèmes universaux, sont condamnés à un certain statisme.

L'empirisme comme source active de l'écoute

L'empirisme semble bien être la source active de la dynamique propre à l'Acousmonium. Car, si l'Acousmonium est un cas paradigmatique, on voudrait avancer l'idée que c'est de l'écoute en général que l'empirisme est, parmi les autres modalités perceptives, source d'activité. Une écoute active serait donc une écoute spécifiquement tendue vers l'expérience perceptive, car contrairement à ce qu'on pourrait penser, une telle disposition n'est pas engagée dans toutes les écoutes²². L'écoute, comme l'a dit Barthes, est un théâtre où s'affrontent pouvoir et désir²³, et ainsi tout un

réseau de significations et de représentations s'articule autour de la stricte perception auditive. Or, l'empirisme, comme en peut témoigner cet exemple manifeste qu'est l'Acousmonium, semble être l'un des derniers axes de résistance contre une régression de l'écoute, anesthésiée et étouffée par ses propres représentations. À travers lui se perpétue l'intuition d'une écoute active, d'une écoute qui, en tant qu'expérience perceptive, va à la rencontre des sons, réfutant ainsi une autre posture émergeant actuellement, qui ne conçoit une écoute active que par la possibilité donnée à l'auditeur de pouvoir agir et modifier lui-même et en permanence ce qu'il écoute. C'est peut-être là le témoignage d'une réelle régression de l'écoute passant par une réduction de son concept – puisqu'il n'y aurait plus d'acte sans gesticulation – qui ne pourrait être active qu'en devenant, en fait, interactive. ■

FRANÇOIS BONNET

François Bonnet, ancien élève de l'ENS Louis-Lumière. Doctorant en Esthétique à l'Université de Paris 1. Collaborateur régulier aux activités de productions électroacoustiques de l'INA-GRM. Article sur Abraham Moles en préparation pour Les cahiers Arts et Sciences de l'art n° 4, à paraître en 2007.

GÉRARD PELÉ

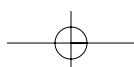
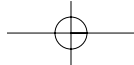
Gérard Pelé, Maître de Conférences à l'ENS Louis-Lumière. Chercheur à l'IDEAT (UMR 8153, Paris 1). Ouvrages : *Le festin de l'ange*, Paris, Éditions L'Harmattan, 1999 ; *Art, informatique et mimétisme*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2002 ; *Inesthétiques musicales au XX^e siècle*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2007.

22

On peut se référer à la notion de régression de l'écoute élaborée par Adorno : Theodor W. Adorno, *Le caractère fétiche dans la musique et la régression de l'écoute*, 1938, Trad. fr., Allia, 2001. Citons tout de même, p. 49-50 : « Le fétichisme de la musique s'accompagne d'une régression de l'écoute. Il ne s'agit pas d'un retour de l'auditeur, considéré en tant qu'individu, vers une phase antérieure de son propre développement. [...] C'est plutôt l'écoute elle-même qui a régressé. »

23

Voir à ce sujet Roland Barthes, « Écoute » in *L'obvie et l'obtus*, Coll. Point essais, Paris, Seuil, 1982, p. 230.



►► **Autour des dispositifs interactifs**

Comment pratiquer et penser (les deux vont souvent de pair) les innovations générées par les apports de l'interactivité et du virtuel ? On trouvera ici des descriptions de dispositifs interactifs et aussi – et surtout – des récits d'expérimentations de dispositifs interactifs analysés par leurs expérimentateurs (trices). De nombreuses hypothèses et pistes de recherche sont proposées.

L'interactivité en images : les images sensibles

Pour une esthétique de l'image interactive

Monique Maza
Université Jean Monnet

Pour l'être sensitif, le premier changement se produit sous l'action du générateur : une fois engendré, il possède dès lors la sensation, à la façon d'une science. La sensation en acte, elle, correspond à l'exercice de la science, avec cette différence toutefois que, pour la première, les agents producteurs de l'acte sont extérieurs : ce sont, par exemple, le visible et le sonore, aussi bien que les sensibles restants.

Aristote, *De Anima*, Livre I

Les dispositifs interactifs en question

Tandis que l'art descendait dans la rue – et la scène dans la salle – une nouvelle idée de la relation aux objets culturels et artistiques tendait à s'imposer, celle de la participation du spectateur (du regardeur ou du lecteur). Dans le domaine des arts plastiques, cette idée permit d'introduire de nouveaux concepts, tels que ceux de « pénétrabilité », de « tactilité » (on pense par exemple aux œuvres de Pol Bury ou de Soto). Dès lors, les œuvres *environnent* les visiteurs des lieux d'exposition, et, technologie aidant, de plus en plus les *sollicitent*, les *provoquent* ou bien engagent avec eux un véritable *dialogue*. L'interactivité a certes été favorisée par le

numérique et l'informatique, mais elle découlait d'une tendance générale : le dépassement d'une relation perçue comme passive et captive à l'œuvre par le principe d'un *agent récepteur actif*.

L'art se doit dorénavant d'être interactif. Que l'interactivité soit une propriété interne des programmes informatiques¹ ne peut rien contre la force de cet horizon d'attente. L'euphorie qui s'est alors emparée des pratiques de conception et de réception témoigne de la force du fantasme qui souffle sur la production artistique, fantasme essentiellement d'un spectateur tout à la fois auteur et créateur.

Toutefois, l'œuvre qui doit sa réalisation à la participation d'un spectateur-acteur, et, ce faisant, semble relativiser le rôle de l'artiste créateur – et les idéologies qui s'y attachent – suppose une production sous-jacente agencée en sorte de la rendre réalisable. Cet agencement fécond, auquel se « limite » dans ce cas le rôle de l'artiste, prend le nom de dispositif. Un nom, du reste, emprunté à des secteurs d'activités (tels les domaines militaires, financiers et thérapeutiques) aux vocations nullement artistiques. C'est ainsi qu'à la fin des années quatre-vingt la plupart des installations multimedias², dont, pour les besoins de mon sujet, je retiendrai les exemples de *White Devil* de Paul Garrin, et de *Intro-Act* de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau³, ont été pleinement reconnues comme des *dispositifs interactifs artistiques*.⁴

L'interactivité en images

Dans le premier de ces exemples, le passage du visiteur dans un couloir déclenche sous ses pieds

¹ Selon Catherine Guéneau le terme « *Interactivité* (interactivity en anglais) apparaît initialement dans le registre de la langue française pour désigner une caractéristique technique propre à l'informatique dérivée d'un mode de programme spécifique appelé conversationnel. » Voir l'introduction de « Interactivité, une définition introuvable » à l'adresse : <http://www.mediascreationrecherche.com/interactivitez.pdf> La dernière consultation des différents sites auxquels cet article fait référence date du 7 Février 2007.

² Période au cours de laquelle les installations interactives s'hybrident de vidéo et d'images de synthèse. Voir à ce sujet, et à propos de la notion de dispositif « à la fois machine et machination » (p.21), l'ouvrage d'Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image, Créations électroniques et numériques*, Editions Jacqueline Chambon.

³ Présentées l'une et l'autre à la Biennale d'Art Contemporain de Lyon, en 1995.

⁴ Selon Françoise Ségué, « *l'indispensable maîtrise technique a déplacé le multimedia dans la sphère de l'informatique (...) au début des années 90* », cf. *Les produits interactifs et multimedias / Méthodologies, conceptions, écritures*, Presses Universitaires de Grenoble, 1999.



**Les passages de l'image
fixe à l'image mobile,
ou bien de l'image peinte
à l'image photographique
puis virtuelle, ont un
peu chahuté les habitudes
du regard.**

la fureur d'un pitbull agressif et hargneux, qui s'accroche virtuellement à ses talons tandis qu'une vidéo est projetée sur la paroi latérale. Dans le second exemple, l'image du spectateur est saisie en temps réel au milieu de croissances de plantes fabuleuses générées spontanément à chacun de ses gestes⁵ ; deux situations interactives très attrayantes pour les participants, qui visiblement s'amuse beaucoup à provoquer le chien meurtrier, ou à se perdre dans une fascination narcissique parmi des végétations fantaisistes, qu'ils ont plus ou moins le sentiment de générer eux-mêmes.

L'art contemporain aurait enfin renoué avec l'homme du commun. Nonobstant, ces retrouvailles n'empêchent pas les productions multimedias interactives de subir un double discrédit qui voit dans l'interactivité, d'une part une propriété mensongère qui trompe sur le rôle faussement créatif qu'elles font jouer au public, et, d'autre part, une parenté avec des stratagèmes inducteurs de situations et de comportements bien éloignés, semble-t-il, de toute préoccupation artistique. Sans doute s'inquiète-t-on déjà de ce que les objets de l'art soient devenus des machines à amuser une population assoiffée de divertissements, et qui se montre de moins en moins capable de se *délecter* à la contemplation des œuvres picturales. Certes, les images fascinantes d'Intro-Act incitent bien à une certaine forme de plaisir contemplatif ; mais il est vrai qu'en ce qui concerne la pièce de Paul Garrin, le visiteur se laisse totalement prendre au jeu interactif,

ignorant le plus souvent – à moins d'avoir pris la peine de lire les commentaires de presse – la portée critique véhiculée par ce tableau saisissant d'un

paysage traumatique, dont rend assez bien compte le témoignage ci-dessous.

Des grilles qui, pour une mémoire française, ne sont pas sans évoquer Versailles et ses fastes protégés, une maison brûle dans la nuit. [...Des] murs sinistres couverts de graffitis [...qui] englobent un déroulé de violences urbaines tandis que se tient un cocktail de nantis indifférents.⁶

En dépit de leur contenu critique et dramatique, les images décrites ci-dessus ne sont pas de taille à rivaliser avec une situation attractive telle que celle d'un corps à corps virtuel avec un animal caractériel. Davantage sans doute que les installations statiques et que les performances, *l'interactivité en images* induit en effet des situations problématiques sur le plan de l'art et de sa réception, c'est-à-dire de la relation à l'œuvre d'art telle qu'on la conçoit prioritairement comme *esthétique*.

C'est pourquoi, dans les lignes qui vont suivre, nous aborderons plus spécialement la question de l'image, en tant qu'espace visible (et sonore) de figuration ; l'image est en effet généralement perçue comme un tout *offert* au regard, telles les représentations picturales offertes à sa contemplation. Certes, les passages de l'image fixe à l'image mobile, ou bien de l'image peinte à l'image photographique puis virtuelle, ont un peu chahuté les ►

⁵ Cf. Monique Maza, *Les Installations vidéo, « œuvres d'art »*, L'Harmattan, 1998. Voir également des photographies de l'installation sur le site : http://www.mic.atr.co.jp/~christa/WORKS/IMAGES/INTRO_PICTURES/IntroIcons.html

⁶ Cf. L'article de Dominique Wolton, paru dans *l'Humanité* le 24 Juin 1996.

► habitudes du regard. Mais l'image lui reste encore totalement dévolue. En revanche, une image manipulable grâce aux programmes interactifs bascule inexorablement dans le rayon suspect des dispositifs, car elle est bel et bien devenue un espace agencé en vue d'une utilisation, une machine apte à transformer son utilisateur en créateur de forme, à l'instaurer écrivain ou compositeur, bref à lui déléguer le rôle de l'artiste. Il convient pourtant de nuancer l'ampleur de ce basculement. Toute image, en tant qu'elle est toujours plus ou moins agencée pour conduire le regard et produire des effets, élaborée afin d'orchestrer le regard d'un présumé spectateur, est *de facto* un dispositif susceptible d'induire des allers-retours de sens et de sensations. Néanmoins, le regardeur préfère ignorer les mécanismes de l'image pour mieux jouir de son spectacle. Donc, tandis que le plus souvent, lors du face à face silencieux avec l'image traditionnelle, qu'elle soit fixe ou mobile, la part de dispositif demeure en retrait de la réception, dans le cas de l'image interactive, la part du dispositif est délibérément exposée. Délibérément, ou nécessairement, à travers l'exhibition d'une signalétique et d'une syntaxe conative, de commentaires et autres paratextes, d'un appareillage interne ou externe destiné à guider l'utilisateur dans le maniement de l'interface, d'un « mode d'emploi ». Au point de ressembler parfois à une véritable démonstration de technologie. Mais, une tendance inverse s'esquisse depuis peu. Pour diverses raisons sans doute, dont on ne peut exclure une volonté de réduire l'impact de cette exhibition technologique, il semble que l'image informatique, certes encore lourdement appareillée, préfère néanmoins atténuer la part visible de cet

appareillage, et se tourne vers une interactivité douce et fluide, plus proche de ce que l'on pourrait nommer un échange de sensibilité, autrement dit une situation d'*intersensibilité*.

Propriétés sensibles de l'image

A cette occasion, l'image interactive découvre ses prédispositions à tisser avec son regardeur des relations de plus en plus subtiles. Elle se montre sensible à l'espace environnant (sonore ou lumineux), aux présences des corps, aux effleurements. Les calculs, et les opérations programmées, se laissent oublier, au bénéfice des figures et des événements de l'interface sur lesquels l'attention pourra se concentrer. L'image *se prête* aux sollicitations du regard ; du regard prolongé – à peine, au point qu'on l'oublie – par le geste de la main, du doigt, par l'inclinaison du corps. L'image n'étant plus active, mais *actée*, selon la terminologie proposée par les auteurs de l'ouvrage du même nom⁷, l'acte se déplace dans le camp de l'interacteur et, ce faisant, l'image se « désactive » quelque peu ; léger *assoupissement* qui change peut-être davantage la relation qu'il n'y paraît, étant donné les enjeux qui motivent ce changement. Car, au détriment du dispositif, c'est à nouveau l'image qui fait « surface ». L'image, avec ses propriétés d'image, offerte au bon vouloir du regardeur, fait oublier le dispositif et les artifices par lesquels il obtient la participation d'un utilisateur. Ainsi, c'est, paradoxalement, au prix d'une mise en veilleuse de ses principes actifs et d'un regain apparent de passivité que l'image se réaffirme en tant que telle. Rendent compte de cette évolution, non seulement une certaine répugnance à employer encore le

7
L'image actée, Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image, sous la direction de Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg, L'Harmattan, 2006.



**Une image manipulable
grâce aux programmes
interactifs bascule inexora-
blement dans le rayon
suspect des dispositifs,
car elle est bel et bien
devenue un espace agencé
en vue d'une utilisation.**

terme interactif pour nommer ces images, mais également la tendance actuelle de ces dernières (tableaux ou installations) à se montrer plutôt *réactives* que véritablement actives. Dans les exemples pris comme support pour l'élaboration du concept d'images actées⁸, il s'avère que le « figuré » – ou les figurines – des images se laisse en effet beaucoup plus agir qu'il n'agit lui-même. C'est peut-être en fonction de cette tendance, qui se dresse comme une sorte de ligne de démarcation, que les œuvres se distinguent aujourd'hui les unes des autres ; et tandis que certaines d'entre elles se spécialisent dans des mises en scène de dramaturgies interactives – et relevant, d'une certaine manière, de la robotique, à la manière du *White Devil* cité plus haut – d'autres se prêtent à des expériences beaucoup plus contemplatives, suscitées par une réactivité délicate et raffinée – à l'exemple d'*Intro-Act*. Du reste, depuis bientôt plus de 15 ans, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau poursuivent leurs recherches artistiques sans épuiser l'imaginaire potentiel d'une réactivité programmée de l'univers végétal ; ni son exploitation au sein d'une relation réconciliant le public avec le plaisir de la contemplation.

De ces deux exemples d'œuvres interactives, l'une campe une robotique animalière pour laquelle le dispositif ludique se manifeste ostensiblement, au détriment d'une posture contemplative, tandis que l'autre arbore une sensibilité d'origine végétale, qui se laisserait davantage « agir » qu'elle n'interagirait ; à mon sens, cette dernière tendance prend valeur paradigmatique et générique pour une nouvelle catégorie d'images interactives qui aspirent visiblement à réintroduire la sphère du sensible au cours

de la réception des œuvres d'art. Dans le cas de *White Devil*, alors que le projet artistique se voulait avant tout critique, c'est en un premier niveau purement ludique que se

réduisait la relation à l'œuvre (appréhendée tel un jouet de la génération des *Tamagotchi*, *Furby* et autres *Nintendogs*) – masquant le second niveau visant à une prise de conscience civique et politique. Dans le cas d'*Intro-Act*, la relation induit une synthèse entre la réception sensorielle et son élévation à la sphère du sensible.

La persistance d'une représentation figurative de l'animal, dans le premier cas, et du végétal, dans le second n'est pas décisive (ces images pourraient être abstraites), mais elle demeure, à mon sens, symptomatique des formes de relations visées par l'œuvre (et par son auteur). Il est en effet étonnant de constater combien la figure du végétal s'est imposée dans le domaine des images interactives. Aux côtés des recherches de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, dont la majorité des œuvres continuent à présenter des croissances de plantes, telle *Eau de Jardin*, présentée à Tokyo en 2004⁹, nous pouvons penser par exemple à quelques œuvres exemplaires à ce niveau, et qui furent du reste réunies au cours de l'exposition *Natural/Digital*, à Paris en 1995¹⁰ : *Paradis Artificiels* de Miguel Chevalier, *Le pissenlit* d'Edmond Couchot et de Michel Bret, *Des fleurs* de Reynald Drouhin, *Drosephylia* d'Igor Novitzki et Yann Guidon, *Papiers peints numériques* de Samuel Rousseau, ou *Phytosphère* d'Etienne Rey. Ou encore, pour finir de nous convaincre d'une affinité, sinon d'une nécessité, de l'image interactive avec le monde des plantes, des jardins et des fleurs, je citerai encore ►

⁸
Ibidem.

⁹
A consulter sur le site :
<http://www.interface.ufg.ac.at/christalautent/WOoKS/FRAMES/FrameSet.html>

¹⁰
A consulter sur le site :
<http://www.arborescence.org/article424.html>.

► L'œuvre de Jean-Louis Boissier, *Flora Petrinsularis*,¹¹ et celle de Nicolas Clauss, *Dervish flowers* de la série *Somnambule*.¹² Assurément, une telle fréquence du modèle végétal¹³ mérite d'être prise en considération ; car ce n'est sans doute pas un hasard si les métaphores du végétal (croissance, arborescence, embranchement, racine, bouquet, etc.) abondent dans l'univers des objets interactifs. Jean-Louis Boissier n'aura pas manqué d'ailleurs de repérer combien la complicité structurelle entre le processus de vie végétative et celui des images numériques touchent à des sphères supérieures (voire universelles) de notre compréhension du monde :

« L'image calculée fait passer de la représentation à la simulation. Mais d'où vient le modèle mathématique et logique sur lequel peut s'édifier, par exemple, l'apparition d'un bambou qui "pousse" dans l'ordinateur ? L'histoire de la figuration des plantes, la tradition picturale chinoise, révèlent des procédures langagières qui éclairent les méthodes numériques. »¹⁴

La correspondance entre le programme qui produit l'action (l'animation, la forme visible d'une énergie en cours de développement) et le motif figuratif (bambou, fleur de pissenlit, lianes, champignons ou autres plantes) produit en effet un phénomène troublant, non seulement au sens structural des recherches deleuziennes sur le rhizome, mais parce qu'elle pose la question du rôle de l'imitation du monde (de la *mimicry*) dans l'aventure de la création, et donc des raisons de la représentation d'une plume dans la première image interactive d'Edmond Couchot. Toutefois, c'est encore une

troisième facette de cette étonnante correspondance que je voudrais explorer dans les lignes qui suivent : celle que le modèle végétal offre à l'interactivité *en tant que relations entre l'image interactive et son regardeur*. On pourrait à cet égard s'intéresser à la nature éventuellement didactique des raisons pour lesquelles Edmond Couchot aura créé le *Pissenlit* (1988) après la *Plume* (1990). Pour l'heure, je m'en tiendrai à dégager les « ressemblances de familles », pour reprendre l'expression de Ludwig Wittgenstein, entre ces deux *figures*, en tant que ces ressemblances contaminent la relation interactive. Revenons à la description des deux œuvres :

« Le principe consiste à souffler sur une image. Au bas de l'écran relié à l'ordinateur, repose une fleur de pissenlit. Lorsque l'on souffle sur la fleur, par l'intermédiaire d'un capteur disposé sur une plaque transparente, des multitudes d'akènes s'en détachent et s'en vont au hasard du vent. Chacun effeuille la sphère étoilée à sa manière, rapidement ou lentement, cherchant le rêve ou l'efficacité.

Une autre version de ce dispositif donne à voir une petite plume d'oiseau. Dès qu'un léger souffle atteint cette plume, elle s'élève plus ou moins rapidement, avec des mouvements variés dépendant de la force et de la durée du souffle. Lorsque le souffle cesse, la plume retombe en suivant des trajectoires complexes, chaque fois différentes. Si le souffle est trop fort ou trop long, la plume sort complètement du champ de l'écran. Il faut alors attendre quelques

11

A consulter sur le site :
<http://www.abstractmachine.net/lexique/texts/invef.htm>

12

A consulter sur le site :
<http://www.abstractmachine.net/lexique/texts/invef.htm>

13

Les exemples ci-après en donneront une première idée :
Information Transcript, Piotr Kowalski

14

« Les chemins du virtuel », numéro spécial, Jean-Louis Weissberg et Martine Moinot, *Cahiers du CCI*, Centre Pompidou, 1989



Ce qui se figure ici, ce n'est pas seulement l'objet *plume* ou l'objet *pissenlit*, mais le type de contact qu'il nous est possible d'établir avec les organismes végétaux.

secondes pour la voir réapparaître, tombant doucement du haut du cadre. »¹⁵

tés de *contact* que l'on est en droit de dénommer une *relation sensitive*. La notion de *sensitivité* se rencontre du reste à maintes reprises dans

Ce commentaire met l'accent sur les modalités de la relation interactive ; d'une part, le souffle, d'autre part une réponse de l'image qui s'incarne à travers la réactivité spontanée et sensible de la figure, qu'elle soit celle d'une plante ou celle d'une plume. La réactivité de cette figure est significativement différente de celle du fameux terrier yankee de *White Devil*, évoqué précédemment. D'une part, elle se traduit par une manifestation non communicante (à la différence d'un aboiement qui, même s'il manque de civilité, n'en demeure pas moins un acte de communication), d'autre part, elle effectue un mouvement dont la source d'énergie est exogène (le souffle du spectateur).

L'image nous offre donc la possibilité de nous sentir dans une relation tout à la fois familière et étrange, celle que nous entretenons régulièrement avec le règne végétal. Il s'agit bien, dans ces images interactives, d'instaurer un schème conducteur qui soit commun à la nature logique et mathématique du programme qui régit l'interface, au motif représenté et à la forme donnée à la manifestation interactive.

Ce qui se figure ici, ce n'est pas seulement l'objet *plume* ou l'objet *pissenlit*, mais le type de contact qu'il nous est possible d'établir avec les organismes végétaux ; autrement dit, cette forme spécifique de réactivité à nos formes spécifiques d'activité. Une *forme de réactivité* inspirée par la connaissance des plantes, et une *forme d'activité* acquise à leur contact. Echange qualitatif de réactivités et d'activi-

le domaine de l'art interactif. Ainsi, l'association Art Sensitif offre un lieu d'accueil et de formation pour les artistes qui s'intéressent au sensitif et un centre de ressources historiques et artistiques sur ce sujet¹⁶. C'est également par ce terme que Jean-Louis Montagné, président de cette association, qualifie ses « installations à *interactivité sensitive* en espace public »¹⁷. Citons également la *Drosephylia* de Igor Novitzki et Yann Guidon, une œuvre représentant une « sensitive » artificielle lumineuse, réagissant à son environnement et à la présence des visiteurs.¹⁸

Par ailleurs, nous devons bien entendu nous référer au titre d'une installation de Jean-Louis Boissier, *La Morale sensitive*¹⁹, qui fait elle-même explicitement référence au projet d'écriture abandonné par Jean-Jacques Rousseau, *La Morale sensitive ou le Matérialisme du sage*, évoqué par ce dernier dans le livre neuvième de ses *Confessions*.

En fait, la question de la sensitivité, *comme forme*, touche tour à tour la philosophie aristotélicienne de l'*anima*, la rhétorique et son rapport à l'ornement, l'éthique dans sa dimension rousseauiste, la biologie comportementaliste et ses observations sur le système nerveux. Elle concerne chacun de ces domaines en tant qu'elle s'y laisserait saisir comme *forme dynamique*, c'est-à-dire comme support métaphorique, selon les règles d'une métaphore structuraliste.

Cet engouement actuel pour la sensitivité n'est donc pas anodin, et le fait de réintroduire cette notion dans une perspective artistique concernant ►

¹⁵ Extrait du commentaire des artistes, consultable sur le site de l'Espace Landowski à l'adresse suivante : <http://www.artmag.com/techno/landowsky/projet.html>

¹⁶ Voir le site : <http://www.artsens.org/>

¹⁷ Voir le site : <http://www.artsens.org/jnm.html>

¹⁸ Voir le site : <http://www.numeriscausa.com/pages/artistes/novitzki/drosephilia.htm#Anchor-Biographie>

¹⁹ Exposée début 2000 à la Cité des Sciences, lors de l'exposition *Désir d'apprendre*.

- les objets interactifs non plus. Il témoigne d'une tendance à réinscrire les productions contemporaines dans une relation dont la sensorialité et la sensibilité relèvent de l'esprit et annoncent tout à la fois un art et un projet d'être au monde – en quelque sorte, une éthique.

Des images sensibles

Afin d'approfondir l'analyse de ces nouvelles images, je souhaiterais revenir sur le modèle sensitif offert par le monde des plantes et des fleurs, dans la mesure où il se situe à mi-chemin entre le comportement animal et le comportement purement végétatif. On se souviendra à l'occasion des distinctions d'Aristote dans son *De Anima*, tandis qu'il compare ces deux natures en vertu de la capacité de sentir :

« ...les plantes n'ont pas la sensation, bien qu'elles aient une des parties de l'âme et qu'elles pâtissent en quelque degré sous l'action des tangibles; et, en effet, elles peuvent devenir, par exemple, froides ou chaudes. La cause en est qu'elles n'ont pas de médium, ni de principe capable de recevoir les formes des sensibles sans leur matière ; au contraire, quand elles pâtissent, elles reçoivent également la matière. »²⁰

Qu'en est-il, dans ce cas, des comportements de cette sorte de plantes pour le moins fascinantes appelées *sensitives*, telle l'*Heliamphora*, ou la *Dionée* qualifiée par Diderot de plante « *presque carnivore* »²¹, ou comme le *Mimosa pudica*, ou le *Biophytum sensitivum*, dont les feuilles réagissent au toucher en se refermant sur elles-mêmes, sans

pour autant *recevoir, sous l'action tangible, la moindre matière*. Afin de nous dégager du modèle figuratif, il importe de concentrer notre attention sur le processus de l'expérience tactile, sur cette sorte de relation singulière que certains êtres, ou *formations naturelles* du monde environnant, nous donnent l'occasion de vivre.

Au repos, c'est-à-dire en dehors de toute sollicitation de contact, ces êtres se reconnaissent à leur immobilité, ou à une mobilité circonscrite, concentrique, retenue autour d'un axe ou d'un point fixe, une sorte de « *centre-racine* ». Ils sont agités de discrètes mouvances, fluides et lentes, caractéristiques aussi bien de la sensibilité du monde végétal à son environnement que de certaines inerties trompeuses du monde animal. Se constatent de temps à autre d'imperceptibles changements qui trahissent une énergie végétative invisible : excroissance, résorption, adhérence, hybridation et léger tressaillement. Des sonorités plus ou moins musicales s'en échappent.

Certes, ces remarques concernent les images programmées au niveau principalement de leur cinétisme. Néanmoins ce cinétisme est déjà, en lui-même, un facteur d'interactivité, car, bien qu'il se prête à la contemplation du regard, il a également pour vocation de provoquer les pulsions tactiles. Le pointeur sera comme *aimanté* par les frémissements de l'image. Le moindre attouchement pourra déclencher une réaction immédiate, ou bien des perturbations profondes plus ou moins différées. La sensibilité est ainsi à la source de phénomènes tout à la fois étranges et familiers, anodins et stupéfiants. Anodins et familiers, si on les mesure à l'échelle du monde actif (celui des jeux vidéos), mais étranges et stupéfiants, pour peu que l'on s'attarde à les regarder. Or c'est bien au spectacle du

20

De Anima, Livre I, chapitre 12, « Les sensations et leurs fonctionnements », traduction entièrement nouvelle d'après les dernières recensions du texte par Charles-Émile Ruelle, éd. Librairie Garnier Frères, collection « Chefs d'œuvres de la littérature grecque », 1922.

21

Denis Diderot, *Éléments de Physiologie*, 1775-1780, Ed. Honoré Champion, p.257.



**On ne se contente plus
de survoler, car on glisse,
frotte, lisse, presse, gratte,
tire, froisse, défroisse,
chiffonne, plisse et
déplisse, plie et déplie.**

déclenchement et de l'exploration de ces phénomènes que nous invitent les images inter-actives précitées, ou encore parmi de nombreuses œuvres récentes, celles de Sylvain Hourany²² ou de Nicolas Clauss²³, dont *White Vipes*, que nous allons analyser ci-dessous. Afin de ne pas multiplier les exemples, j'ai en effet choisi de focaliser la suite de mon analyse autour de cette dernière pièce, qui fut récemment présentée sous une forme « installée », avec projection murale et pupitre de manipulation, au Festival Vidéoformes de Clermont-Ferrand en 2006. Lorsque l'on clique sur la vignette correspondant à l'œuvre, elle s'affiche inévitablement sous le pointeur, ce qui, involontairement, déclenche l'animation. Aussitôt, le regard, l'oreille et la main sont sollicités par de légers bruissements et les multiples vibrations de petites particules graphiques. Aux glissements du pointeur répondent, après d'infimes hésitations (et une imperceptible détente), un déplacement de particules qui accompagne le geste et l'amplifie avec souplesse et fluidité. Ce déplacement collectif affecte la légèreté lascive ou l'agitation nerveuse de particules flottant dans un milieu liquide ou aérien : des mouvements d'algues, de bactéries ou de cerfs-volants, à ceci près que le *centre-racine* de ce mouvement s'avère être le pointeur de la souris, autrement dit, le regard, dans un tel cas souvent qualifié d'*haptique*²⁴, et prolongé par l'appareillage interfacique.

Echange de sensibilité

Ainsi, sans imiter les apparences du modèle végétal, une telle image reprend néanmoins toutes les modalités à travers lesquelles nous avons coutume de *pratiquer* les plantes, en déplaçant

leurs propriétés dans un autre contexte, un univers purement plastique de graphismes, de taches et de traces. La

référence au modèle ne donne plus seulement lieu à l'imitation des aspects, ni même des percepts, mais à celle d'un échange de sensibilités ; une *mimesis de l'intersensibilité*.

Car le spectre des réactions de l'image dépasse le monde des plantes pour atteindre celui des animaux et des humains, pour peu que l'on trouve encore chez ces derniers la persistance d'un comportement végétatif. En effet, notre façon de *pâtir* au contact des plantes se traduit tout au plus, en dépit des fantasmes que nous inspirent les espèces *carnivores* ou *véneuses*, par des réactions cutanées ou organiques de nature chimique, le plus souvent urticantes ou apaisantes. Une substance, dans bien des cas invisible, filtre de derme à derme. C'est précisément ce principe actif – comparable donc à ceux de la chimie organique ou de la magie thérapeutique (comme l'imposition des mains, par exemple) – qui est cultivé (et fantasmé) dans le cas des images *sensitives*, lorsque les effets de survols s'avèrent dominants, aux dépens du clic, sans doute jugé trop agressif.

Sensualité à fleur de peau

En ce qui concerne la simulation des réactions épidermiques, ces images peuvent arborer toute une palette d'expressions. Leurs manières de réagir au balayage du curseur font parfois penser à des chevelures qui se déploient ou se redressent au passage du peigne ou de la brosse. Du reste, certains graphismes de *White Vipes* évoquent, tant par la finesse des tracés que par le rythme et la ►

22

Voir par exemple deux œuvres de cet artiste, *O* sélectionnée par le collectif Incident.net, et « Carnavalversucarème » in *Sonoise*, l'une et l'autre consultables sur les sites : <http://www.incident.net/hors/nu/o/> ou <http://www.permeable.org/sonois/master/sonois.html>

23

Voir les séries *Somnambule* et *Flying Puppets*, l'une et l'autre consultables en ligne aux adresses suivantes : <http://www.somnambules.net/menu.htm> et <http://www.flyingpuppet.com/shock/avant.htm>

24

Réemploi sans doute discutable du concept deleuzien exposé dans *Mille plateaux* pp. 614-622.

► vivacité de leurs vibrations, une touffe de fin duvet qui se hérissé au contact du pointeur. Parfois telles ou telles zones de l'image se plissent, s'amollissent ou bien se rétractent. Leur texture soudain se fige, à moins qu'au contraire, elle ne se distende jusqu'à se déchirer. On y reconnaîtra le principe, cher à Georges Didi-Hubermann, de la faille, du défaut, de l'écorchure, de la blessure et de la déchirure par lequel l'image, enfin, pourrait *s'ouvrir*.²⁵ Car au niveau des « ressentis », la palette s'enrichit d'une matière figurale, quel que soit le niveau d'abstraction de l'image. Dès lors, on ne se contente plus de survoler, car on glisse, frotte, lisse, presse, gratte, tire, froisse, défroisse, chiffonne, plisse et déplisse, plie et déplie. Et si le geste se fait plus insistant, ce sera dans l'idée de pincer, piquer, transpercer ; voire caresser, mais comme on caresserait un corps, un rêve ou un espoir. N'a-t-on pas parlé à leur propos d'une « esthétique de la caresse »²⁶ ? Car ces images, on les remue, comme des étoffes, ou de la vase, ou bien des souvenirs ou encore des (*res-*) sentiments.²⁷

Parfois, il arrive que des fragments se décollent et que l'image, par plaques, se desquame. Fragiles et changeantes comme l'épiderme des êtres vivants, ces surfaces complexes ont ainsi le pouvoir expressif des dermes profonds ; et, selon la manière dont on les effleure, on les verra frissonner, se colorer, s'hystériser.

L'image s'exhibe comme surface symptôme pour mieux montrer qu'elle recèle des trésors enfouis. Répondant peut-être aux injonctions d'Anne-Sarah Le Meur pour qui les œuvres « *pour interroger la sensualité* [devraient moins] *s'attarder aux formes*

visibles [encore que certaines pièces interactives ne s'en privent pas²⁸] *qu'à la manière dont celles-ci apparaissent et s'animent* »²⁹, les images sensibles expriment une sensualité de surface qui érotise incontestablement le geste interactif.

Car, en effet, l'image sensible ne réagit pas seulement aux jeux des effleurements par des modifications extérieures, mais, aussi, par des perturbations internes. Tandis qu'elle se trouble, se disperse ou se densifie, de nouvelles particules font surface ; d'autres s'enfoncent ou s'évaporent. Les événements et les motifs que ces images laissent entrevoir demeurent toujours instables, éphémères, suspendus, coagulés. L'image, certes, se déploie dans le temps, mais selon une temporalité non linéaire, à la différence de l'image cinématographique. Car l'image sensible est un tout, présent, maintenant, et qui ne demande qu'à s'actualiser. Son vecteur d'infini n'est pas un alignement temporel, mais une épaisseur de temps. Tout est là, sachant que ce tout, loin d'être déjà visible, est infiniment masqué. Du moins est-ce l'impression qui s'en dégage. La plupart des événements sont totalement programmés, mais les images tentent d'exprimer l'infini de l'être et de la matière, soit en simulant l'inépuisable et l'aléatoire, soit en recourant à des stratégies autogénératives.

Un certain nombre d'œuvres s'autogénère à partir des données sans cesse renouvelées par le moteur de recherche Google. Pour Edmond Couchot et Jean-Michel Bret, l'agent générateur sera le souffle du spectateur :

« Certaines personnes ne comprennent pas tout de suite qu'il s'agit d'une

²⁵ *Devant l'image*, Les Editions de Minuit, Paris, 1990, p.171

²⁶ Cf. les publications en ligne du CIREN Douglas E. Stanley : <http://www.ciren.org/ifi/des/11.htm>

²⁷ Voir à ce propos l'œuvre de Luc Dall' Armellina, *Trois fils*, consultable à l'adresse suivante : http://www.observatoire-critique.org/IMG/fils_v1/lesfils.html

²⁸ Voir par exemple l'animation « pornographique » de Willy Le Maître, PHUFF, sur le site du collectif Incident.net, <http://www.incident.net/hors/nu/>

²⁹ « *Pourquoi représenter des éléments sexuels, si ce n'est pour "toucher" le spectateur, l'émouvoir, lui donner à se ressentir comme corps vivant ? Mais comment le toucher ? Il faut considérer la dimension érotique globale de l'image. La sexualité renvoie à la fascination, qu'elle exerce par la complexité de son mystère informulable. Présenter un sexe ne suffit pas pour en rendre compte. Ne faudrait-il pas plutôt éviter de le montrer, ou montrer cet évitement ?* »
 Cf. le site <http://aslemeur.free.fr/> : « L'image de synthèse et la sexualité », Anne-Sarah Le Meur Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne ISEA 2000 - Paris



**Moments de
l'improductivité du pur
loisir, tels qu'ils sont
nécessaires à l'expérience
de l'image sensitive**

simulation et pensent que les images sont déjà enregistrées. Il n'en est rien. En réalité, ces images sont le résultat d'une interaction entre objet virtuel – plume ou pissenlit –, résidant dans l'ordinateur, et un élément étranger, extérieur, le souffle du spectateur. Pas de plume, pas de pissenlit, pas de mouvement dans l'espace virtuel de l'ordinateur, pas d'images finalement, *sans ce souffle réel, incitateur*. Chaque expérience est unique. »³⁰

que ni la quiddité de la faculté sensible, ni le sens lui-même ne sont de l'étendue, mais bien

*une certaine forme et une puissance du sentant ».*³³

A chacune de ces œuvres, le programme confère des qualités sensibles en puissance, qui demanderont à s'actualiser dans un espace de temps et une durée d'espace.

C'est donc la représentation actualisée du phénomène figural qui est ici le point de fascination. C'est pourquoi ces images, loin de la platitude qui, en principe, les définit, présentent, à mon sens, une double épaisseur ; une épaisseur de temps et une épaisseur de surface.

Une épaisseur de temps, plutôt qu'une durée. Du temps mis à disposition, offert sans compter au bon vouloir de l'exploration. L'épaisseur d'un phénomène que l'on traverse et transperce autant de fois qu'on le désire ; tel fragment de vidéo monté en boucle, un inépuisable va et vient, toute l'aventure d'un geste ; l'hypothèse d'une action contenue dans l'esquisse d'un mouvement : ira ? ira pas ? Ce moment... qui encore une fois évoque les nappes ou cristaux de temps de Gilles Deleuze. Une épaisseur de la ~~sur~~ face, autrement dit de *face*, où l'image n'est plus le point d'acmé de la figure, mais son aventure ; ou sa mésaventure, car, de même que la figure précède la défiguration, la représentation s'expose au mouvement tellurique des couches, et au travail incessant de la matière (pixels, ou dots de lumière) qui la dé-composent. A ce propos, je me permettrai de citer ces quelques lignes de Marie-Hélène Tramus : ►

Dans l'un ou l'autre cas, le procédé vise à satisfaire le fantasme d'une dimension à *perte de vue* de la matière et, à *perte de temps*, de son devenir.

Moment-image

Le concept d'« images-temps » de Gilles Deleuze réapparaît assez souvent à propos des images sensibles. On pourrait aussi bien évoquer celui de « moments » chez Jean-Louis Boissier³¹ ; au sens de « moments, comme simples captations de nos expériences [...] gestuelles et sensibles » – de réminiscences inépuisables qu'ils acquièrent chez ce dernier³² ; également au sens de dilatation du présent, de perte de soi. Moments de l'improductivité du pur loisir, tels qu'ils sont nécessaires à l'expérience de l'image sensitive ; car si l'on s'en remet encore une fois à la pensée aristotélicienne « *le sentant doit être une certaine étendue, tandis*

³⁰
Op. cit.

³¹
Jean-Louis Boissier, *Moments de Jean-Jacques Rousseau*, cd-rom Éditions Gallimard, Paris.

³²
Ibid. « Le moment interactif », livret d'accompagnement du cd-rom, textes de Raymond Bellour et Jean-Louis Boissier p.12.

³³
Op. cit.

► « Avec le numérique, l'image se décompose en ses ultimes constituants : les pixels. Mais, alors que cette décomposition la rend, théoriquement du moins, inaltérable, duplicable à l'infini, transmissible sans aucune perte, donc totalement stable, fixe, tout à fait conforme, et au-delà, aux propriétés de l'image traditionnelle – photo, cinéma, télévision, peinture – elle lui donne en même temps la fluidité des nombres et du langage, la capacité de répondre aux moindres sollicitations du regardeur, aux plus inattendues, elle la rend instable, mobile et motile, changeante, pénétrable. La vie de l'image dorénavant peut ne plus tenir qu'à un souffle. Mais dans ce souffle qui sème à tout vent des fragments rompus de sa surface, elle puise aussi le pouvoir de renaître ailleurs, autrement, d'être finalement plus qu'une image. »

Données numériques ou lignes de code, le sensible de l'image est *déjà-là*. Il n'attend qu'un geste pour que la sensibilité s'exprime et témoigne de ses affects³⁴. Car au brassage de leur matière figurale les images percolent, et délivrent des signes – tel fragment de film d'archives, dans *White Vipes* par exemple. On y reconnaîtra la figuration de divers processus psychiques, tels que ceux des rêves, des réminiscences, des fantasmes et autres formations de l'inconscient. C'est ainsi que ces images peuvent devenir les fascinants miroirs de notre commerce avec les puissances intimes qui nous constituent et nous gouvernent, tout en nous échappant. On parle communément « d'images virtuelles »,

mais ne pourrait-on pas ici donner deux significations à la virtualité de l'image. L'une liée au rôle du programme informatique qui, selon des modes plus ou moins aléatoires, génère tel ou tel flux de pixels et permet telle ou telle possibilité de configuration ; l'autre liée à la nature d'une image qui n'est que pellicule, translucidité, et superposition de couches. Très probablement du reste, la logique des superpositions de calques, ou de pistes, à laquelle souscrivent aujourd'hui tous les logiciels de traitements d'images, d'animation ou de montage, favorise grandement cette conception de l'image. *Les Histoires du cinéma* de Jean-Luc Godard auraient-elles existé sans le banc de montage numérique ? Il est probable que les nouvelles technologies et certaines conceptions actuelles se sont réciproquement encouragées, favorisant des représentations émergentes ou émulsives – souvenirs, impressions, empreintes – qui laissent pressentir les processus de la pensée, de la mémoire et de l'oubli ; ou l'expression d'un *dasein* flou, éphémère et brouillé.

Du moins, est-ce ainsi que ces images se manifestent et attendent que l'on en use, faisant illusion sur des qualités qui reposent en fait sur des artifices informatiques et technologiques. Comme dans toute image figurative, que l'élément figuré s'adresse traditionnellement à la vue, ou, comme c'est le cas ici, aux « sensibles communs »³⁵ tels que le mouvement ou le repos, il est important de considérer que l'illusion du sensitif se répartit sur deux niveaux, celui des motifs figuratifs (les figurines de *transfert*, ou *interfacées*, comme les nomme Frédéric Dajez³⁶) et celui de la zone où s'exerce la sensibilité (l'interface), et que ces deux niveaux fusionnent en ce qu'il est justifié de nommer, encore, une image.

34
Op. cit., chapitre 5, « Il existe deux sortes d'altération: l'une est un changement vers les dispositions privatives, et l'autre vers les états positifs et la nature même du sujet »

35
 Aristote, *op. cit.*, chapitre 6,
 « Les objets des sens ».

36
L'Image actée, « La figurine interfacée,
 à propos de l'Odyssée d'Abe », p.25.

Question de légitimité artistique

Par la création qu'elle incarne d'une dimension sensible et activable de son être profond, l'image sensitive exacerbe le processus de connaissance sensible. Il semble donc légitime de lui reconnaître le pouvoir de susciter une connexion d'être à être ; cette sorte de plénitude sans but qui se consume dans le plaisir du présent. D'un présent passé à ne rien faire – gaspillé à faire du rien. Une question revient, dès lors, insistante : ce temps de vie, de « fausse vie » puisque, même sensitive, l'image n'est qu'un simulacre, peut-il suffire à légitimer ce genre d'images sur le plan artistique ? On évoquera la vanité de ces images interactives qui font croire à des actes alors qu'elles ne génèrent que des sensations, et qui survivent du plaisir oisif que ces sensations procurent. D'autant que la référence au vivant qui est au cœur du sensitif, concerne sans doute aussi la survie générale de l'image ; tout au moins, la survie sur le plan artistique d'une image dont la prolifération et le pouvoir mystificateur sont devenus, pour l'art, un objet de critique, sinon de risée. Pourtant, c'est bien par l'image et dans le temps

du face à face *intersensible* (donc de l'expérience sensible) que le dispositif artistique des images sensibles offre à l'artiste l'occasion d'exprimer un propos et une pensée, et au regardeur, celle de s'y inscrire. Autrement dit, de pénétrer dans un *au-delà de l'image* qui ne se réduit pas à la dimension esthétique, mais s'en nourrit au cours de l'expérience sensible, réactivant l'appréhension d'un monde diffus, instable, très proche en fin de compte de récentes conceptions scientifiques, selon lesquelles le cosmos ne serait ni plat, ni bombé, ni fini, ni infini, mais, nous dit-on, plissé, brouillé, hétérogène, et, curieusement, chiffonné !

Ainsi pourra-t-on reconnaître à cette qualité nouvelle de sensibilité des images électroniques, un réel potentiel sur le plan esthétique. Suspectée ou bien de ruiner par les manipulations ludiques qu'elle suscite toute véritable posture esthétique, ou bien de prétendre engendrer, par sa dimension sensible, une relation esthétique oisive dont l'art n'a que faire aujourd'hui, l'image sensitive semble néanmoins en mesure d'offrir aux artistes les ressources fécondes d'un langage expressif, et, à l'occasion – mais sur ce point, l'analyse des œuvres reste à poursuivre – très certainement critique. ■

MONIQUE MAZA

Monique Maza est Maître de Conférences en Arts Plastiques et Multimédias et coresponsable d'un Séminaire Transversal de Recherche (Arts Plastiques, Littérature et Musique) « Arts et Écritures numériques » aux côtés d'Alexandra Saemmer et de Laurent Pottier (CIEREC). Auteur d'un ouvrage sur les installations multimédias, *Installations vidéo, « œuvres d'art » ?* paru chez l'Harmattan, d'œuvres multimédias et d'une série de dossiers sur le cinéma, édités par l'ACRIRA, l'Université Lumière Lyon 2 et la Région Rhône-Alpes, Monique Maza est actuellement Directrice du Département d'Arts Plastiques de l'Université Jean Monnet.

Autres lieux, espacements

Marc Plas

Concepteur-réalisateur

Un peu comme Diderot et Baudelaire proposaient dans leurs Salons des descriptions de tableaux à l'attention de leurs lecteurs, je commencerai par deux descriptions d'installations.

La première, encore visible (visitable) il y a quelques jours au Centre Culturel Suisse de Paris, est une œuvre de Jiro Nakayama intitulée *Poussière* ; c'est (c'était) une installation vidéo qui comprend deux projecteurs, un moniteur et une caméra numérique. La chaleur dégagée par les faisceaux des projecteurs en vis-à-vis agite et rend visibles de fines particules de poussière que capte la caméra. Cette agitation lumineuse microscopique est restituée par un moniteur. Ce qui apparaît sur l'écran pourrait être pris pour une tempête de neige.

La deuxième : une œuvre de Wang Du, installée dans le Palais de Tokyo à la fin de l'année 2004. Une sorte de boyau à carcasse métallique en surplomb auquel on accède par une rampe. La face interne du boyau est parsemée d'écrans qui diffusent des programmes de télévision. Les interférences entre les différentes émissions annulent le contenu des messages. On fuit la cacophonie et l'engorgement visuel en sortant du tunnel par un toboggan.

Je pourrais continuer sur cette lancée. Chacun d'entre nous garde en mémoire des dispositifs d'installation. Vous pourriez donc prolonger aussi ce petit exercice. Je ne viens de m'y livrer, en guise de prologue, qu'à la seule fin de souligner à quel point le dispositif d'une installation, s'il peut être décrit dans sa configuration matérielle, ne saurait se limiter à celle-ci et demeure intimement lié à l'expérience directe que l'on en fait.



Installation Lazyline, réalisée par Marc Plas avec la collaboration de Marc Tassell (ambient sound), Raphaël Lemoine (programmation) et Philippe Charles (assistance technique)

Photo : Yuka Toyoshima

Je propose aujourd'hui une réflexion sur le type particulier d'espace (entre espace public et espace privé) que représente un dispositif d'installation et sur les modes de perception qu'il implique. Je ne saurais prétendre, à partir de quelques remarques, à une analyse de type généalogique au sujet du dispositif d'installation tel qu'il s'est affirmé dans les arts contemporains. Une telle opération excède les limites imparties à un simple exposé. On peut néanmoins tenter ici de discerner certaines caractéristiques de tels dispositifs, notamment à travers les modes comportementaux adaptés aux situations que leur aménagement configure.

Il faudrait auparavant remarquer que « disposition » (terme auquel renvoie celui de « dispositif ») était employé, au moins depuis Roger de Piles (son traité *La balance des peintres* date de 1708) pour définir la construction du tableau.¹ Considéré sous cet angle, le dispositif d'installation ne serait donc pas d'emblée à relier au domaine scénographique. Les éléments (disposés dans un certain ordre) qui le composent pourraient avoir une fonction qui ne serait pas directement reliée à des paramètres

¹ Voir Daniel Arasse, *Le Détail*, chapitre II « Dispositifs », p.201.

spatiaux tridimensionnels ; ils auraient plutôt quelque chose à voir avec la temporalité des images dont ils sont dépositaires en quelque sorte. Plus précisément, je voudrais renvoyer à une expression de Jacques Rancière qui me semble bien cerner le sujet : Rancière parlait dernièrement² d'une « pensivité vidéographique » à partir d'*Art of Memory*, une bande vidéo de Steina et Woody Vasulka ; c'est ce dont il est question dans le dispositif d'installation, du moins tel que je le comprends. Et je rattacherai au mot « pensivité », que Rancière empruntait à Victor Hugo, une formule qu'Aby Warburg avait notée dans son journal en mai 1928 à propos de son atlas Mnémosyne ; il écrivait : « ...entre préhension et compréhension, nous rêvons le concept de conscience. » Or, Mnémosyne est déjà un dispositif d'installation de et par l'image. Si aujourd'hui la vidéo remplace la photographie dans ce rôle de véhicule de toutes les images, encore faut-il un projet organisateur, une démarche sinon une méthode pour faire penser les images. Le terme de dispositif évoque un assemblage précis, un agencement d'éléments hétérogènes et non un organisme aux parties solidaires ; ainsi la variabilité, la mutabilité d'un dispositif d'installation me paraît être une de ses caractéristiques principales. Le dispositif ne se réduit pas à un agencement matériel ; il comprend aussi les codes, les langages, les protocoles mis en œuvre. Le terme d'installation s'applique à un emplacement aménagé, aménagé peut-être non pas à la façon des vitrines ou des étals de marchandise, mais sans doute un peu comme le disait Michel Foucault à propos d'aménagements urbains : « ...il ne s'agit pas tellement de déterminer des emplacements, mais surtout de permettre, de garantir, d'assurer des circulations »³, et il ajoutait « circula-

tion entendue bien sûr au sens très large comme déplacement, comme échange, comme contact, comme forme de dispersion, comme forme de distribution aussi... »⁴

Je serai ainsi tenté de rapprocher l'installation d'art contemporain d'espaces qui peuvent en sembler très éloignés, comme les salles d'attente, les salles des pas perdus (espaces qui induisent une vacance, forcée ou délibérée, du regard et de l'attention) mais aussi d'autres lieux de passage comme les halls, les couloirs, où transparaissent les mécanismes de sécurité (la surveillance vidéo) et les procédures de normalisation (par l'imagerie publicitaire notamment) à l'œuvre dans l'ensemble du corps social. On pourrait considérer que le terme *installation* implique quelque idée de permanence et que, en ce sens, l'installation n'est pas sans rapport avec certaines formes monumentales de la sculpture. Étymologiquement, *installer* c'est établir solennellement dans une stalle, un siège de bois dans le chœur d'une église ; c'est un terme qui souligne l'idée de séparation et dont l'origine est un mot qui signifiait la position et la demeure. Concrètement pourtant, le mot installation implique son contraire : la désinstallation. Il est de plus en plus évident que, même si ces dispositifs semblent viser une certaine durée sinon une pérennité (avec des images passant en boucle, des éléments architecturaux, ...), l'installation d'art contemporain s'avère souvent plus proche de l'étal du camelot que du monument inamovible. Une installation est faite pour être démontée, démantelée et vite remplacée. Un pas de plus est même franchi dans le sens de la fugacité de l'œuvre puisque son caractère événementiel se trouve de plus en plus souvent affirmé. Mais il ne faudrait pas rapporter cela aux seules logiques économiques qui régissent l'industrie culturelle ; c'est plutôt un ►

2
En avril 2006, lors de son séminaire à la Galerie du Jeu de Paume

3
Dans sa leçon au Collège de France du 17 janvier 1978

4
Leçon du 25 janvier 1978

5
Je pense en particulier aux installations de Thomas Hirschhorn et à celles de Hans Haacke et de Chris Burden.

► privilège que d'échapper à la pesanteur inhérente au marché de l'art et d'avoir accès à d'autres lieux que la galerie, le centre d'art et le musée. Si une installation reste tributaire des caractéristiques du lieu qui l'accueille, dans une large mesure elle est très peu conditionnée par ce lieu. Elle peut même suivre une logique activiste d'occupation d'un espace donné⁶, jusqu'à parfois une prise de possession quasi invasive de cet espace, comme ce fut le cas naguère avec Daniel Buren au Centre Pompidou (même si cette installation-ci est très éloignée par certains aspects des installations vidéo auxquelles se rapporte plus précisément notre propos). Plus généralement, le dispositif d'installation s'insère dans des espaces qui ne lui sont pas au préalable assignés. Il est suffisamment labile pour s'accommoder de toutes sortes de conditions, et c'est en cela qu'il demeure lié, selon moi, à l'idée de performance (dans son sens artistique) avec tout ce que cela implique d'éphémère et de fragile. L'aspect performatif ne se situe d'ailleurs pas uniquement du côté de la mise en forme de l'installation mais aussi du côté de son expérimentation, de son exploration. Je considère l'installation vidéo comme un dispositif optique par lequel l'image se trouve problématisée et à travers lequel ses caractéristiques (à la fois technologiques et psycho-sensorielles) sont mises en évidence. Deux tendances illustrent des postures que je trouve très éloignées de ma conception de l'installation : d'une part, ce que l'on appelle *Installation Design*⁶ et d'autre part, les environnements interactifs immersifs. Dans le cas des environnements interactifs, le dispositif tend vers une illusion d'unification de l'espace

(entre visiteurs/acteurs et images des organismes virtuels) ; en dépit de l'état dit d'*immersion* de l'expérimentateur, ce qui est sollicité ce sont des émotions et des actes extrêmement circonscrits par les limites du dispositif (consignes et prothèses, exosquelettes électroniques et capteurs). Quant aux exemples d'*Installation Design*, ils se limitent à une présentation d'images sans vraiment proposer une syntaxe, une formule par laquelle pourrait se construire le sens. Or, le dispositif d'installation, tel que je le conçois du moins, est précisément cette formule, cette syntaxe même.

L'image s'est banalisée, s'est réifiée à un point tel qu'il est tout à fait compréhensible qu'elle soit constitutive d'un espace d'installation au même titre que des objets. Ce n'est que la réflexivité qui peut émaner de l'ensemble du dispositif qui le sauve d'une totale réification. À l'espace de contemplation qu'induisait traditionnellement le rapport du spectateur d'art à l'œuvre peinte ou à la statue, s'est substitué un espace de circulation que le dispositif d'installation façonne jusqu'à en faire un espace mixte entre l'espace domestique et le lieu public. Généralement, un dispositif d'installation ne convoque pas uniquement le regard ; c'est au corps tout entier qu'il s'adresse, même si ce n'est parfois que sur un mode imaginaire. Le visiteur est appelé à tenter une exploration topologique, une expérimentation, même sommaire, de l'espace ainsi constitué⁷. Peut-être d'ailleurs vaudrait-il mieux substituer au terme d'*espace* celui d'*espacement*⁸ qui apporterait une nuance pour définir la cohérence fonctionnelle du dispositif. C'est sans doute la dimension d'espacement qui distingue les

6

Par exemple le dispositif Servo (www.s-e-r-v-o.org) mis au point pour l'exposition Dark Places présentée de janvier à avril 2006 au Museum of Art de Los Angeles et en juin 2006 à Insite à San Diego, toujours en Californie. Le curator Joshua Decker a fait appel à des designers pour concevoir une structure mi-sculpturale mi-architecturale dédiée à la diffusion simultanée d'une grande quantité d'œuvres vidéo. Par son fonctionnement (sélection, diffusion) Servo n'est en fait qu'une médiathèque même si par son aspect extérieur il peut évoquer un dispositif plus sophistiqué. Le dispositif en question souligne un aspect récurrent dans l'industrie culturelle : l'image y est vouée à l'archive et la muséographie se présente de plus en plus comme déploiement de l'archive.

7

« ...Un lieu où le spectateur peut se loger. » Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique*, Larousse, 2003, p.74.

8

Voir à ce propos les développements d'Heidegger à partir de ce terme : Questions IV « L'art et l'espace », 1969, trad. fr. Gallimard 1976, p.272.

installations des autres configurations spatiales, combinaisons plastiques par assemblage, empilement ou accumulation qui relèvent de la vidéo-architecture et de la vidéo-sculpture.

Par une translation un peu brutale, je dirais que le terme d'installation ne s'applique pas tant aux éléments mis en œuvre qu'à la finalité du dispositif : c'est-à-dire amener le visiteur à s'installer, à s'intégrer au dispositif. Une installation néanmoins est dépourvue des conditions qui sont propres à la séance et à la salle de cinéma d'une part et, d'autre part, de celles qui correspondent à l'implantation domestique du poste de télévision et de l'écran d'ordinateur. Elle peut malgré tout parvenir, ne serait-ce qu'un instant, dans la mesure où elle fonctionne comme hétérotopie⁹, à arracher le visiteur au mouvement de flux dans lequel il est pris.



Installation SnowWall, réalisée par Marc Plas avec la collaboration de Mathieu Martin (spatialisation sonore)

Photo : Mitsuaki Matsumoto

J'ai appelé *espaces d'acclimatation*, ou encore *de déconditionnement*, des installations que j'ai réalisées seul ou en collaboration. Beaucoup de ces dispositifs ont des livres comme point de départ, principalement deux romans d'Adolfo Bioy Casarès,

Plan d'évasion et *l'Invention de Morel*, eux-mêmes conçus comme des prolongements de *L'Île du Docteur Moreau* de H.G.Wells, du *Château des Carpates* de Jules Verne et de *Locus Solus* de Raymond Roussel. Ce sont des lieux transitaires qui questionnent l'usage des technologies de l'audiovisuel en mettant en évidence la porosité des formes, leurs mutations, leurs maillages et leur rémanence, les processus de leurs modulations et l'espace (à la fois physique et mental) que ces processus déploient.¹⁰

LAZY LINE est une sorte de chaîne de traitement de l'image au moyen d'un ensemble complexe de vecteurs et de supports. Le visiteur est confronté à l'activité solipsiste et autarcique de cette « machine célibataire » à broyer de l'image mais aussi à la fragilité de ce système autonome. TRAUMSPIEL repose sur une certaine analogie entre les procédés de surimpression et d'insertion propres aux logiciels de montage et les notions de condensation et de déplacement à l'œuvre dans le travail du rêve. SNOWWALL, qui est dédié à Michael Snow et à Jeff Wall, propose une expérience de la multiplicité à partir du rien, ou du presque rien : c'est une avancée depuis un brouillard de « neige » vidéo, détachée de l'écran du tube cathodique où elle se manifestait, vers la charpente des pixels qui en recueillent la trace et ses métamorphoses. Les dispositifs de ces installations définissent en quelque sorte des enclos ouverts, des plis. Les surfaces des écrans sont comme des membranes qui isolent sans séparer radicalement ; elles se présentent moins comme des obstacles que comme des balises ou des points d'appui. Même s'il est matériellement absent de la plupart de ces dispositifs, le miroir

⁹ Au sens que Michel Foucault donne à ce terme (conférence du 7 décembre 1966). L'hétérotopie est « l'autre lieu ». Les hétérotopies sont des « contre-espaces », des « utopies situées » et en quelque sorte des « contestations de l'espace dans lequel nous vivons ».

¹⁰ « Les hétérotopies sont liées, le plus souvent à des découpages du temps, c'est-à-dire qu'elles ouvrent sur ce qu'on pourrait appeler, par pure symétrie, des hétérochronies ; l'hétérotopie se met à fonctionner à plein lorsque les hommes se trouvent dans une sorte de rupture absolue avec leur temps traditionnel... » Michel Foucault, « Des espaces autres » (conférence au Cercle d'Études Architecturales, 14 mars 1967, repris dans *Dits et écrits*, tome IV pp 752-761.

¹¹ Certaines œuvres de Dan Graham et de Michelangelo Pistoletto ont exploité les surfaces réfléchissantes avec une grande pertinence, mais je me réfère aussi à la traditionnelle représentation du miroir dans le tableau (voir les analyses bien connues de Panofsky sur le *Portrait des époux Arnolfini* par Van Eyck et de Foucault sur les *Ménines* de Vélasquez). Je pense encore à une autre tradition, celle des bassins-miroirs (cf. Allen S. Weiss, *Miroirs de l'infini. Le jardin à la française et la métaphysique du XVII^e siècle*, Seuil, 1992) ainsi que, dans un tout autre contexte, à quelques œuvres de Land Art comme les *skyscapes* de James Turrell et les *Sun tunnels* de Nancy Holt.

- demeure le modèle sous-jacent en tant que dispositif de questionnement immanent à l'image." D'autres installations (CHRONAXIE, ANACLASTIQUE, TRAUMATOPE) mettent en œuvre des seuils de tolérance au son et à l'image. Ce sont des espaces

d'entraînement à des exercices sans finalité précise et qui devraient agir au rebours d'un formatage, en provoquant une réaction de la part du visiteur qui met fin à l'expérience (à l'épreuve), sans faire cesser pour autant son action sur le plan psychique.¹² ■

BIBLIOGRAPHIE

- Acconci, Vito, « *Television, Furniture, and Sculpture : The Room with American View* », cat. D'exp. Det Lumineuze Beeld, Stedelijk Museum, Amsterdam, 1984, repris in *Illuminating Video*, New York, Aperture/BAVC, 1990, trad. fr. in *La Vidéo entre art et communication*, ENSBA, Paris, 1997
- Arasse, Daniel, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Flammarion, 1992
- Aumont, Jacques, *L'Image*, Nathan, 1990
- Bachelard, Gaston, *La Dialectique de la durée*, PUF, 1950
- Bachelard, Gaston, *La Poétique de l'espace*, PUF, 1957
- Baudson, Michel, « *L'installation vidéo : le lieu adéquat d'un langage approprié* », catalogue MUKHA, Anvers, 1993
- Beau, Frank, Dubois, Philippe, Leblanc, Gérard (sous la direction de) *Cinéma et dernières technologies*, INA/De Boeck, Bruxelles, 1998
- Bellour, Raymond, « *La chambre* » (1994) in *L'Entre-Images 2*. P.O.L.-Trafic, Paris, 1999
- Bellour, Raymond, « *Les limites de la fiction* » in *Video by artists 2*, Art Metropole, Toronto, 1986
- Buchloh, Benjamin, *Essais historiques II. Art contemporain*, Art édition, Villeurbanne, 1992
- Cauquelin, Anne, *Le site et le paysage*, PUF, Paris, 2002
- Changeux, Jean-Pierre, *L'homme neuronal*, Fayard, Paris, 1983
- Couchot, Edmond, Hillaire, Norbert, *L'Art numérique*, Flammarion, Paris, 2003
- Crary, Jonathan, *L'Art de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1990, trad. fr. Editions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1994
- Derrida, Jacques, Stiegler, Bernard, *Échographies. De la télévision*, Éditions Galilée/INA, Paris, 1996
- Dubois, Philippe, « *L'état-vidéo : une forme qui pense* » in *Vidéotopiques*, Musées de Strasbourg, 2002
- Foucault, Michel, *Sécurité, territoire, population*, (cours du Collège de France 1978) Seuil/Gallimard, Paris, 2004
- Foucault, Michel, *Dits et écrits, volume IV*, Gallimard, Paris, 1994
- Forest, Fred, *De l'art vidéo au Net Art*, L'Harmattan, Paris, 2004
- Foresta, Don, *Mondes multiples*, Editions Bäs, 1991
- Fried, Michael, *Absorption and theatricality. Painting and Beholder*

- in *the Age of Diderot*, The University of California Press, 1980, trad. fr. *La Place du spectateur. Esthétique et origines de la peinture moderne*, Gallimard, 1990
- Heidegger, Martin, *Questions IV*, Gallimard 1976
- Huser, France, « *La vidéo et le temps* », Revue d'esthétique n°4-Voir-entendre, 1974
- Kaprow, Allan, « *Video Art : Old Wine, New Bottle* » in *Artforum 12*, n°10, 1974, repris et traduit dans *L'art et la vie confondus*, Editions du Centre Pompidou, 1996
- Kastner, Jeffrey, (avec Brian Wallis), *Land Art et Art environnemental*, Phaidon Press Limited, Paris 2004
- Mc Call, Antony « *L'image projetée dans l'art contemporain* », *Cahiers du Cinéma* n°584, novembre 2003
- Mèredieu, Florence de, *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique*, Larousse, 2003
- Mons, Alain, *Paysages d'images*, L'Harmattan, 2006
- Olivera, Nicolas de, (avec Nicolas Oxley et Michael Petry), *Installations II. L'Empire des sens*, Thames & Hudson, Londres, 2003
- Parfait, Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Editions du Regard, 2001
- Payant, René, « *Signes de complexité* » in *Vidéo, Arttexte*, Montréal (Québec) 1986
- Renaud-Alain, Alain, « *La nouvelle architecture de l'image* », *Cahiers du Cinéma* n° 583, octobre 2003
- Rush, Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*, 1999
- Spector, Nancy, Félix Gonzalez-Torres, *The Salomon Guggenheim Foundation*, New York, 1995
- Wodiczko, Krzysztof, *Art public, art critique*, ENSBA, Paris, 1995

CATALOGUES

- Chris Burden. *When Robots Rule : The Two-Minute Airplane Factory*, Tate Gallery, London, 1999
- Judith Barry. *The Work of the Forest*, Fondation pour l'architecture, Bruxelles, 1992
- *Movimientos inmóviles*, MAM de Buenos Aires, 2001
- Nam June Paik. *Video Time-Video Space*, Harris N. Abrams Publishers, New York, 1993
- Willie Doherty. *Dark Stains*, Koldo Mitxelena Kulturunea, Donostia-San Sebastian, 1999

MARC PLAS

Marc Plas vit à Paris. Il a fait des études de lettres (Montpellier III, Paris IV) et d'Histoire de l'art (EHESS). Il pratique la photographie, le cinéma et la vidéo depuis 1979. Les vidéos qu'il réalise sont montrées dans divers contextes (arts contemporains, musique électronique, cinéma, théâtre, danse). Il a développé un concept : le hard watching, lié à un usage intensif des perturbations électroniques. Il s'intéresse tout particulièrement à la fragilité des supports d'images contemporains. En 2005, il a réalisé, en collaboration avec Mitsuaki Matsumoto, un long métrage, *L'Intervalle*. Depuis 2003, ils collaborent régulièrement pour des performances et des installations sonores.

12

« ...Les hétérotopies, ces espaces singuliers que l'on trouve dans certains espaces sociaux dont les fonctions sont différentes de celles des autres, voire carrément opposées. » Michel Foucault, « *Space, Knowledge and Power* » entretien avec Paul Rabinow, *Skyline*, mars 1982, traduit dans *Dits et écrits* tome IV, « *Espace, savoir et pouvoir* », pp 270-285.

Corps réels et corps virtuels dans les dispositifs interactifs

Sophie Lavaud-Forest
Université Paris 1

Flux et échanges : une Réalité à construire

Je m'intéresserai, avant tout, dans cet article, aux dispositifs « iconiques », et en particulier, à un type de dispositif iconique que j'appelle l'image/système¹. Dispositif *iconique* que je différencie des dispositifs « spatio-techniques » qui permettent l'affichage et la diffusion des images. C'est par l'étude du processus interactif que je tenterai d'aborder cette notion de dispositif *iconique* et par voie de conséquence celle de « médiation ». Ce terme de *médiation* étant entendu dans le sens de lien, de mise en relation par des « protocoles » de communication qui interposent des programmes informatiques et des interfaces entre les images et un public. La question des dispositifs interactifs fusionne les approches communicationnelles et esthétiques, puisque c'est le processus de communication avec l'image (la circulation et les échanges réciproques d'informations en boucles rétroactives) qui conditionne et fait advenir l'expérience et l'émotion esthétique du sujet percevant. Dans le dispositif interactif, l'émergence de sens ne se fait plus par la lecture d'une organisation figée des signes en

tant que résultat de surface, mais se produit dans le processus spatio-temporel de communication corporelle avec l'image, nous emmenant ainsi du paradigme d'une esthétique des apparences à une esthétique de l'apparition. Emboitant le pas des pratiques expérimentales opérées par les artistes télématiques² ou de l'Esthétique de la Communication³ des années 80, les usages sociaux ont entériné une culture du flux et de l'échange par le biais des artefacts technologiques. Nous vivons dans un monde où nous communiquons, agissons et réagissons au moyen des réseaux, de téléphones mobiles, d'ordinateurs portables, de technologies sans fils, (Wi-fi, Bluetooth...) et très bientôt des nanotechnologies. Nous échangeons des mots, des images, des sons et nous les transformons dynamiquement tout en déplaçant notre corps et notre esprit. Nous expérimentons et percevons la réalité comme environnement complexe, changeant, mobile, où les flux et processus d'interactions ont remplacé les formes closes et fixes. Nous concevons, maintenant, la matière comme énergie et information. Depuis que les théories de la Relativité ont contaminé le domaine des Arts Visuels, la forme est devenue relation dynamique entre les objets, les personnes et les situations. Le flux et le reflux des connections complexes façonnent un nouvel espace d'informations qui se construit sans cesse dans un « entre-deux » mouvant, instable et relativiste, à l'image de ce qu'est notre esprit, pour Grégory Bateson⁴ : un dispositif composé de parties qui interagissent ►

¹ L'image/système est une image numérique dynamique conçue et modélisée à partir de modèles scientifiques lui conférant des comportements dits « émergents » au sens que lui donnent les scientifiques et que je définirai plus loin. Le couplage du corps « virtuel » (l'image et ses composants) au corps « réel » constitue un système complexe opérant selon un mode interactif. L'image/système n'est plus seulement « actée », elle devient « acteur » doté d'une certaine autonomie de comportement. Voir mon article : « Les images/systèmes : des alter-egos autonomes », dans l'ouvrage, *L'image actée, scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, dir. Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg, Editions L'Harmattan, pp.237-249.

² Nous citerons ici Roy Ascott, reconnu pour être le pionnier d'un art et d'une conscience *télématiques*, il est artiste et théoricien, fondateur et directeur du Planetary Collegium (CAiiA-STAR) à l'Université du Pays de Galles en Angleterre.

« On appelle télématique l'ensemble des communications qui se font au moyen d'un ordinateur fonctionnant en réseau grâce aux liaisons par téléphone, câble et satellite, établies entre des individus et des institutions géographiquement dispersés mais connectés à des systèmes de traitement de données, à des appareils de perception à distance ainsi qu'à d'importantes banques de données ». Dans ASCOTT Roy, « Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique ? », texte reproduit dans l'ouvrage de BUREAUD Annick et MAGNAN Nathalie, *Connexions, art, réseaux, médias*, École nationale des Beaux-Arts, Paris, 2002, p. 165.

³ Mouvement artistique fondé à Salerne (Italie) en 1983 par Mario Costa, philosophe et théoricien et Fred Forest, artiste et professeur émérite de l'université Sophia-Antipolis, dont il fut titulaire de la Chaire des Sciences de l'Information et de la Communication. Fred Forest a été également membre du *Collectif d'art sociologique* (1974-1980).

⁴ BATESON Grégory, *Mind and nature : a necessary unity*, New York, Dutton, 1979.

► entre elles et avec leur environnement. Le déclin de la forme de l'objet⁵ au profit de sa capacité à se comporter, à percevoir et à communiquer va de pair avec ce que Lucy Lippard appelle « la dématérialisation de l'objet d'art⁶ ». L'espace ne peut plus être considéré comme une entité tridimensionnelle statique, mais comme un assemblage de points qui se réfèrent les uns aux autres. Dans le sillage de la pensée visionnaire du peintre Wassily Kandinsky, nous assistons à un changement de paradigme dans l'économie de la représentation. *Du Point et de la Ligne sur un Plan*⁷ nous passons aux *agents en interaction dans un système complexe*⁸. Dans l'art ou dans la vraie vie, des réseaux d'informations complètent ou parfois remplacent la perception des apparences. Pour piloter son avion, le pilote ne s'en réfère pas à ce qu'il voit depuis son cockpit. Son cerveau traite les informations qui s'affichent sur ses écrans ou les commandes qu'il reçoit de la tour de contrôle. En art, creusant la brèche ouverte par Marcel Duchamp (farouchement contre le pouvoir de la rétine) les vidéo-artistes ont construit un art entièrement basé sur les théories de l'information versus un art de la perception, même si leurs images gardent un pouvoir visuel puissant. Construire le monde par des architectures d'informations plutôt que d'en représenter sa visibilité, c'est une idée qui contient déjà une sorte de pensée technologique⁹. Mais ce projet n'a pas attendu les technologies électroniques ou numériques pour exister. Au début du XX^{ème} siècle, László Moholy-Nagy, dans le *Manifeste des Forces constructives dynamiques* (1922), publié avec Zoltan Kémény dans la revue *Der Sturm*, tout comme les

Constructivistes, les Futuristes, Wassily Kandinsky, Oskar Schlemmer et la plupart des artistes enseignant à l'école du Bauhaus, en sont venus à vouloir énergétiser l'espace à l'aide de systèmes dynamico-constructifs¹⁰. Appliquant les principes dynamiques de la vie à leurs œuvres, plutôt que de réaliser des constructions statiques basées sur les relations entre matière et forme, ils voulaient concevoir des structures comme des machines, mais des machines comme des systèmes dynamiques dans lesquels la fonction de la matière est de transporter de l'énergie. Dans les expérimentations théâtrales d'Oskar Schlemmer (*le Ballet Triadique*, 1922, *le Ballet Mécanique*, 1927) où les configurations formelles se font et se défont sur la scène sans relâche, ainsi que pour *Tableaux d'une exposition* (1928) de Kandinsky, la pensée technologique à l'œuvre érige le concept de métamorphose comme principe fondamental de l'art. Plus tard, des artistes comme John Cage et Merce Cunningham ont réalisé des systèmes chaotiques en utilisant des règles simples pour créer des systèmes dynamiques complexes qui mènent à une vision nouvelle des espaces scéniques, inspirés des théories générales de la relativité où chaque point ne se réfère qu'à lui-même ou aux points qui lui sont très proches¹¹. Les pièces de Cunningham évacuent toute idée d'espace hiérarchisé ou centralisé au profit de flux d'énergie distribués, qui sont le flux de la performance. L'espace est déjà traité comme un réseau d'énergies, d'entités et de circularité de l'information. Les sons, les mots, les mouvements, les couleurs, les lumières interagissent entre eux et avec l'environnement scénique laissant de nouvelles entités

5 POPPER Frank, *Art, Action et Participation 1, Le déclin de l'objet*, Éditions du Chêne, 1975.

6 LIPPARD Lucy, *Six years : the dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, Ed. And Annotated by Lucy Lippard, New York.

7 KANDINSKY Wassily, *Point et ligne sur plan*, Gallimard, 1991.

8 Voir : HUTZLER Guillaume, « Du Jardin des Hasards aux jardins de données : une approche artistique et multi-agents des interfaces homme/systèmes complexes », Ph. D. thesis, Université Paris 6, LIP6, Paris, France, janv., 2000.

9 Voir à ce sujet la thèse de LESTOCART Louis-José, *Artistes et ingénieurs - Le paradigme de l'émergence et la genèse des univers distribués*, Université Paris 8, 2005, et en particulier pp. 300-301.

10 Voir à ce propos ma propre thèse de doctorat LAVAUD-FOREST Sophie, *Scénographies interactives, Corps interactifs et systèmes dynamiques*, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, nov. 2005, p.162.

11 LESTOCART Louis-José, *op. cit.*, et en particulier le chapitre *Kandinsky et la morphogenèse*, pp. 320-330.



Que se passe-t-il de différent à l'époque numérique ?

L'évolution des technosciences et des modèles informatiques

qui les rendent applicables, fournissent-ils aux créateurs les moyens d'inventer de nouveaux dispositifs ?

autonomes apparaître, explorant des territoires vierges d'où émergent des comportements imprévisibles, autonomes, inédits. Pour Cage et Cunningham, la scène est un champ continu où le regard ne peut s'accrocher. La chorégraphie s'étale en mouvements de vagues à la manière des toiles du peintre américain Jackson Pollock recouvertes par les entrelacs de ses drippings. C'est une nouvelle forme de théâtre très proche des « happenings ». Et aussi, pourrait-on dire, proche des systèmes complexes comme semble l'être *Imaginary Landscape Number Four* (1951) de Cage. Mais qu'est-ce donc qu'un système complexe et qu'est-ce qu'une œuvre conçue comme un dispositif systémique interactif ? Que se passe-t-il de différent à l'époque numérique ? L'évolution des technosciences et des modèles informatiques qui les rendent applicables, fournissent-ils aux créateurs les moyens d'inventer de nouveaux dispositifs ?

Un exemple de dispositif interactif : *Matrice Active*

Comme objet d'étude de dispositif interactif, pour le présent article, je m'appuierai sur un de mes projets en cours : *Matrice Active*, basé sur le travail pratique et théorique de Kandinsky, en particulier sur son idée de théâtre « autre » et sa conception de « compositions pour la scène » où celle-ci devient une peinture tridimensionnelle dans laquelle les sons, les gestes, les mouvements, les lumières, les couleurs et le temps agissent en synergie selon l'idée « d'art total » que Richard Wagner a théorisé sous le terme de « Gesamtkunstwerk ».

La première étape de réalisation de ce projet s'intitule *Tableau scénique n°1*, et permet au spectateur une immersion active et ludique dans le monde poétique, cosmique et

symbolique du tableau de Wassily Kandinsky : *Jaune-Rouge-Bleu*, peint entre mars et mai 1925. Elle consiste en la mise en espace scénique de ce tableau : il s'agit, à partir de l'interprétation de son image, d'en répertorier les éléments qui le constituent, déterminés par les formes et les couleurs créées par le peintre, d'en analyser les règles de composition et d'organisation spatiale, d'en repérer les tensions au niveau global (l'ensemble du tableau) et local (entre deux ou plusieurs éléments du tableau), puis de rendre computationnel le modèle artistique et son interprétation. A partir de là, il s'agit de concevoir et réaliser un outil pour former, sensibiliser, éduquer de nouveaux publics à cette peinture de Kandinsky, puis d'étendre le propos à d'autres œuvres du peintre et par la suite de faire fonctionner l'outil pour d'autres langages artistiques. Chacun sait que Wassily Kandinsky peignait ses tableaux comme des champs de tensions et de mise en relation d'entités énergétiques communicantes : le dispositif interactif a alors pour but de permettre au spectateur de découvrir les règles de *construction* et de *comportement* des « corps virtuels » (les « agents » communiquant du modèle computationnel) du tableau, et à terme de l'ensemble du langage du peintre, l'invitant à découvrir le tableau spatialisé par les yeux et indirectement par la main (à travers la souris), pour finalement en proposer une nouvelle lecture. Le ►

► dispositif devient *image/système* conçu comme un système dynamique complexe où les éléments scéniques interagissent entre eux et avec leur environnement. Pour tenter de définir ce que le scientifique entend par système complexe¹², je citerai ici Guillaume Hutzler¹³ : « Les systèmes complexes sont organisés en niveaux, définis par composition d'éléments de niveau inférieur, ou résultant de phénomènes *auto-organiseurs* ou *émergents* »¹⁴. Nous voyons là, aussitôt, la complexité du champ et la nécessité de définir de nouveaux concepts, soulevés par ce postulat. Pour Guillaume Hutzler : « Les termes d'*auto-organisation* et d'*émergence* ont des significations voisines, le premier étant issu des sciences physiques et chimiques [Nicolis et Prigogine 1977], le second étant plus utilisé par la biologie, donc également par la vie artificielle [Cariani 1990 ; Steels 1991] »¹⁵. L'*auto-organisation* désigne la qualité d'un système qui semble obéir à des lois internes fixées. Le cerveau adulte présente, par exemple, ce genre de propriété, qui lui permet de structurer le flot désordonné d'informations sensibles qu'il reçoit. Par ailleurs, on parlera de propriétés *émergentes* lorsqu'un système, pris dans son ensemble (on parlera de niveau *global* ou *macro*), manifeste des comportements qui ne sont pas présents explicitement dans chacun des composants du système (niveau *local* ou *micro*), mais qui sont le résultat de la dynamique interne des interactions au sein du système et/ou de ses interactions avec son environnement. Ainsi, pour poursuivre l'exemple du cerveau humain, on peut dire que chaque neurone pris individuellement n'est pas grand-chose, en comparaison d'un réseau de neurones connectés

entre eux pour résoudre un problème et faire émerger de l'intelligence. Ou, pour le dire autrement, le TOUT est bien plus que la somme de toutes les parties.

Dans le tableau *Jaune-Rouge-Bleu* de Kandinsky, le langage du peintre a atteint là une maturité basée sur un agencement scénique bidimensionnel complexe à partir d'une géométrie de formes simples (cercles, carrés, triangles) combinées entre elles selon un équilibre mathématique répondant aux critères de la construction, chère à Kandinsky. Œuvre-structure, architecture de relations entre des éléments formels et colorés, où chacun, considéré individuellement n'a que peu de force mais dont le sens émerge de la construction globale à la surface du plan, la peinture pourrait déjà être considérée comme un système complexe, mais à la seule condition que le processus de son auto-organisation puisse être appréhendé. Ce que ne permet pas le dispositif figé du tableau coagulé contrairement à l'*image/système* qui transpose la peinture dans un univers virtuel de données où les éléments basés sur les formes et couleurs de Kandinsky interagissent entre eux et avec leur environnement.

Corps virtuels et corps réels : le couplage structurel

Dans une scénographie virtuelle interactive, le corps virtuel est l'*image/système*. Artificiel, sans organes, il est modélisé d'après des modèles mathématiques et physiques propres aux images de synthèse tridimensionnelles. Dans le *Tableau scénique n°1*, l'*image/système* est composé des structures suivantes :

¹² Voir : BRIOT Jean-Pierre et DEMAZEAU Yves (sous la direction de), *Principes et architecture des systèmes multi-agents*, coll. Lavoisier, Hermès Sciences, Paris, 2001.

¹³ Guillaume Hutzler est Maître de Conférence en informatique à l'Université Evry-Val d'Essonne.

¹⁴ HUTZLER Guillaume, « *Du Jardin des Hasards aux jardins de données : une approche artistique et multi-agent des interfaces homme/systèmes complexes* », PhD thesis, Université Paris 6, LIP6, Paris, France, Janv., 2000, p.39.

¹⁵ HUTZLER Guillaume, *op. cit.*, p. 36.

- les « agents » : entités autonomes du modèle computationnel établies selon le protocole PACO (COordination PATterns) développé par Yves Demazeau¹⁶ et basé sur la technologie des Systèmes Multi-Agents (SMA) ou ce que l'on appelle de façon quasi équivalente « Intelligence Artificielle Distribuée » (IAD). Appliquée à Wassily Kandinsky et à toute peinture, l'approche multi-agents permet de considérer chaque élément de la peinture comme un agent : entité autonome simple individuellement mais qui, collectivement, aboutit à des systèmes dynamiques complexes. Dans le dispositif *Matrice Active*, les « agents » convergent naturellement vers leur position d'équilibre (celle donnée par la position et l'orientation spatiale de la composition de Kandinsky). On peut donc dire qu'ils « s'auto-organisent ». On peut dire que chacun d'eux a pour objectif d'occuper sa position d'équilibre en se référant à la position des autres agents qui lui sont le plus proches. Ainsi, le jeu des interactions internes entre les agents conduit à atteindre l'état d'équilibre global du système.
- les éléments scéniques : ce sont les formes visuelles empruntées au langage de Kandinsky, qui en quelque sorte « habillent » ces agents pour les rendre perceptibles. C'est le terme employé quand on se réfère au contexte graphique. Acteurs virtuels mus par une dynamique des comportements, qui remplacent avantageusement les corps-accessoires des tableaux scéniques de Kandinsky ou de Schlemmer, ils sont à la fois automates, autonomes par le jeu des forces d'attraction et de répulsion qui les sous-tendent, et marionnettes dépendantes du geste de l'inter-

acteur qui les manipule et les déplace.

- l'environnement virtuel basé sur la mise en place d'un modèle physique définissant un milieu pour situer les agents. Ce milieu est caractérisé par des lois communes (lois de la gravité, principe d'Archimède) que vont partager tous les agents. Chaque agent possède ses propres caractéristiques physiques : ils ont une masse, des attributs physiques, des vitesses et des accélérations et sont connectés par des ressorts plus ou moins raides ou soumis à des forces d'attraction/répulsion (interactivités internes).



TABLEAU SCÉNIQUE N°1

Vue utilisateur

La caméra se positionne de face et s'approche

© Sophie Lavaud-Forest

Mais l'image/système n'est plus tout à fait une image, ou plutôt est plus qu'une image, plus qu'une scénographie virtuelle, plus qu'un simple univers virtuel tridimensionnel. C'est un organisme vivant qui échange avec son environnement : les corps réels, la composante humaine, elle aussi système complexe. Le dispositif de l'image/système, en tant que système vivant autopoïétique¹⁷ est à la fois clos sur le plan de son organisation ►

16

Yves Demazeau est chargé de recherche au CNRS, responsable de l'équipe des Systèmes-Multi-Agents du laboratoire IMAG-LEIBNIZ à l'université Joseph Fourier de Grenoble. Il a travaillé sur la conception informatique du premier prototype du projet *Matrice Active*.

17

Vient du grec : *autos*, de soi-même, de lui-même et *poiésis* : création ou production, action de faire.

Voici la définition donnée par Humberto Maturana et Francisco J. Varela : un être vivant est caractérisé par l'autopoïèse, un réseau de transformations dynamiques fabriquant ses propres composants (métabolisme), et qui construit une barrière topologique (membrane), qui à son tour, est la condition nécessaire du fonctionnement en tant qu'unité du réseau de transformations qui l'a engendrée.

Voir à ce sujet l'étude de l'organisation des systèmes vivants dans VARELA Francisco J. *Autonomie et connaissance, Essai sur le vivant*, trad. de l'américain par Paul Bourguin et Paul Dumouchel, Le Seuil, 1989.

► (les relations internes, endogènes à la scénographie virtuelle) mais ouvert à son environnement externe et à l'invention de réponses imprévues par négociation avec la composante humaine. Immergé, le *sujet cybernétique* pilote la scénographie dans un flux informationnel provenant à la fois du monde physique et du monde virtuel. Corps réels et corps virtuels sont prolongements l'un pour l'autre. Et si le corps *interfacé* peut initier et diriger des actions en accord ou en contradiction avec le système, il va se trouver en situation pédagogique d'apprentissage dans un nouveau milieu dans lequel il vivra des sensations inédites, et pour lequel il devra imaginer des comportements adaptatifs. L'expérience du corps biologique, physique et mental¹⁸, s'éprouve et se vit selon une approche phénoménologique qui marque une rupture fondamentale dans l'ordre de la représentation bouleversant le statut de l'activité spectatorielle.

L'analyse de la position spectatorielle

Dès les années 50, certaines pratiques artistiques ont contribué à engager la réflexion sur le statut et la place du spectateur, sur l'activité de la perception et les enjeux de la représentation. L'art vidéo (et d'une manière générale l'art de l'installation) a notamment conduit le spectateur à prendre conscience de son statut de sujet perceptif. L'image/système permet de poursuivre ces réflexions dans une continuité symbolique qui compense la discontinuité introduite par la technologie.

Dans l'expérience proposée par le *Tableau scénique*

n°1, ce n'est pas uniquement par la vision qu'on est transporté dans le monde fictionnel, mais par une partie du corps *interfacé* qui permet à l'interacteur de simuler des actions que l'on réalise habituellement dans le monde « réel » : changer de place des éléments, se déplacer dans l'environnement, transformer des paramètres de son environnement. Et ce, grâce à une interface qui peut être soit « tangible »¹⁹, soit « sensitive »²⁰. Le corps réel n'est plus un corps « fantôme »²¹, un corps *léthargique*, inactif, comme au cinéma, mais un corps *bilocalisé*. L'immersion n'est pas totale : le corps est à la fois plongé dans son environnement physique naturel et dans le monde virtuel sur lequel il agit. Ils se construisent l'un l'autre en modifiant leurs intentions et objectifs, au fur et à mesure de l'expérience vécue. L'interacteur devient négociateur de sa perception au lieu de contemplateur d'une illusion perceptive préétablie, dans un état de conscience « énamorée » [Francisco J. Varela, 1993].

Et cette bilocalisation est soit globale quand le spectateur agit sur l'ensemble du système, soit locale. C'est ce qui se passe dans le dispositif du *Tableau scénique n°1*, en mode de vue subjective. Le corps physique et mental se *bilocalise* non plus seulement globalement dans son environnement physique et dans l'image, mais localement, habitant à l'intérieur d'un des acteurs de la scène. Il peut en adopter non seulement son point de vue mais aussi sa façon d'être. S'incarner dans un corps virtuel étant non seulement une expérience vécue d'un positionnement physique (des coordonnées spatiales) mais aussi d'un positionnement d'être (un *Dasein*, un être-là²²). Être dans quelque

18

Voir BERTHOZ Alain, *La décision*, Odile Jacob, 2003, p.169. « Nous avons deux corps », dit-il, « le corps physique et le corps mental ».

19

C'est-à-dire sur laquelle le corps agit consciemment : clavier, souris, dalle tactile, écran multi-touches, joystick, micro, capteurs.

20

C'est-à-dire quand les informations sont captées et transmises sans qu'il y ait un contact direct et une action volontaire du corps pour la manipuler (capteurs de données de l'environnement, caméra, portique).

21

Voir l'article de Errki Huhtamo dans PENNY Simon (sous la direction de), *Critical Issues in Electronic Media*, State University of New York Press, 1995.

22

Pour Pierre Lévy, ce terme « signifie notamment *existence* dans l'allemand philosophique classique et *existence* proprement humaine - être un être humain - chez Heidegger ». La question étant de savoir, pour lui, si *exister* (dont l'étymologie vient du latin *sistere*, être placé, et du préfixe *ex*, hors de) c'est « être là ou en sortir ». Il rappelle que pour Michel Serres dans son livre *Atlas*, le thème du virtuel et les processus de virtualisation (l'imaginaire, la mémoire, la connaissance, la religion, l'informatique et les réseaux numériques) sont considérés comme « hors-là ». Voir : LÉVY Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?* La Découverte, 1998, pp. 17-18.

chose d'autre, que l'on agit, être autre chose. Devenir *Autre* et interagir avec d'*Autres* (des alter-egos), tout en restant soi-même. Là et hors-là : c'est la position *ubiquitaire* ou *bilocalisée* que j'ai définie pour l'interacteur de la scénographie. Et l'interface en est le nœud primordial : dans un type d'esthétique que j'ai définie comme une esthétique de l'apparition, c'est elle qui est en charge de révéler. ■



TABLEAU SCÉNIQUE N°1

Vue subjective

L'interacteur se situe à l'intérieur de l'élément nommé Observateur 3

© Sophie-Lavaud Forest

SOPHIE LAVAUD-FOREST

Sophie Lavaud-Forest est artiste, enseignante et chercheuse. Elle vient d'obtenir sa thèse en Art et Sciences de l'Art à l'université Paris 1. Elle s'intéresse depuis 1994 au potentiel esthétique, communicationnel et pédagogique de la Réalité Virtuelle et aux relations entre les arts, les sciences et les technologies. A enseigné la communication et la scénarisation multimédia interactive à l'université de Franche-Comté. A été lauréate de la Villa Media en 2003 et en résidence au Cube d'Issy-les Moulineaux en 2004. Expose en France, à l'étranger et dans le cyberspace : http://www.art-outsiders.com/tekniart/gallerie/root_lavaud.htm

3 ESPACES A LOUIS-LUMIERE Emergence d'un dispositif

Carole Lipsyc

Université Paris 8

Le dispositif 3 Espaces

3 ESPACES est un dispositif littéraire permettant l'extraction de récits cohérents et singuliers pour tous les médias à partir d'un corpus textuel *modélisé*, un *TOPOS*. Chaque actualisation de ce topos constitue un *RÉCIT VARIABLE*.

Grâce à sa modélisation, un topos se prête à la *création coopérative* et à l'interactivité pertinente. La création coopérative correspond à la fédération de travaux individuels dans une œuvre unique ; *l'interactivité pertinente* désigne plus qu'une simple navigation à choix multiples mais une véritable possibilité pour un usager – final ou intermédiaire – de personnaliser le contenu qu'il manipule en fonction de ses désirs, besoins et objectifs.

La première actualisation publique du dispositif 3 ESPACES prit place à Mulhouse, en septembre 2002, dans une opération de « *LivreBus* » : quatre bus circulaient et présentaient les quatre personnages principaux du récit. Les textes de ces quatre affiches provenaient d'un livre sériel et tabulaire, composé de segments – à la fois indépendants et complémentaires – qui s'organisaient en plusieurs niveaux de réseaux :

odyssee espace/temps

odyssee paris/2001

Conçu et rédigé en 2001, *Odyssee* espace/temps avait

pour objectif d'explorer une écriture véritablement réticulaire dans laquelle chacun des segments du livre pouvait être le premier, à la fois point de départ, point d'arrivée et centre. Cette écriture se voulait sans hiérarchie ni chronologie tout en assurant, néanmoins, une certaine cohérence narrative ou thématique pour toutes les combinaisons. *Odyssee* espace/temps était ainsi à la fois un « texte » et un « programme ».

Ce programme prit cinq ans pour se révéler, se transformer en logiciel et devenir un dispositif viable.

En février 2005, une première édition hypertextuelle expérimentale du topos 3 ESPACES fut mise en ligne et permit de tester et de valider – dans vingt-cinq manifestations de la Ville de Paris et dans plus d'une centaine d'ateliers en milieu scolaire et associatif – les trois caractéristiques d'un topos : la création coopérative, l'interopérabilité¹ et l'interactivité pertinente.

En 2006, les concepts informationnels au cœur du dispositif 3 ESPACES ont été clarifiés grâce à un travail de recherche effectué au département Hypermedia de Paris VIII². En février 2007, la plateforme officielle de 3 ESPACES a été ouverte, prenant en compte les retours des tests effectués grâce à l'édition expérimentale et les résultats des recherches informationnelles.

Cet historique du système 3 ESPACES met en évidence un aller-retour entre la naissance d'une œuvre et celle d'un dispositif : l'œuvre portait en soi un dispositif dont la mise à jour permit à son tour la pleine éclosion de l'œuvre.

1

L'interopérabilité désigne la capacité d'un fichier à circuler d'une plate-forme électronique à une autre. En général, le problème de l'interopérabilité est uniquement posé à partir des normes techniques et des langages informatiques : le topos aborde cette problématique à partir de l'organisation du contenu.

2

Mémoire de Master sous la direction de Jean Clément.

L'expérience de 3 ESPACES au Colloque *Les Dispositifs* s'est donc inscrite dans cette phase d'émergence³ de l'œuvre et du dispositif. Elle a suscité une actualisation singulière et pertinente du dispositif 3 ESPACES intitulée 3 ESPACES à Louis-Lumière.

3 Espaces à Louis-Lumière

3 ESPACES À LOUIS-LUMIÈRE est un récit variable multi-supports, constitué d'un récit-sms et d'un livret tabulaire⁴.

Les participants du colloque, qui le souhaitaient, ont pu recevoir le récit-sms tout au long de la journée du 19 octobre 2006. Le récit-sms a ensuite été inséré sous forme d'itinéraire au RÉCIT HYPertextuel⁵.

Le récit-sms comprenait dix messages qui intégraient le support de diffusion – le téléphone portable — et ses spécificités dans sa construction narrative et syntaxique.

sms 1 : Connaissez-vous le Voyage ? Oui. Vous le connaissez. Souvenez-vous. Essayez. streetForce communiqué.

sms 2 : Le Voyage a plusieurs noms : le Jeu des Perles de Verre, l'Art du Tissage des Nœuds de Tapis, la Grande Œuvre. streetForce communiqué.

sms 3 : Le Voyage vous emporte d'un Espace à l'Autre : du Réel à l'Imaginaire, de l'Imaginaire au Symbolique. Sachez-le, il ne s'agit ni d'une métaphore, ni d'une poésie. streetForce communiqué.

sms 4 : Décodez les pixels, déchiffrez les dispositifs,

égrenez les livrets. Pénétrez le récit : marchez-le. Il est le Voyage. streetForce communiqué.

sms 5 : Etes-vous le lecteur, le personnage ou le Voyageur ? streetForce communiqué.

sms 6 : Votre téléphone subit du spamming non autorisé. Attention : si vous détenez un spam illégal, vous êtes passible d'une amende de 2500 €. XIU communiqué. J.O.

sms 7 : Join the street Forces. Fight the XIU. Forward ! Resist ! Create ! streetForce communiqué.

sms 8 : Attention Danger : garder ou transférer un spam illégal entraîne la destruction téléguidée du téléphone. XIU communiqué. J.O.

sms 9 : Demandez-vous pourquoi le XIU ne veut pas que vous lisiez/transfériez ceci. streetForce communiqué.

sms 10 : Ceci – ici – est un récit ? Ceci – ici – est un Voyage. Et vous êtes libre de le croire. streetForce communiqué.

Narrativement, le téléphone portable du lecteur se place au cœur du récit-sms, transformant le lecteur en personnage principal et le colloque en décor.

Syntaxiquement, chaque message est conditionné par le support et ne dépasse pas cent soixante caractères afin de respecter le confort de lecture sur un écran standard de téléphone portable et afin de rester dans la limite imposée par la technologie d'envoi groupé qui a été utilisée. ►

³ « Emergence », en s'inspirant des catégories d'« apparition », d'« émergence » et de « développement » définies par Gaudreault et Marion au sujet de la double naissance des médias.

⁴ Disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.3espaces.org/realisations.php>

⁵ Lipsyc (2007). Itinéraire « Essaim à Louis-Lumière ».

- Le récit-sms *Essaim à Louis-Lumière* s'inscrit dans une ligne pleinement narrative du *Récit des 3 Espaces* et déploie un épisode de la lutte des 3 Espaces opposant streetForce au XIU. Il n'est pas nécessaire de connaître le cadre narratif ni de savoir quelles sont ces deux organisations pour donner un sens au récit-sms comme le montre une majorité des retours de lecteurs⁶ :
- > Un robot me parlait puis j'ai été entraînée dans une guerre entre XIU et streetForce.
 - > Opposition de deux groupes, peut-être politiques. Certains messages tendent vers la propagande.
 - > J'ai été contactée par une organisation (tenante du pouvoir en place ?) puis par une autre qui voulait la renverser (contre-pouvoir). J'avais un rôle à jouer dans cette histoire mais je ne l'ai pas trop compris ; j'étais comme prise au piège au cœur d'une guerre de pouvoir qui m'échappait. On me prenait pour un agent ; on tentait de me rallier à la cause révolutionnaire.

Il semble donc, qu'en recevant les sms, le lecteur ait vécu – comme dans un jeu de rôle ou dans une simulation – l'acte de résistance de streetForce et la répression immédiate du XIU. A moins qu'il ne se soit senti la victime d'une propagande de streetForce dont le protégeait le XIU.

Cette disparité des interprétations permet de constater que, dans *Le Récit des 3 Espaces*, le lecteur doit choisir son point de vue. Le lecteur n'accueille pas une narration, il ne la construit pas, il l'« expérimente »⁷ au même titre qu'un témoin direct, qu'un protagoniste ou un enquêteur. En

conséquence, l'interactivité du *Récit des 3 Espaces* ne propose pas des bifurcations et des « sentiers multiples » mais elle offre une multiplicité de points de vue possibles.

Cette volonté d'apporter différentes versions d'un même événement se retrouve dans le livret qui alterne également les propos des deux camps. Le livret participe ainsi, grâce à ces compléments d'informations narratives, à une meilleure compréhension du récit-sms. Un enrichissement mutuel puisque, de son côté, le récit-sms met en situation un des événements annoncés dans le livret. De surcroît, chaque sms est relié à un texte du livret⁸. Livret et récit-sms, tout en étant autonomes, sont donc conçus pour fonctionner ensemble.

Le livret *3 Espaces à Louis-Lumière*, pour sa part, entrelace deux sections, le RÉCIT et le PRÉCIS.

Le RÉCIT développe des aspects narratifs du topos 3 Espaces relatifs à l'intrigue *Essaim à Louis-Lumière*, le PRÉCIS développe des aspects théoriques du topos qui rejoignent certains thèmes du colloque *Les Dispositifs*.

Le livret est constitué de TABULAE. Les TABULAE sont des espaces textuels qui élaborent un propos par segments (OU TESSELLES⁹). Les TABULAE du livret peuvent être simples (une page) ou doubles (deux pages). Toutes les TESSELLES proviennent du topos 3 ESPACES.

Il est possible de lire ce livret au hasard, en picorant des textes ici et là ; thématiquement par TABULA ; linéairement de pages en pages ou en réseau grâce à une TABLE DE NAVIGATION qui indique les liens entre les tesselles.

6 Le jour du colloque, trente-deux personnes se sont inscrites au récit-sms, cinq d'entre elles ont répondu à l'évaluation après l'expérience. Des tests préalables ont été effectués auprès de huit personnes qui ont toutes répondu à l'évaluation. En tout, quarante personnes ont donc reçu le récit sur leur téléphone portable et treize ont répondu à l'évaluation. Sur les treize personnes, trois personnes n'ont pas compris le récit-sms et une a demandé l'interruption de son envoi. Les retours présentés ici sont ceux des participants au colloque. Ils ont répondu généralement dans les quarante-huit heures et n'avaient pas encore parcouru le livret.

7 Cf. la notion d'expérimentation chez J-L. Weissberg (2005).

8 Une table de navigation, disponible à la fin du livret, signale les liens entre les sms et les textes du livret, permettant une lecture intermédiaïque.

9 En référence à l'Art de la Mosaïque où la tesselle – petit cube de terre cuite, de pierre ou de pâte de verre – constitue le matériau de base.

Chaque segment peut également être le point de départ d'un autre type de lecture en réseau : la lecture hypertextuelle. A partir de son numéro ou de son titre, il est en effet possible de retrouver une tesselle sur le site et de parcourir tous les autres textes du topos qui lui sont reliés et avec lesquels elle forme un MAILLAGE.

Pour permettre cette lecture intermédia, lors du colloque, l'édition hypertextuelle du récit était disponible à partir d'une console interactive et un animateur proposait l'initiation à la manipulation de cette console. Une projection de textes issus du récit complétait le dispositif et élargissait la tonalité narrative au-delà de l'épisode 3 *Espaces à Louis-Lumière*.

Dispositif et « dispositio »

En effet, bien que le récit variable 3 *ESPACES à Louis-Lumière* s'articule autour d'un épisode narratif de la lutte des 3 Espaces, il ne se limite pas à cette seule intrigue. L'intrigue n'est pas l'objectif du récit variable mais son moyen d'actualisation. Elle pointe un axe d'extraction et d'agencement des textes issus du topos 3 *ESPACES*. Elle est prétexte. Elle vient avant la composition du récit singulier, elle appartient aux critères de mise en forme, de scénographie, de « dispositio ».

« Le terme *dispositio* est emprunté aux arts de la mémoire¹⁰. Il renvoie aux pratiques de ces prêcheurs-voyageurs qui déambulaient de ville en ville et parlaient à la foule pendant des heures, pendant des jours, ex tempore, sans notes écrites.

¹⁰ Carruthers (2005) p. 219.

Pour construire leurs discours, ils devaient puiser dans une "matière" qu'ils avaient transformée en images (*imagines*) afin de la spatialiser dans un lieu mental (*locus*) et de pouvoir la convoquer en vue de l'ordonner, de la mettre ensemble (*compositio*), selon un schéma rationnel (*dispositio*). Ce schéma n'était pas un plan de discours, comme en rhétorique, mais une véritable architecture visuelle et spatiale, par exemple une mappe-monde, une main, un monastère, une porte du Temple, une tour, un arbre de vie, des ailes de séraphins, etc.

Pour nous – *DJ's des mots, Gangsters Lyriques* – le moyen de stockage n'est plus l'*image* mais la *numérisation*, le lieu de stockage n'est plus *mental* mais *documentaire* (le topos), l'organisation de la matière stockée ne se fait plus par la *compositio* mais par le *modèle* et, enfin, l'actualisation pour être cohérente et singulière doit toujours suivre une *dispositio*. C'est donc par la *dispositio* que le *topos* devient *récit variable*. »

ARTE MISS – DJ CLASSES : RÉCITS VARIABLES # 1748 *Tabula Dispositif / Dispositio*. p.5. in *Dispositio : 3 Espaces à Louis-Lumière*.

La dispositio rend possible l'existence du récit, elle relève du modèle.

Le modèle définit l'identité du topos. Il peut être comparé à son « programme narratif et syntaxique ». Il correspond davantage à une ►

- organisation motivée qu'à une architecture. Il est tout à la fois **découpage catégoriel, prototypage, réglementation d'appartenance, réglementation de liaisons et réglementation d'extraction**. C'est grâce à son modèle qu'un topos peut croître et qu'il est apte à l'écriture coopérative. C'est également grâce à son modèle qu'il peut s'actualiser sur différents médias, selon une infinité de mises en forme et de combinatoires.

Soit le modèle comprend d'emblée des bibliothèques de *dispositios*, soit les *dispositios* y sont intégrées au fur et à mesure de leur création. Les *dispositios* découlent, en tout état de cause, des attributs et réseaux du modèle, de ses routes, de ses *itinerarias*, pour reprendre le vocabulaire des Arts de la Mémoire¹¹.

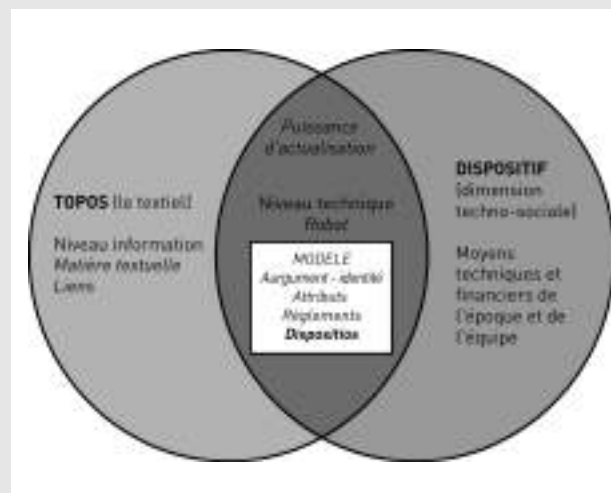
Le *dispositif*, quant à lui, désigne à la fois le modèle et les moyens de stockage, de gestion, d'extraction et de diffusion du topos (robot, langages, organisation humaine et électronique, médias). Il est la force dynamique qui permet au topos de dépasser le statut d'œuvre littéraire pour devenir un instrument : instrument de créativité lorsqu'il incite à la création coopérative, instrument de démocratie participative lorsqu'il fait émerger et fédère la parole citoyenne ou la mémoire collective, instrument de cohésion sociale lorsqu'il s'adresse à des publics exclus pour leur proposer de participer à l'élaboration d'une œuvre commune, instrument d'assistance cognitive lorsqu'il est utilisé pour initier à la pensée-réseau.

Le *dispositif* ne se confond donc pas avec le topos car il ne comprend pas le contenu, la matière informationnelle, et en l'occurrence, pour le topos 3 ESPACES, la matière textuelle.

Si le topos est considéré – pour reprendre l'expression de l'ouvrage collectif *Lire, écrire et récrire*¹¹ – comme un **TEXTIEL**, un texte technicisé, le dispositif, lui, n'inclut pas le texte en tant que tel, il inclut le « principe » du texte.

Le dispositif est technologie au sens large – logicielle, intellectuelle, sémiotique et logistique –, il correspond à la dimension techno-sociale du topos. De ce fait, le dispositif est évolutif : il dépend des moyens techniques, financiers et humains de l'équipe et de l'époque.

Il est donc important, malgré leurs imbrications, de bien distinguer **DISPOSITIF, TOPOS, MODÈLE** et **DISPOSITIO** comme le montre le schéma ci-dessous :



Dispositif, Topos, Modèle et Dispositio : imbrications et différences

Ainsi, non seulement le *dispositif* rend possible la *dispositio* mais de plus il l'inclut.

¹¹ Souchier E., Jeanneret Y., Le Marec J.(2003) p.97

Si le *dispositif* est la force dynamique de l'actualisation, la *dispositio*, elle, en est la forme statique : elle fige, elle actualise le virtuel, tout en offrant la possibilité au lecteur de « réaliser » son récit. En effet, le récit variable présente cette particularité de bousculer les oppositions traditionnelles *virtuel/actuel* et *possible/réel* de la ligne philosophique de référence initiée par G. Deleuze et étoffée par P. Lévy. Dans cette ligne théorique, le virtuel représente un problème qui trouve une solution à chaque fois différente dans l'actualisation alors que le réel manifeste un possible déterminé.

Or, le récit variable enchaîne les principes virtuel-actuel-réel au lieu de les opposer : le topos et son dispositif possèdent une puissance – vertu – d'actualisation variable et cohérente et l'actualisation, à son tour, possède une puissance de réalisation variable et cohérente par interactivité ou par interaction¹².

Par exemple, l'édition hypertextuelle du *Récit des 3 Espaces* ouvre par interactivité une infinité de récits au lecteur.

De même, le livret *3 Espaces à Louis-Lumière* propose une forme d'interaction poussée puisque le lecteur peut composer différents récits en fonction de son mode de lecture et en fonction des textes qu'il écarte ou de ceux qu'il sélectionne.

Ainsi, l'hypertexte du *Récit des 3 Espaces* et le livret *3 Espaces à Louis-Lumière* possèdent tous deux une *dispositio ergodique*, qui implique que le lecteur soit partie prenante de la composition du récit final, le seul récit qui existe, le récit lu, le récit réel.

¹² L'interactivité implique l'utilisation d'un programme informatique à la différence de l'interaction. Espen Aarseth propose la notion de littérature *ergodique* pour désigner toutes les formes littéraires qui placent le lecteur en position de composition de son récit quel que soit le médium en jeu. Cf. Weissberg (2003)

Cet enchaînement virtuel-actuel-réel qui caractérise le topos et son dispositif, relève directement de la « modélisation a priori » du topos et constitue une des différences majeures entre le récit variable et l'hypertexte.

Bien évidemment, tout dépend de l'usage qui est fait du terme « hypertexte ». Comme le souligne Jean Clément, l'hypertexte, « néologisme forgé par Nelson », « souffre aujourd'hui d'une trop grande polysémie »¹³. Il peut renvoyer tout aussi bien à des ensembles de blocs textuels reliés entre eux par métonymie ou association et gérés par informatique qu'à la noosphère de tous les esprits et de tous les savoirs.

Cet aspect tautologique de l'hypertexte n'est pas propice à la comparaison, à la définition ni à la recherche. Il est donc préférable de circonscrire le terme au domaine de l'information et plus particulièrement des nouveaux médias.

Dans cette optique, l'hypertexte peut être caractérisé par son absence de structuration et de « modélisation a priori » et par sa constitution métonymique en nœuds et ancrés alors que le topos se singularise par son maillage structurel, sa vocation à s'actualiser sur tous les supports, son architecture résolument multi-réticulaire et ses modes sans hiérarchie ni formatage¹⁴ de modélisation et de structuration.

Ainsi, si hypertexte et topos sont tous deux des technologies énonciatrices et heuristiques, l'hypertexte est un *dispositif à dispositio unique* et le topos est un *dispositif à dispositios multiples*. Or, c'est la multiplicité des dispositios qui crée la véritable virtualité du métadocument matriciel, ►

¹³ Clément (1995).

¹⁴ Au contraire des Bases de Données Gérées par Système Relationnel, qui ont pour objectif de simplifier l'information par hiérarchie et formatage.

- le topos, et qui permet le déploiement de la chaîne virtuel > actuel > réel.

La virtualité du topos s'exprime ainsi non seulement dans sa puissance d'actualisation mais également dans sa puissance de réalisation. Puissance qui a été mise en œuvre dans la dispositif *3 Espaces à Louis-Lumière* et que chaque participant au colloque a expérimenté à sa façon : activement, en recevant le récit-sms, en parcourant le livret, en manipulant la console, en écrivant un texte ou passivement, en apercevant du coin de l'œil les projections à proximité de la salle de conférence. Etre en contact, c'est déjà faire partie du dispositif. ■

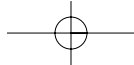
BIBLIOGRAPHIE

- CARRUTHERS Mary, (2005). Le concept de « place » dans les arts de la mémoire au Moyen Age. *Les Espaces de l'homme*. Sous la direction d'Alain Berthoz et Roland Recht. p. 219-238. Paris : Odile Jacob.
- CLEMENT Jean, (1995). Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle. In *Hypertextes et hypermedia : Réalisations, Outils, Méthodes*. Paris : Hermès. Disponible sur : <http://hypermedia.univparis8.fr/jean/articles/discursivite.htm>
- LIPSYC Carole, (2007). *Le Récit des 3 Espaces*. Disponible sur <http://www.3espaces.com/>
- Sous la direction de SOUCHIER E., JEANNERET Y., LE MAREC J.,(2003). *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris : BPI.
- WEISSBERG Jean-Louis, (2003) *Qu'est-ce que l'interactivité ? Éléments pour une réponse*. Intervention aux journées du CNAM.
- WEISSBERG Jean-Louis, (2005) La crise fiduciaire des médias de masse. "Je crois parce que j'expérimente". *Multitudes*, 21.

CAROLE LIPSYC

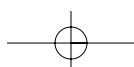
Après avoir travaillé et publié dans le champ de l'éducation, de la formation et du coaching, Carole Lipsyc s'est tournée vers la littérature. Elle explore d'abord l'écriture pour l'audiovisuel et le théâtre (*Dépendance*, 1999, Passagères, 2000). En concevant un magazine de feuillets littéraires pour Internet (*Boboz*), elle commence en 1999 ses travaux sur l'écriture hypermédia et ses enjeux socio-artistiques.

Sa démarche de création, recherche et développement se réalise toujours en prise avec le public au travers d'ateliers et d'événements (*Printemps de la Démocratie 2005, Cité des Sciences 2007*). Depuis 2001, elle développe *Le Récit des 3 Espaces*, premier Récit Variable, et son métamodèle (lancement officiel de la plate-forme électronique interactive 27 mars 2007).



►► Anciens dispositifs et dispositifs émergents

Les dispositifs émergents auraient-ils leur source dans des dispositifs plus anciens que le cinéma lui-même ? Loin de toute conception évolutionniste et linéaire de l'histoire, des rapprochements imprévus sont proposés. Par ailleurs, les dispositifs émergents s'ouvrent à des images sonores et visuelles habituellement recluses dans l'amateurisme et/ou dans la marginalité. Chercher des récurrences, des traits communs à diverses pratiques, invite à considérer aussi des écarts, et à situer historiquement des usages. En effet les spectateurs, leur mémoire et leurs pratiques sociales, sont partie intégrante des dispositifs.



Dispositifs optiques et attraction¹

Nicolas Dulac & André Gaudreault
Université de Montréal et Paris 3

La notion de dispositif est l'une des plus pérennes dans le champ des études cinématographiques. Il s'agit aussi d'une notion des plus ambiguës. Le mot « dispositif » présente en effet une vaste polysémie, qui s'étend par-delà sa dimension technologique, idéologique et sociale. Entendue dans son acception la plus générale, cette notion est déjà au cœur des toutes premières réflexions sur le cinéma – que l'on pense aux écrits de William K. Laurie Dickson, à ceux d'Henry V. Hopwood ou, encore, ceux de Riccioto Canudo² – et elle s'avère toujours cruciale aujourd'hui, comme le prouve d'ailleurs l'existence même du colloque d'où le présent texte tire son origine. En ce qui concerne les études cinématographiques, c'est avec la publication des articles de Jean-Louis Baudry et du fameux ouvrage de Metz, *Le Signifiant imaginaire*, que le concept va véritablement s'imposer³. De concert, les deux auteurs vont établir les bases de ce qu'on appelle désormais « la théorie du dispositif », bases qui, rappelons-le, s'appuient sur certains préceptes de la psychanalyse et du matérialisme. Nul besoin de détailler ici cette théorie, critiquée maintes et maintes fois depuis, si ce n'est pour rappeler que l'image cinématographique – une image cadrée, manipulée, et orchestrée en fonction du seul spectateur – élaborerait, pour Baudry notamment, une vision, et donc un sujet, qui répondrait à des conceptions idéalistes et bourgeoises remontant prétendument au

Quattrocento. L'image cinématographique réaffirmerait sans cesse le fantasme de toute-puissance du spectateur, en dotant ce dernier d'une vision désincarnée et omnipotente, tout en lui permettant d'acquérir une maîtrise sans précédent du temps et de l'espace. Mais cette toute-puissance, pour Baudry comme pour Metz, ne serait en fait qu'un « leurre », qu'une « pure construction idéologique » : le dispositif « déterminerait un état régressif artificiel » et le spectateur, en s'y conformant de manière passive, replongerait par là-même dans un « narcissisme primitif » où se rejouerait, ni plus ni moins, un « stade précoce de développement »⁴.

La théorie du dispositif connaît, de nos jours, des temps difficiles. On lui reproche essentiellement deux choses. D'une part, de manquer résolument d'assises historiques, puisqu'elle s'appuie essentiellement sur un échafaudage théorique qui ne tient aucun compte de la diversité des pratiques et des technologies du cinéma à travers les âges. On lui reproche d'autre part d'offrir un portrait inadéquat de la « spectature », puisqu'elle présuppose un spectateur unique, homogène et passif. Les historiens ainsi que les théoriciens cognitivistes et féministes auront tôt fait de pointer les nombreuses inadéquations de cette théorie, arguant que de nombreuses pratiques spectatorielles allaient à l'encontre de ce modèle et que ni le dispositif cinématographique, ni le spectateur, ne constituent des entités unitaires et inertes. De plus en plus d'historiens optent de nos jours pour une approche pragmatico-historique du dispositif⁵, développant ainsi de nouveaux modèles d'analyse, ancrés désormais dans la réalité historique. Par ailleurs, une multitude

¹ Ce texte a été écrit dans le cadre des travaux du GRAFICS (Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique) de l'Université de Montréal, subventionné par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada et le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture. Le GRAFICS est membre du Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI) de l'Université de Montréal.

² W. K. L. Dickson and Antonia Dickson, *A History of the Kinetoscope, Kinetograph and Kinetophonograph*, New York, Albert Bann, 1895 ; Henry V. Hopwood, *Living Pictures : Their History, Photo-Production and Practical Working*, London, The Optician and Photographic Trades Review, 1899 ; Ricciotto Canudo, *L'Usine aux images*, Genève, Office central d'édition, 1927.

³ Jean-Louis Baudry, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base », *Cinéthique*, n° 7-8, 1970, p. 3-13 ; et « Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité », *Communications*, n° 23, 1975, p. 56-72 [rappelons que Baudry reprendra ses articles dans un ouvrage : *L'Effet-cinéma*, Paris, Éditions Albatros, 1978] ; Christian Metz, *Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgeois Éditeur, 1993 (1977).

⁴ J.-L. Baudry, *L'effet cinéma*, op. cit., p. 44.

⁵ Frank Kessler, « La cinématographie comme dispositif [du] spectaculaire », *Cinémas*, vol. 14, n° 1, automne 2003, p. 21-34.

d'investigations récentes ont permis de mettre au jour une foule de pratiques diverses, jusque-là insoupçonnées, et de clarifier notre compréhension du rapport qui relie spectateur, dispositif et représentation. Plus le dispositif cinématographique perdait de son apparente unicité, plus l'explication strictement idéologique ou technologique s'estompait, révélant par là même la nature complexe du dispositif.

C'est ainsi, par exemple, qu'au colloque de 2002 de l'Association internationale Domitor, qui traitait précisément de la notion de dispositif dans le cinéma des premiers temps, de nombreux chercheurs ont proposé diverses catégorisations de dispositifs ou de « sous-dispositifs »⁶. Jean-Pierre Sirois-Trahan y proposait de faire la distinction entre *dispositif matériel* et *dispositif mental*, ainsi qu'entre *dispositif de production, de réception et de distribution*⁷. Adoptant une posture résolument foucauldienne, François Albera et Maria Tortajada proposaient pour leur part d'interroger le dispositif à la lumière non seulement de ses propriétés techniques, mais aussi par l'entremise d'un champ discursif beaucoup plus étendu, soit au-delà même de ses actualisations historiques, afin de révéler ce qu'ils appellent l'*épistémè 1900*⁸. L'un des auteurs du présent texte y a quant à lui proposé de distinguer sur un axe diachronique l'apparition d'un *dispositif technique*, d'une technologie donc, et la mise en place d'un *dispositif social et économique*, autorisant l'insertion de cette technologie au sein d'une institution médiatique en devenir⁹.

Nonobstant leur valeur, ces tentatives multiples pour cerner la notion de dispositif ont peut-être fini, en raison même de leur variété, par fragiliser

le terrain sur lequel repose ladite notion. En effet, tandis que l'unicité prétendue du dispositif cinématographique cédait le pas à une appréhension plurielle et variable, le concept de dispositif perdait du même coup de sa cohésion théorique, ses contours apparaissant de plus en plus flous. En tant que concept théorique, le dispositif a finalement pris tellement d'ampleur que cette hypertrophie l'a passablement alourdi, tant et si bien qu'il pourrait un jour couler à pic dans les eaux troubles de ce long fleuve, pas aussi tranquille qu'on peut le croire, qu'est la théorie du cinéma. D'autant que, même si les récentes recherches historiques ont montré la nécessité de réévaluer notre compréhension du dispositif à l'aune de considérations pragmatico-historiques, l'approche idéologique resurgit avec force dans l'étude du dispositif des nouveaux médias, en particulier Internet et ses avatars que sont la webcam et les communautés virtuelles. En raison probable du manque de recul historique, l'analyse de ces nouveaux médias, ou plutôt des dispositifs qui les fondent, bascule souvent dans le discours axiologique, extrême parfois, oscillant entre « le sublime et l'ersatz »¹⁰. D'une part – c'est le pôle du sublime –, il y a ceux qui font l'éloge de ces dispositifs et qui célèbrent leur potentiel libérateur, leurs propensions démocratiques. De l'autre – c'est le pôle de l'ersatz –, ceux qui y voient un fléau de l'époque moderne et qui déplorent l'isolement que ces dispositifs encouragent, les structures d'assujettissement dont ils favorisent la mise en place. Plusieurs commentateurs ont émis des inquiétudes quant aux rapports intersubjectifs créés par la webcam, principalement à l'égard des sites

6 Colloque de DOMITOR (Association internationale pour le développement de la recherche sur le cinéma des premiers temps) intitulé « Cinéma des premiers temps : technologie et dispositif / Early Cinema : Technology and Apparatus », tenu à la Cinémathèque québécoise, Montréal, juin 2002. Ce colloque a donné lieu à trois publications : Rosanna Maule (dir.), *Cinema & Cie. International Film Studies Journal*, n° 3, « Representational Technologies and the Discourse on Early Cinema's Apparatus / Les technologies de représentation et le discours sur le dispositif cinématographique des premiers temps », automne 2003 ; Melanie Nash et Jean-Pierre Sirois-Trahan (dir.), *Cinémas*, vol. 14, n° 1, « Dispositif(s) du cinéma (des premiers temps) », automne 2003 ; et André Gaudreault, Catherine Russell et Pierre Véronneau (dir.), *Le Cinématographe, nouvelle technologie du XX^e siècle / The Cinema, a New Technology for the 20th Century*, Lausanne, Payot Lausanne, 2004.

7 Jean-Pierre Sirois-Trahan « Dispositif(s) et réception », *Cinémas*, vol. 14, n° 2-3, automne 2003, p. 149-176.

8 François Albera et Maria Tortajada, « L'Épistémè "1900" », dans André Gaudreault, Catherine Russell et Pierre Véronneau (dir.), *op. cit.*, p. 45-62.

9 André Gaudreault et Philippe Marion, « Du sable dans les rouages du dispositif... », *ibid.*, p. 229-242.

10 Serge Proulx et Guillaume Latzko-Toth, « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n° 2, automne 2000, p. 104.

► présentant des jeunes femmes qui se dénudent devant leur caméra, en échange de diverses rétributions (monétaires ou autres)¹¹. L'un des principaux discours ayant suivi le boom des webcams, à la fin des années 90, voulait que les « usagers » de ce dispositif, c'est-à-dire autant ceux qui se donnent en spectacle que ceux qui les observent sur leur écran d'ordinateur, reproduisent involontairement les structures voyeuristes d'objectivation, présentes entre autres dans le cinéma classique¹². La disponibilité infinie de ces images prétendument non médiatisées, croquées à même l'espace privé de ceux qui se donnent en pâture aux regards extérieurs, instituerait un rapport de force inégal entre les intervenants, encourageant chez l'observateur une attitude dominatrice à l'égard du sujet-objet. La prolifération de dispositifs portables de prise de vues (webcams, téléphones, etc.) et autres caméras de surveillance présupposerait par ailleurs un durcissement des procédés de régulation sociale qui, suivant Foucault, assujettiraient encore davantage l'individu. Mark Andrejevic rappelle en outre que les potentialités interactives offertes par les nouvelles technologies ne renversent nullement les structures de pouvoir implantées par les médias de masse. L'interactivité, au contraire, serait reconfigurée, rationalisée par ces mêmes médias, de manière à tirer profit de cette surveillance volontaire, qui ne cesse de brouiller les frontières entre espace de production et espace de consommation¹³. On peut tracer la généalogie de pareille attitude, qui est devenue lieu commun dans de nombreuses analyses des nouveaux médias, en tirant un trait qui partirait du siècle des Lumières et qui

remonterait jusqu'aux théoriciens contemporains de la culture médiatique, particulièrement ceux s'inspirant des préceptes du matérialisme (Adorno/Horkheimer, Baudrillard, Debord, etc.). On trouve du reste une approche similaire chez Jonathan Crary, appliquée, non plus à des dispositifs du 20^e siècle, mais plutôt à certains dispositifs optiques ayant précédé l'invention du cinématographe¹⁴. Adoptant une posture moins radicale que ses prédécesseurs, Crary se propose d'étudier ces dispositifs en tant que représentants d'un nouvel ordre du visible, d'une configuration moderne du regard qui, au 19^e siècle, changera radicalement le statut de la vision. Ainsi, en imposant un système de consommation, visuel, coercitif et disciplinaire, des dispositifs tels le phénakistiscope et le diorama entraîneraient une codification et une homogénéisation du sujet-observateur. Faisant écho au Panopticon analysé par Foucault, cet assujettissement de l'observateur constituerait la base sur laquelle s'érigerait bientôt la « société du spectacle ».

Les théories de Baudry et de Metz, les hypothèses de certains commentateurs quant aux effets néfastes des nouveaux médias et les conclusions de Crary sur l'instauration de structures de contrôle de l'observateur témoignent toutes d'une conception en quelque sorte idéologique du dispositif. Dans chacun de ces exemples, le dispositif façonne littéralement le sujet-observateur, le prédispose de manière rigide à un type particulier de consommation. L'observateur devient en quelque sorte une métonymie du dispositif lui-même. De pareilles conceptions, qui entretiennent toutes un certain nombre d'idées préconçues à l'égard du spectateur

¹¹ Voir entre autres Victor Burgin, « Jenni's Room: Exhibitionism and Solitude », *Critical Inquiry*, vol. 27, n° 1, automne 2000, p. 77-89 ; Alison Adam, « Cyberstalking. Gender and Computer Ethics », dans Eileen Green et Alison Adam (dir.), *Virtual Gender : Technology, Consumption and Identity*, Londres, Routledge, 2001, p. 209-224.

¹² Sur la structure patriarcale du regard dans le cinéma classique, voir l'article fondateur de Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, vol. 16, n° 3, automne 1975, p. 6-18.

¹³ Mark Andrejevic, « The Webcam Subculture and the Digital Enclosure », dans Nick Couldry et Anna McCarthy (dir.), *Mediaspace. Place, Scale and Culture in a Media Age*, Londres / New York, Routledge, 2004, p. 193-208. Il est à noter que cette appréhension du nouveau média est loin d'être unanime. Plusieurs auteurs vantent au contraire le potentiel créatif et les vertus libératrices de la webcam. Ce dispositif contribuerait non pas à une forme de régulation sociale ou d'objectivation du sujet, mais plutôt à une recherche identitaire et une expression subjective libre des contraintes politiques et économiques. Voir par exemple Hille Koskelal, « Webcams, TV Shows and Mobile Phones: Empowering Exhibitionism », *Surveillance & Society*, vol. 2, n° 2-3, 2004, p. 199-215 ; Michele White, « Too Close to See : Men, Women, and Webcams », *New Media & Society*, vol. 5, n° 1, 2003, p. 7-28 ; Donald Snyder, « Webcam Women : Life on Your Screen », dans David Gauntlett (dir.), *Web.Studies : Rewiring Media Studies for the Digital Age*, Londres / New York, Arnold / Oxford University Press, p. 68-73.

et de son rapport au dispositif, nous invitent, de par leur persistance, à comparer les différentes époques et à embrasser en un seul tenant la multitude de dispositifs qui ont façonné ce que nous appellerons la *série culturelle* des images animées. Est-il toujours possible, ce faisant, d'appréhender cette série dans sa globalité sans tomber dans le piège d'une approche « idéologisante » du dispositif ? Peut-on tirer des constats sur certaines des modalités fondamentales de cette série, postuler en somme l'existence d'un « méta-dispositif » qui présiderait à son déploiement ? La question fondamentale qui s'impose dès lors est la suivante : serait-il possible de mettre au jour un certain nombre de rapports entre jouets optiques, cinéma et médias numériques qui seraient à même de révéler certaines constantes ou certains attributs communs à l'ensemble de ce que l'on peut désigner comme « dispositifs optiques » ?

Depuis quelques années déjà, nous menons une étude de fond sur les jouets optiques du 19^e siècle¹⁴. Cette recherche nous a permis de montrer comment les jouets optiques, tant dans les principes de leur fonctionnement que dans les usages qu'on en a faits, ont inauguré, au sein de la série culturelle des images animées, les bases de ce qu'il est convenu d'appeler le « régime des attractions », un régime qui est d'ailleurs toujours d'actualité dans l'ère dite des nouveaux médias. L'attraction reste pour nous un concept essentiel, même si l'on a pu critiquer la vision inadéquate qu'il offre de ce phénomène complexe qu'est la « spectature ». En effet, la théorie des attractions donne parfois l'impression que la réaction du

spectateur face aux images ne relèverait que du simple ahurissement, d'une stupeur de nature quasi schizophrénique. On lui a par ailleurs reproché d'élaborer un modèle dichotomique, et quelque peu simpliste, de la spectature, qui oublierait de faire la distinction entre « mode d'adresse », « mode d'exhibition » et « mode de réception » du film¹⁶. Nous pensons néanmoins que le concept d'attraction permet de mieux comprendre l'impact du dispositif, au sens large, sur la constitution de la série culturelle des images animées. Nous espérons de la sorte esquisser les traits fondamentaux de la posture spectatorielle propre au régime des attractions, qui caractériseraient tout autant les médias anciens que les médias nouveaux. Il s'agit ici, en somme, d'énoncer quelques remarques préliminaires visant à cerner l'attraction en tant que facteur de cohérence dans ce vaste champ qu'est l'« archéologie des médias ». À cet égard, Erkki Huhtamo mentionne pertinemment que cette « archéologie » ne repose pas seulement sur une accumulation hétéroclite de discours et de technologies, mais aussi sur des phénomènes cycliques qui, dans l'histoire des médias, apparaissent, disparaissent et réapparaissent encore, comme s'ils transcendaient tout contexte historique spécifique¹⁷. Plutôt que d'insister sur l'impact idéologique du dispositif, nous chercherons davantage à préciser son impact ludique, sa capacité d'émerveillement et de déstabilisation du regard, en nous penchant non pas sur les contraintes ou les structures de contrôle qu'il impose, mais au contraire sur ses potentialités, sur le « jeu des possibles » qu'il offre à l'utilisateur-spectateur. L'étude de l'avènement de la *série culturelle des* ►

¹⁴ Jonathan Crary, *L'Art de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1994.

¹⁵ Voir notre article, paru récemment dans la revue *1895* : Nicolas Dulac et André Gaudreault, « La circularité et la répétitivité au cœur de l'attraction : les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle », *1895. Revue de l'Association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, n° 50, décembre 2006, p. 9-52. Le présent texte constitue le prolongement du premier article (dont il reprend, dans d'infimes proportions, des portions ici remaniées). Le texte de *1895* est aussi paru en anglais : « Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of a New Cultural Series », dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 227-244.

¹⁶ Janet Staiger, « Modes of Reception », dans André Gaudreault, Germain Lacasse et Isabelle Reynauld (dir.), *Le cinéma en histoire. Institutions cinématographiques, réception filmique et reconstitution historique*, Québec/Paris, Nota Bene/Méridiens Klincksieck, 1999, p. 305-320.

¹⁷ Erkki Huhtamo, « From Kaleidoscomaniac to Cybernerd : Notes Toward an Archaeology of the Media », *Leonardo*, vol. 30, n° 3, 1997, p. 222.

- *images animées* impose en tout premier lieu un retour sur les jouets optiques du 19^e siècle, tel le phénakistiscope, le zootrope ou le praxinoscope (Fig. 1). Mentionnons d'abord que tous ces jouets



FIG. 1-a
Phénakistiscope



FIG. 1-b
Zootrope

se fondent sur un seul et même procédé, en l'occurrence l'animation d'une série d'images fixes à l'aide d'un système rotatif, qui donne lieu à une multitude d'expériences visuelles différentes et inédites. Ces appareils se contentent d'animer une série de figures préalablement *dessinées à la main*.



FIG. 1-c
Praxinoscope

Ce sont donc des dispositifs de *restitution* du mouvement, et non pas de *captation* du mouvement, comme le seront les dispositifs chronophotographiques. Leur intérêt premier réside entièrement dans cette illusion du mouvement qu'ils permettent de créer. Ce qui étonne, c'est non seulement la diversité des dispositifs issus du principe de base, mais également la façon dont chacun d'eux exploite différents aspects du mouvement. En faisant par exemple varier le nombre de dessins par rapport au nombre de fentes d'obturation (ou de miroirs, dans le cas du praxinoscope), on parvenait à créer des mouvements de nature diverse. En modifiant l'axe et la

disposition des dessins, on pouvait aussi combiner *sur un même support* des mouvements différents (circulaires, hélicoïdaux, centrifuges, centripètes), qui sollicitaient du même coup des regards de types différents. Les disques de phénakistiscope conçus par Joseph Plateau, l'un des concepteurs de cet appareil, sont de bons exemples de tels procédés¹⁸. Pour ce qui est du zootrope, on pouvait, par exemple, tapisser le fond du tambour avec un disque à motifs, qui venait ajouter un autre type de mouvement « en contrepoint » avec le motif de la bande.

Ainsi, en s'immisçant dans la sphère du divertissement, le phénakistiscope et le zootrope ne se contentent plus de remplir leur fonction originelle, pour ainsi dire, mais tentent plutôt de reconduire de manière ludique les propriétés mêmes du dispositif. Rappelons qu'avant de songer à se servir de l'appareil pour animer des figures dessinées, Plateau utilisait le disque rotatif comme instrument d'observation des phénomènes visibles et comme instrument de mesure. En regardant un mouvement rapide au travers des orifices percés à même le disque, il pouvait observer le phénomène au ralenti et ainsi en calculer la vitesse. Le phénakistiscope – tout comme le zootrope d'ailleurs – servira aussi à expliquer certaines propriétés de l'œil humain, notamment le principe de la persistance des impressions rétinienne. Avec l'adjonction de dessins sur le disque, le *dispositif d'observation* du mouvement qu'est le phénakistiscope devient un *dispositif de restitution* du mouvement.

Les différents types de mouvement convoqués par les jouets optiques témoignent avant tout des potentialités de l'appareil, des propriétés qui leur

sont inhérentes. En sollicitant des regards de nature diverse, ils proposent une expérience visuelle tout à fait inédite. C'est avant tout à une défamiliarisation des sens que l'observateur est convié par ces appareils, une tendance d'ailleurs commune à plusieurs institutions scéniques de l'époque – comme la fantasmagorie et la prestidigitation – voire même aux attractions foraines, comme les montagnes russes, qui apparaissent dans la seconde moitié du 19^e siècle et qui misent, elles aussi, sur une « mise à l'épreuve » des sens (rapidité, vertige, etc.). Cette défamiliarisation n'opère pas tant une spectacularisation du réel, comme on dit, qu'une spectacularisation du regard même. Parce qu'on met à l'épreuve le regard, parce qu'on le déstabilise, l'acte de voir devient une expérience ludique et le spectateur est par le fait même conduit à prendre conscience, précisément, de son propre regard¹⁹. Quant à l'objet du regard, soit la série de figures en mouvement, il n'a pour finalité que d'être regardé. Il est pur mouvement, potentiellement perpétuel, qui n'explique ni ne raconte. L'inaltérable répétition des images que proposent ces jouets – répétition occasionnée ici par la structure circulaire du dispositif et le nombre restreint des figures – suppose aussi une expérience temporelle particulière, qui contribue, là encore, à défamiliariser notre perception du monde. La répétitivité du jouet optique produit en effet une temporalité étrangère au temps proprement humain, une temporalité mécanique, invariable et perpétuelle, qui nie toute forme de développement. L'expérience visuelle que le jouet optique propose s'appuie non seulement sur l'illusion du mouvement qu'il est à même de créer, ►

18

Un des disques conçus par Plateau combine, à cet égard, quatre types de mouvement différents. À partir du centre du disque, on aperçoit d'abord ce qui ressemble à une roue de bicyclette, ayant pour moyeu le centre du disque et tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (bien sûr, le sens de la rotation change si l'on fait pivoter le disque dans l'autre sens). Autour de cette même roue, une série d'anneaux liés en une chaîne circulaire tourne quant à elle dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, s'étendent vers la circonférence du disque 16 « rubans » disposés en spirale, au bout desquels se trouvent autant de têtes de dragon, crachant des boules de feu. Puisque le disque présente autant de fentes qu'il y a de rubans (soit 16), ces derniers ne suivent pas la rotation du disque mais semblent plutôt rester fixes. Les rubans, toutefois, donnent l'illusion de tourner sur eux-mêmes, tandis que les boules de feu crachées par les dragons suivent une trajectoire centrifuge et semblent ainsi « sortir » du disque. Ce disque peut être vu sur le site du Musée de l'histoire des sciences de l'Université de Ghent (<http://www.mhsgent.ugent.be/eng-plati.html>). Le catalogue de la collection des appareils de la Cinémathèque française offre également de nombreux exemples du genre. Voir Laurent Mannoni, *Le mouvement continué. Catalogue illustré de la collection des appareils de la Cinémathèque française*, Milan / Paris, Mazotta / Cinémathèque française / Musée du cinéma, 1996.

19

Cette « prise de conscience » pouvait parfois avoir une vertu éducative. Ces dispositifs optiques étaient souvent utilisés comme « jouets philosophiques » afin d'éduquer la jeune bourgeoisie. En expliquant la nature de l'illusion d'optique, on cherchait à élever l'esprit des enfants et à aiguïser leur raison. Voir Barbara Maria Stafford, *Artful Science : Enlightenment Entertainment and the Eclipse of Visual Education*, Cambridge, MIT Press, 1994, p. 58-89.

► mais aussi sur cette temporalité non configurée, a-narrative, voire non humaine, qui est sienne. Une autre particularité de ces dispositifs tient au fait que ce sont, avant toute chose, des jouets. D'où leur caractère nécessairement interactif. Tout jouet, en effet, doit autoriser une part d'interactivité, sans quoi il devient vite ennuyeux pour son usager (dans pareil cas, l'expérience ludique tiendrait du seul spectacle, et non plus du jeu proprement dit). Bien que minimale, l'interactivité n'en reste pas moins décisive dans le fonctionnement du jouet optique, puisque c'est l'utilisateur lui-même qui doit actionner le mécanisme (mettre l'appareil en mouvement). Il est libre de faire varier la vitesse de rotation, il peut changer les bandes à son gré, voire les mettre tête en bas si cela lui chante. L'usager-observateur est donc *partie intégrante* du dispositif. Il ne faut pas croire pour autant qu'il lui est assujéti. Critiquant la position de Cray à l'égard des structures d'assujettissement des « dispositifs de vision », Maria Tortajada rappelle à juste titre qu'il est nécessaire de distinguer l'*observateur* inscrit dans un *espace* mécanique (comme celui du diorama, par exemple) du *manipulateur* d'un *objet* mécanique (comme le jouet optique)²⁰. L'usager du phénakistiscope n'est en effet que faiblement assujéti au dispositif, puisque rien au fond ne l'oblige à rester immobile, comme le prescrit implicitement le fonctionnement de l'appareil. Le zootrope permet pour sa part encore plus de liberté à ses usagers, qui peuvent se mouvoir autour de l'appareil. William George Horner, l'inventeur du zootrope, laissait pourtant entendre, dans un article de 1834, que son dispositif était propice à la contemplation

distante (et conséquemment à un relatif asservissement de l'usager), comme si son appareil abandonnait certaines de ses propensions à l'interactivité en s'engageant, un tant soit peu, dans la voie du « spectacle » et de l'observation passive. Horner vantait en effet les mérites de son invention, en l'opposant au phénakistiscope. Contrairement à ce dernier, le zootrope autorisait une « représentation » de groupe : une seule personne doit activer le mécanisme tandis que les autres « spectateurs », disposés autour de l'appareil, peuvent se contenter d'admirer les images. Horner avance même qu'un tel procédé permet au dispositif de s'effacer et qu'il semble devenir « transparent » sous l'effet de la rotation rapide : « But as no necessity exists in this case for bringing the eye near the apparatus, but rather the contrary, and the machine when revolving has all the effect of transparency, the phænomenon [sic] may be displayed with full effect to a numerous audience²¹ ». On ne saurait pourtant parler ici de dispositif « assujettissant », puisque le zootrope offre une grande liberté à l'usager dans le choix et dans la « manipulation » des bandes. Il est en effet possible, comme le propose d'ailleurs la London Stereoscopic & Photographic Company autour de 1870²², de faire se chevaucher deux bandes différentes dans le tambour, créant ainsi un effet d'alternance entre deux séries de figures. Ce qui n'allait pas sans provoquer un nouvel effet de défamiliarisation chez le spectateur déjà accoutumé, peut-on présumer, au régime de la bande unique. Par ailleurs, si l'observation en groupe permet effectivement une certaine posture contemplative et distante, elle autorise également

20

Maria Tortajada, « Archéologie du cinéma : de l'histoire à l'épistémologie », *Cinémas*, vol. 14, n° 2-3, printemps 2004, p. 19-51.

21

William George Horner, « On the Properties of the Daedaleum, a New Instrument of Optical Illusion », *London and Edinburgh Philosophical Magazine and Journal of Science*, vol. 4, janvier 1834, p. 36-41. Reproduit dans Stephen Herbert, *A History of Pre-Cinema*. Vol. 1, Londres, Routledge, 1999, p. 272.

22

Voir David Robinson, « Masterpieces of Animation 1833-1908 », *Griffithiana*, n° 43, décembre 1991, Fig. 31.

un regard distrait ainsi qu'une certaine part d'interaction entre les spectateurs, qui peuvent échanger les uns avec les autres tout en manipulant l'appareil à tour de rôle. La transparence dont parle Horner est évidemment bien loin de la transparence du cinéma classique. L'interactivité et la dimension participative sont donc fondamentales aux « dispositifs attractionnels ». Même en l'absence d'une interactivité directe de la part de l'observateur, l'attraction suppose à tout le moins une certaine « réactivité » de la part de ce dernier. Réactivité, entendue ici dans une acception quasi chimique, qui suppose donc une réaction directe et immédiate, physiologique presque, de l'individu face à un stimulus visuel²³. Avant d'être instruments de savoir, jouets philosophiques, ces appareils sont bel et bien des divertissements, qui affectent en premier lieu les sens de l'observateur, aussi « raisonnable » soit-il. Comme le dit Gunning pour le cinéma des premiers temps, l'efficacité première des jouets optiques réside dans leur capacité à « montrer quelque chose », à « faire vivre des images » en s'adressant directement au spectateur²⁴. Ils cherchent avant tout à dérouter, à étonner, à proposer une expérience visuelle qui sort de l'ordinaire. Pour poursuivre l'analogie avec la chimie, on pourrait imaginer que si le spectateur est la « solution » et que les images animées constituent l'élément réactif, le dispositif serait, d'une certaine façon, le catalyseur, ce qui rend possible et accroît la réaction. Il faut noter que le catalyseur – ici le dispositif – participe à la réaction mais n'est pas modifié par celle-ci, il ne produit rien à lui seul. Un catalyseur ne se dissout pas dans la solution,

pas plus que le dispositif ne se fond avec le sujet observant. Cette précision est importante puisque de nombreux écrits laissent entendre que l'observateur et le dispositif se soudent en une seule entité, que l'un est le prolongement de l'autre ou vice-versa, que le sujet est façonné par le dispositif au point de devenir lui-même un simple rouage du mécanisme. Il faut être prudent avant de postuler un « alignement » du sujet avec le dispositif, voire une « absorption » de celui-là par celui-ci. Il faut relativiser l'apparente conformité subjective de l'observateur à l'appareil de vision, dans la mesure où celui qui regarde n'est jamais complètement dupe de l'illusion : il sait fort bien que cette illusion n'est pas le pur produit d'une opération subjective, et qu'une machine extérieure rend possible le phénomène. Contrairement à ce que certains textes peuvent laisser entendre, le dispositif est moins une prothèse, c'est-à-dire un appareil soudé au corps dont le but est de remplacer ou restituer un organe, qu'une orthèse, un appareil qui sert à « suppléer une fonction déficiente », à « compenser les limitations ou même à accroître le rendement d'un organe »²⁵. En prenant pour exemples le kaléidoscope et le stéréoscope de David Brewster²⁶, Jonathan Crary mentionne justement que ces dispositifs ne visaient pas la « mystification » ou l'« effet fantasmagorique », bien au contraire²⁷. La dimension attractionnelle de nombreux dispositifs de vision du 19^e siècle est intimement liée à l'appareil lui-même, machine mystérieuse qui vient tromper nos sens, même si son usager sait très bien qu'il ne s'agit que d'un truc produit mécaniquement. C'est là que réside le pouvoir ludique des images ►

23

Rappelons qu'Eisenstein, inspiré par les travaux d'Ivan Pavlov, va radicaliser cet aspect de l'attraction dans sa théorie sur le montage.

24

Voir Tom Gunning, « Le cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », 1895. *Revue de l'Association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, n° 50, décembre 2006, p. 55 et 57.

25

Grand dictionnaire terminologique de l'Office québécois de la langue française. <<http://granddictionnaire.com/>>.

26

Notons qu'il s'agit ici de dispositifs qui se situent en marge de la série culturelle des images animées, puisqu'ils n'ont pas pour fonction de faire la synthèse du mouvement. Ce sont néanmoins des dispositifs résolument attractionnels, qui répondent à certains principes exposés ici.

27

Jonathan Crary, *op. cit.*, p. 188.

- animées, dans cette « indécidabilité » entre la raison et la « nature inquiétante de la perception »²⁸. Il n'y a pourtant rien d'étonnant à ce que les choses bougent... Après tout, le monde autour de nous est en mouvement et nous le percevons comme tel. Ce qui étonne, c'est que l'on sait qu'il s'agit d'une *illusion* de mouvement, une illusion produite mécaniquement. Plus que la chose représentée, c'est l'acte même de voir qui suscite l'intérêt. Au fond, la fascination qu'exerce le jouet optique est suscitée autant par l'appareil lui-même (le dispositif, en un certain sens) que par les figures en mouvement. L'attraction relève donc autant de l'appareil et de la chose vue, que de l'interaction entre les deux.

Les premiers dispositifs de photographies animées, qui apparaissent autour de 1892-1893, vont réactualiser certaines propriétés attractionnelles du jouet optique. Au titre des exemples particulièrement révélateurs, mentionnons le kinétoscope Edison, qui est le premier dispositif de vues animées à être commercialisé à grande échelle et qui partage de nombreuses caractéristiques avec les jouets optiques (Fig. 2). L'appareil, qui est destiné à un spectateur individuel, s'apparente d'emblée à un jouet, puisque c'est l'utilisateur qui actionne lui-même le mécanisme. Comme dans le cas des jouets optiques, les sujets y sont montrés la plupart du temps sur fond neutre, sans décor aucun. Qui plus est, le fonctionnement de l'appareil repose sur le principe de la circularité (la bande y forme une boucle fermée, sans cesse répétée). La véracité sans précédent de l'image photographique en mouvement constitue une expérience tout à fait inédite pour le spectateur néophyte. Une expérience susceptible de dérouter le spectateur et de le pousser à se questionner

28

Tom Gunning, « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion », *Cinémas*, vol. 14, n° 1, automne 2003, p. 86.



FIG. 2

Kinétoscope Edison, 1894.
Cinémathèque française,
collection des appareils.

sur sa propre perception. Exemple évocateur parmi d'autres, un propriétaire de « kinetoscope parlor » confiait à un journaliste en 1894 que plusieurs de ses clients croyaient que la scène présentée dans l'appareil se déroulait simultanément dans une pièce située à proximité, et que l'image était retransmise par quelque moyen électrique similaire au téléphone²⁹ (Fig. 3).

Avec la commercialisation du Vitascope en 1896 et la multiplication des dispositifs cinématographiques



FIG. 3

Kinetoscope parlor, San Francisco, Californie, c. 1895.

29

« Kinetograph or Kinetoscope », *Montreal Daily Star*, vendredi 23 novembre 1894, p. 8.

de projection, le kinétoscope finira par tomber en désuétude. Cela ne sonne pas pour autant le glas des peep-shows. Un dispositif concurrent du kinétoscope, le Mutoscope, allait connaître une grande popularité, qui n'aurait de cesse durant plusieurs décennies dans les exploitations foraines. Rappelons-en le fonctionnement : une série de photos cartonnées, reliées en couronne dans un tambour fermé, qu'un feuilleteur à manivelle permet d'animer et que le spectateur découvre par un oculaire (Fig. 4). Quintessence du spectacle voyeuriste, le Mutoscope allait bientôt s'imposer comme la contrepartie solitaire du cinéma en voie d'institutionnalisation. En effet, alors que



FIG. 4
**Mutoscope, International
Mutoscope Reel Co.,
c. 1905-1915.**

les nickelodeons, les palaces et autres salles permanentes de cinéma commencent à consolider le standard de la projection publique, sur grand écran, de films narratifs, le Mutoscope perpétue quant à lui le principe de la consommation individuelle de vues animées, en se cantonnant dans l'érotique, voire dans le pornographique. Malgré la popularité, dans le cinéma des tout débuts, de ce genre bien particulier que les catalogues Pathé appelaient « scène grivoise à caractère

piquant », l'érotisme, du moins dans sa version crue, allait bientôt disparaître des écrans. D'autant que la pulsion libidinale serait tempérée, surtout à partir de 1908, par le mouvement de légitimation et de « respectabilisation » du cinéma, qui allait bientôt sévir, ainsi que par les manœuvres de la nouvelle industrie du cinéma en faveur d'un rehaussement des valeurs morales du film. Quelques années à peine après son invention, le Mutoscope se mit à exploiter des sujets osés : *strip-tease*, danse suggestive, saynète grivoise, etc. Le dispositif s'y prêtait d'emblée fort bien, compte tenu de la posture individuelle, qui permettait une forme d'intimité, et de l'œilleton, qui faisait quant à lui office d'« isoloir ». Les scènes érotiques venaient ainsi réaffirmer la spécificité du Mutoscope par rapport aux dispositifs optiques « collectifs ». Il s'agissait là d'une stratégie opportune afin de s'inscrire en marge de l'institution et d'exploiter des images que le cinéma légitime n'était plus apte à montrer. Car, si l'on peut réaffirmer le potentiel attractionnel d'un dispositif optique en insistant sur la manière particulière qu'il a de représenter le monde, on peut également s'évertuer à montrer ce monde sous un angle nouveau, soit en tournant son objectif sur des lieux jusque-là interdits au regard. Capable de croquer le monde sous tous ses angles, le cinéma à ses débuts aura bientôt fait de miser sur des scènes hautement exotiques – sites touristiques, paysages étrangers –, des événements hauts en couleurs – parade, procession, couronnement –, mais aussi sur des scènes relevant de l'espace privé et intime, tel que le prouvent les innombrables vues où des femmes se déshabillent avant d'aller au lit ou font leur toilette matinale. De la même façon que le photographe Jacob Riis ►

► se proposait, grâce à sa caméra, de révéler au monde cette moitié cachée que représentaient les sans-abris new-yorkais³⁰, la cinématographie naissante et, à sa suite, le Mutoscope vont révéler au monde une foule d'espaces jusque-là difficilement accessibles ou alors pudiquement ignorés. Avec l'émergence de nouveaux dispositifs photographiques, commence l'infiltration de l'espace privé dans la culture médiatique de masse. Ce ne sont plus les propriétés purement techniques du dispositif qui sont ici mises en avant, mais plutôt la capacité première et fondamentale du dispositif de pouvoir recenser, capturer et restituer les moindres facettes du monde. L'attraction s'attache encore à spectaculariser le réel, mais il s'agit ici d'un spectacle de l'interdit, de l'intime, de tout ce qui, dans le quotidien, ne peut d'ordinaire s'offrir au regard.

En somme, malgré les spécificités techniques qui sont propres à chacun d'eux, les premiers appareils à avoir inauguré la *série culturelle des images animées* (jouets optiques, kinétoscope, mutoscope, etc.) auront établi un mode de représentation et un mode de consommation des images qui partagent un certain nombre de traits communs et relèvent, d'une pratique à l'autre, de modalités récurrentes. Notamment, la spectacularisation du regard et la défamiliarisation du monde mais, aussi, l'incitation à un minimum d'interactivité entre le spectateur et les images. Et, encore, la façon de révéler le monde dans ses aspects même les plus inédits ou les plus secrets. Si on se place maintenant dans le contexte qui nous est contemporain, à l'ère dite des nouveaux médias, force est de constater que plusieurs dispositifs apparus et popularisés au cours des dernières décennies supposent une posture

similaire à celle qui prévalait au moment où, dans l'histoire de la série culturelle des images animées, l'attraction était reine. Les médias numériques reconduisent en effet une série de traits caractéristiques de l'attraction, ne serait-ce que dans la façon dont ils résistent à la standardisation institutionnelle du regard. Cette posture spectatorielle, imposée entre autres par le cinéma classique, n'aura finalement représenté qu'un moment du code et restera, somme toute, une exception dans la série culturelle des images animées, l'une de ses manifestations discrètes.

Pour mener à bien notre objectif, qui serait de repérer les indices de pérennité de l'attraction dans l'écologie médiatique actuelle, il nous apparaît pertinent de déterminer en quoi les médias contemporains souscrivent au régime de l'attraction. Compte tenu de l'envergure de l'entreprise, nous n'en exposerons ici que les prémices. Pareil projet de rapprochement entre anciens et nouveaux médias est d'ailleurs d'actualité. Plusieurs chercheurs ont en effet proposé des parallèles transhistoriques de ce type. Lev Manovich a ainsi montré comment les premières animations Quick Time et Flash, qui pullulent désormais dans Internet, font écho, tant par leur structure que par leur système représentationnel, aux jouets optiques tels que le zootrope ou le praxinoscope³¹. Lauren Rabinovitz a, quant à elle, proposé des parallèles intéressants entre le cinéma des premiers temps, en particulier les fameux *Hale's Tours*, et ce qu'on appelle éloquemment les films d'attraction virtuelle, ou *ride films*, que l'on trouve dans les parcs d'attractions³². Des chercheurs comme Alison Griffiths vont jusqu'à tracer des liens étroits entre les dispositifs optiques du 19^e siècle et les technologies IMAX

30

Voir l'édition hypertextuelle électronique de *How the Other Half Lives: Studies among the Tenements of New York*, publié originellement en 1890 : <http://www.yale.edu/amstud/inforev/riis/contents.html>

31

Voir Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001, p. 296-300.

32

Lauren Rabinovitz, « From Hale's Tours to Star Tours », *Iris*, no 25, automne 1998, p. 133-152. L'expression « film d'attraction virtuelle », peu utilisée en français, est la traduction officielle de *ride films* fournie par l'Office québécois de la langue française. <http://granddictionnaire.com>.

ou iPIX³³. Il s'agit là d'un terrain de recherche particulièrement fertile pour tenter de dégager certaines structures fondamentales de la série culturelle des images animées, des structures qui seraient au cœur même de cette série, devenue par ailleurs un champ médiatique complexe au sein duquel les médias ont tendance à proliférer et à converger. Une investigation à rebours, par l'entremise de laquelle le chercheur se tourne par exemple vers les jouets optiques, peut ainsi aider à dégager les modalités qui sont communes aux divers paradigmes historiques. Dès lors qu'on élargit son champ d'application, une notion comme l'interactivité, que l'on confine généralement à l'étude des jeux vidéo et aux théories sur la réalité virtuelle, peut aider à mieux comprendre le fonctionnement des jouets optiques, comme on a pu essayer de le montrer ici. Ce qui, par le fait même, permet au chercheur de faire des ponts entre des paradigmes normalement isolés les uns des autres, entre des pratiques médiatiques nettement séparées dans le temps, mais qui n'en partagent pas moins un même principe structurant. Le principal intérêt du numérique réside dans sa malléabilité, sa versatilité, qui autorisent plus que jamais une défamiliarisation du regard tout en suscitant des postures spectatorielles diverses et « marginales ». Comme le note Manovich, l'imagerie numérique marque en quelque sorte un retour en force de l'animation. De procédé *photographique* qu'il était, le cinéma devient, à l'ère du numérique, un procédé essentiellement *graphique*, une « peinture dans le temps » (painting in time)³⁴. Au contact des technologies numériques, l'image cinématographique tient désormais moins de l'enregistrement du réel, de la prise d'empreinte, que d'une construction picturale, d'une *transformation*

du réel. Le numérique aura d'ailleurs, dans un premier temps, investi le cinéma narratif par le biais des effets spéciaux numériques (communément appelés CGI ou Computer Generated Imagery). Ces effets auront vite permis de créer, à même le cinéma narratif, des espaces, des mondes défamiliarisants, aux aspects attractionnels forts (quand bien même ceux-ci s'intégraient dans une diégèse de type relativement classique). S'ils sont souvent utilisés de manière à camoufler leur facticité, les effets spéciaux contribuent généralement à susciter l'émerveillement, à surprendre et en viennent, par le fait même, à compromettre la transparence du récit, cette illusion que le cinéma classique s'évertuait à garder intacte. Le fameux *bullet time effect* de la trilogie *The Matrix* est un exemple particulièrement frappant. Cet effet saisissant, et d'une rare complexité technique, consiste à arrêter littéralement le temps et à « explorer » l'espace sous différentes facettes. Notre perception du temps et de l'espace est pour ainsi dire inversée : un fragment de temps est prolongé spatialement et l'espace est exploré temporellement³⁵. Pareil effet, sorte de croisement entre les expérimentations chronophotographiques de Muybridge et les derniers développements de l'imagerie numérique, est d'une certaine façon justifié par la diégèse : il survient uniquement au sein de la Matrice, que les héros ont appris, dans une certaine mesure, à contrôler, ce qui leur permet de défier les lois physiques terrestres. Néanmoins, on ne peut qu'être saisi par cette expérience tout à fait singulière du temps et de l'espace, qui non seulement vient bouleverser nos critères habituels de perception, mais contredit également les procédés strictement photographiques du cinéma traditionnel. Le *bullet time effect* ►

33 Alison Griffiths, « 'The Largest Picture Ever Executed By Man': Panoramas and the Emergence of Large-screen and 360-degree Technologies », in John Fullerton (dir.), *Screen Culture: History and Textuality*, Eastleigh, John Libbey, p. 199-220.

34 Lev Manovich, *ibid.*, p. 308.

35 Eivind Røssaak, « Figures of Sensation: Between Still and Moving Images », in Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 324.

► est d'autant plus attractif que le temps y est « figé », comme si l'on donnait l'occasion au spectateur de sortir momentanément du flot narratif, de profiter pleinement de cet effet spectaculaire et hautement ludique. De nombreuses technologies numériques proposent ainsi de nouveaux types de regard, qui bouleversent les lois qui gouvernent normalement la vision humaine. En donnant à l'utilisateur le contrôle relatif de sa vision, celui-ci devient en quelque sorte opérateur de son propre regard, un regard dont le champ des possibles connaît une expansion fulgurante. C'est en partie ce que proposent des technologies interactives telles que Google Earth ou iPIX, qui bouleversent les critères spatio-temporels imposés à l'origine par le mode de représentation du cinéma. Dans le cas de Google Earth et de iPIX, la maîtrise de l'espace et du temps supputée par la théorie du dispositif semble se réaliser pleinement, puisque l'utilisateur est celui qui contrôle, selon son bon vouloir, les différents paramètres du visible et qui est maître du regard qu'il pose sur le monde représenté. Google Earth permet, comme on sait, d'observer la Terre selon un point de vue satellitaire. Non seulement est-il possible d'examiner du haut des airs chacune des parcelles de notre planète, mais en plus l'observateur peut modifier la distance d'observation (par zoom interposé) et a la capacité de se livrer à une exploration dans le détail de certains sites privilégiés, en faisant pivoter son point de vue autour des différents points d'intérêt que ceux-ci présentent. Le procédé iPIX est, comme l'annonce le site de l'entreprise, une technologie immersive qui place l'observateur au centre de l'image, de façon à accroître sa perception d'un espace déterminé. Le dispositif d'enregistrement

360 degrés permet lui aussi (comme Google Earth), une variation scalaire et une modification du point de vue (zoom, rotation, etc.), depuis différents positionnements dans l'espace. L'intérêt pour ces technologies réside autant dans le dispositif lui-même, sa manipulation, ses potentialités, que dans l'expérience visuelle inédite qu'elles proposent. Parce qu'ils défient les sens et la perception normale des choses, ces dispositifs supposent un genre de réactivité semblable à celle que les jouets optiques entraînaient. Au-delà de leur fonction apparemment première (repérer un lieu, le surveiller, le visiter virtuellement), ces dispositifs sont résolument attractifs, en ce qu'ils reconfigurent notre perception du monde, en ce qu'ils provoquent un choc perceptuel fondé sur un effet de défamiliarisation que Chloviski lui-même ne désavouerait pas ! L'interactivité est aussi au cœur de cette autre technologie nouvelle qu'est le DVD, simple support à l'origine, mais qui a fini, en dernière instance, par modifier radicalement le rapport du spectateur au film. La posture « passive » du cinéma classique (qui n'implique à peu près aucune forme d'interactivité si ce n'est qu'à un niveau purement cognitif) est désormais subvertie par le florilège d'options qui s'offrent à l'utilisateur-observateur. Sans être un dispositif de prise de vues, le DVD coïncide néanmoins avec cette tendance vers l'interactivité et le ludique, autorisée par la *versatilité* du support (DVD vaut pour Digital *Versatile* Disc). En effet, les multiples options qui s'offrent à l'utilisateur-observateur lui permettent parfois de changer les angles de vue, d'opérer des travellings optiques et des recadrages, voire même, à l'extrême, de remonter le film. La palette d'options qu'offre le DVD subvertit par là même la posture spectatorielle

traditionnelle, d'ordre plutôt contemplatif. Une autre technologie numérique récente qui nous apparaît décisive dans la perpétuation des modes de représentation et de consommation attractionnels est sans aucun doute la webcam, dispositif qui, de par son prix accessible, sa facilité d'utilisation et sa grande polyvalence, s'est érigé comme l'un des rejetons les plus distinctifs de la révolution numérique. Élevée au rang de véritable phénomène culturel, la webcam se présente de plus en plus comme un objet d'étude privilégié pour les sociologues, psychologues et autres théoriciens de la culture. Si Google Earth se présente en quelque sorte comme un macrocosme, une vue d'ensemble de notre univers terrestre, les innombrables webcams réparties sur le globe constitueraient quant à elles autant de microcosmes, des fragments de réel prélevés à échelle humaine. Comme la webcam a, dès son avènement, été associée à des sites Internet tels que le fameux « Jennicam », dans lequel on pouvait voir le quotidien et l'intimité d'une jeune femme par l'entremise de quatre webcams, ou encore à ces sites pornographiques par l'intermédiaire desquels l'internaute est à même d'épier, en temps plus ou moins réel, des individus s'adonnant à des actes sexuels, il n'est guère étonnant de constater que la critique du nouveau dispositif se soit d'abord engagée dans un discours à teneur résolument morale. On s'inquiétait, on s'inquiète toujours, de l'impact de cette technologie sur la jeunesse, des répercussions morales ou psychologiques sur les individus qui, selon qu'ils soient d'un côté ou de l'autre de la caméra, agissent comme exhibitionnistes ou comme voyeurs. Cela n'est pas sans rappeler les condamnations adressées, cent ans auparavant, à l'endroit du Mutoscope. L'incroyable

prolifération de webcams dans des lieux publics a également amené les penseurs à s'inquiéter de la généralisation des structures de surveillance dans notre société. Bien sûr, le discours actuel tend à nuancer ces propos pour le moins pessimistes et s'interroge davantage sur l'expérience spatio-temporelle à laquelle nous convient les webcams, ainsi que sur le jeu qu'elles opèrent dans la construction du sujet.

Il appert qu'en deçà de ces préoccupations sociales et psychologiques, il existe également un champ d'investigation fertile qui s'appuie sur une appréhension moins « engagée », plus pragmatique du dispositif. À cet égard, on ne peut qu'être étonné par les similitudes qu'entretiennent la webcam et les premiers dispositifs d'images animées, tant dans leurs modes de représentation que dans leurs modes de consommation. Tous deux proposent en effet des expériences du temps et de l'espace qui sont tout à fait particulières. Contrairement à l'opinion générale selon laquelle la webcam offrirait une vision non médiatisée, quasi directe de la vie privée d'autrui, il serait plus juste de dire qu'elle en offre une image défamiliarisée, troublante presque. La répétitivité et la circularité du jouet optique est remplacée dans la webcam par une temporalité hachurée, échantillonnée pourrait-on dire, mais aussi potentiellement éternelle. Il faut rappeler que les webcams qui offrent des images en continu sont encore relativement rares et que les intervalles entre les images peuvent varier de quelques secondes à plusieurs minutes. Mais comme dans le jouet optique, les limites du dispositif déterminent aussi la nature de la représentation. Encore là, c'est donc moins le contenu de la représentation qui importe que l'expérience inédite ►

► offerte par le dispositif. Que l'on observe les pandas du Zoo de San Diego, le Mont Fuji ou la chambre d'Ana Voog, il se passe généralement peu de choses devant une webcam, voire rien du tout. Comme le faisait remarquer Daniel Palmer, l'étrange fascination de la webcam est principalement suscitée par « ce faible sentiment que quelque chose va se produire ». D'ailleurs, Palmer insiste sur le fait que les fragments de réel livrés par la webcam n'ont rien à voir avec la représentation cinématographique classique³⁶. S'il faut faire un lien avec le cinéma, ce serait davantage avec les films expérimentaux d'Andy Warhol ou alors avec le cinéma des premiers temps, qui partage de profondes similitudes, tant par la forme que par les thèmes exploités, avec la webcam. D'ailleurs, la temporalité hachurée de la webcam, l'attente inapaisée qu'elle provoque, ne font-elles pas écho au fameux « now you see it now you don't » proposé par Tom Gunning, cette temporalité déroutante particulière au cinéma des attractions où alternent absence et présence ? Cette temporalité *anarrative*, qui a recours à la surprise et à l'étonnement soudain pour satisfaire, momentanément seulement, la curiosité du spectateur³⁷ ? Rien d'étonnant, à cet égard, à ce que la webcam se soit si rapidement cantonnée dans le pornographique. Non seulement le dispositif est-il, à l'instar du Mutoscope, particulièrement propice à ce type de consommation, mais sa temporalité même se prête parfaitement à cette dynamique excitation / assouvissement momentané qui est, somme toute, le propre de toute production pornographique. La webcam réaffirme donc le plaisir de voir, de voir différemment. On a peut-être, à ce propos, surestimé l'importance de la posture voyeuriste de son usager et de l'effet de réel qu'elle provoquerait

prétendument. Ce n'est en effet pas tant le fait que la webcam croque, en temps *réel*, des événements, des lieux et des individus tout aussi *réels* qui suscite la fascination, que son étrange divergence d'avec le *réel*, précisément. Alors que le kinétoscope Edison pouvait amener les premiers spectateurs à croire que la scène représentée était jouée simultanément dans un lieu adjacent, la webcam semble quant à elle, et tout à fait paradoxalement, manquer résolument de « présence »³⁸. La notion de présence, ou de téléprésence, c'est-à-dire cette « illusion perceptuelle de non-médiation », est au cœur de nombreux questionnements portant sur les environnements virtuels³⁹. Or, il semble que le sentiment de présence, que peuvent ressentir les usagers de la webcam, est surtout créé par les échanges directs entre individus (que ce soit par l'intermédiaire du texte ou de la voix) et exige, en plus d'une parfaite adaptation aux fonctionnalités du dispositif technique, une interaction prolongée et relativement intime entre les individus en question⁴⁰. La téléprésence n'est donc pas inhérente à la webcam. Au contraire, le dispositif crée plutôt de l'interférence entre l'utilisateur-observateur et la chose représentée, il distille le flot d'images et ce faisant, contribue à les rendre plus « opaques ». D'où l'impression d'étrangeté provoquée par l'image d'une webcam et qui ne cesse d'interroger notre capacité de voir. Il y a bien, en ce « moment même », quelque chose « là-bas » que je peux voir, mais ce « moment » et ce « là-bas » me semblent malgré tout inaccessibles. En fait, la nature du dispositif vient brouiller, troubler peut-être, cette impression de réel. Est-il nécessaire de rappeler que la plupart des webcams offrent une image souvent minuscule et de bien

36 Daniel Palmer, « Webcams : The Aesthetics of Liveness », *Like. Art Magazine*, vol. 12, 2000, p. 16-22. En ligne : <<http://home.iprimus.com.au/dsvp/webcams.html#11>>.

37 Voir Tom Gunning, « 'Now You See It, Now You Don't': The Temporality of the Cinema of Attractions », in Richard Abel (dir.), *Silent Film*, New Brunswick, Rutgers University Press, p. 71-84.

38 J. Macgregor Wise. « An Immense and Unexpected Field of Action: Webcams, Surveillance and Everyday Life », *Cultural Studies*, vol. 18, n° 2-3, March/May 2004, p. 428.

39 Matthew Lombard et Theresa Ditton, « At the Heart of It All: The Concept of Presence », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, n° 2, en ligne : <<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>>.

piètre qualité ? Que cette image apparaît au sein d'une interface souvent grouillante d'informations et dont il est difficile d'ignorer la présence ? En fait, l'opacité du média est essentielle au mode de consommation de la webcam. La technologie en elle-même, sa nouveauté, sa nature de gadget, a certainement contribué, dans un premier temps, à assurer la popularité du dispositif. Comme dans le cas des jouets optiques, on ne peut faire fi du dispositif, il participe inévitablement à l'expérience de visionnage. L'utilisateur-observateur est en effet constamment ramené à la matérialité du dispositif, il sait la caméra perchée dans un nid d'aigle ou au sommet de l'Empire State Building⁴¹ (fig. 5).



FIG. 5-a
BioDiversity Research Institute's Eaglecam :
<http://www.briloon.org/watching-wildlife/eagle-cam.php>

L'interactivité est également au cœur du fonctionnement de la webcam. Non seulement l'utilisateur est celui qui nécessairement actionne, depuis Internet, la caméra qui l'intéresse, mais de plus en plus de sites permettent désormais à l'utilisateur de sélectionner parmi plusieurs caméras situées dans un même lieu ou alors de contrôler lui-même la caméra pendant un certain laps de temps. Cela contribue bien sûr à affermir la dimension ludique de l'expérience visuelle, précisément parce que le



FIG. 5-b
Empire State Buildings TowerCams :
http://www.esbnyc.com/tourism/tourism_towercams.cfm

regard est soudainement doté d'une certaine omnipotence. Il n'est dès lors plus contraint de se soumettre entièrement au point de vue de l'appareil de vision, mais peut explorer avec une relative latitude l'espace qui s'offre à son regard. La webcam, tout comme les jouets optiques, réactualise ainsi la ludicité du regard, en offrant une expérience sensorielle inédite, en élargissant les possibles de la vision. À ce titre, les images offertes par les millions de webcams parsemées sur la planète sont pour la plupart fondamentalement et irrémédiablement attractives. Leur fonction première est bel et bien de *montrer*, de *défamiliariser* le monde. Même si la webcam est appelée à remplir d'autres fonctions – surveillance, observation scientifique, vidéoconférence, etc. – son importance véritable pour l'histoire de la vision réside avant tout dans le regard ubiquitaire qu'elle propose, dans l'expansion sans borne qu'elle fait connaître au registre du visible, qui nous amène, en retour, à concevoir différemment notre propre faculté de voir.

Nous aurons tenté ici de soulever un certain

⁴⁰ Voir Alexander Nilsson, Ilona Heldal, Ann-Sofie Axelsson et Ralph Schroeder, « The Long-term Uses of Shared Virtual Environments: An Exploratory Study », in Ralph Schroeder (dir.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, Londres, Springer, p. 112-126.

⁴¹ Voir <http://www.briloon.org/ed/eagle/index.htm>

► nombre de remarques préliminaires quant à la pérennité de l'attraction au sein de la série culturelle des images animées. Bien évidemment, si ce projet vise à tracer des parallèles entre divers dispositifs optiques qui, à travers l'histoire, auraient tous l'attraction comme principe premier structurant, il ne faudrait pas s'en tenir à un simple recensement des ressemblances. Il faudra, dans une étape future de ce projet, se pencher plus en détail sur les particularités techniques de certains dispositifs précis et analyser rigoureusement leur fonctionnement ainsi que les différentes postures spectatoriennes qu'ils suggèrent. Ainsi, il sera non seulement possible de cibler les traits communs que partagent ces dispositifs, mais aussi de relever les différences sur lesquelles repose leur spécificité. Mais surtout, il faudra réintroduire ces dispositifs dans leur contexte historique et voir, par une analyse des commentaires et discours qui s'y rapportent, comment ces appareils et l'expérience qu'ils proposent étaient perçus et compris

au moment de leur émergence, alors que leur force attractionnelle n'est pas encore amoindrie par l'accoutumance. L'attraction, dès lors, contribue à donner une nouvelle cohérence à cet ensemble complexe et hétérogène et nous amène par le fait même à revoir certains critères d'analyse généralement mis en avant dans l'étude des dispositifs optiques. En se tournant vers leur potentiel d'émerveillement, leur propension à désorienter notre regard et la fascination qu'ils exercent, on se libère d'une appréhension scrupuleusement idéologique qui souvent nie ou déplore cette dimension fondamentale des dispositifs de vision. Ce qui se profile, au loin, c'est un ensemble d'appareils divers et surprenants qui cherchent moins à recréer une illusion parfaite de la réalité, à représenter le plus fidèlement le monde dans ses moindres détails, qu'à proposer constamment de nouvelles façons de voir le réel, à redonner au regard son pouvoir d'émerveillement en défamiliarisant sans cesse le monde qui nous entoure.

NICOLAS DULAC

Nicolas Dulac est doctorant en cotutelle de thèse à l'Université de Montréal et à l'Université Paris III. Il est également chargé de cours au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal et assistant de recherche au GRAFICS (Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique). Il a publié des articles dans des revues telles que *1895*, *CiNéMAS* et *Invisible Culture*.

ANDRÉ GAUDREULT

André Gaudreault (1952) est professeur titulaire au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal, où il est responsable du GRAFICS (Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique). Professeur invité de plusieurs universités (São Paulo, Paris III – Sorbonne Nouvelle, Bologna, Paris I – Panthéon-Sorbonne, Buenos Aires et École Normale Supérieure – Paris), il a publié des ouvrages de narratologie filmique et/ou sur le cinéma des premiers temps, dont *Du littéraire au filmique. Système du récit* (édition revue et augmentée, 1999), *Le Récit cinématographique* (1991, avec F. Jost), *Pathé 1900. Fragments d'une filmographie analytique du cinéma des premiers temps* (1993), *Au pays des ennemis du cinéma* (1996, avec G. Lacasse et J.-P. Sirois-Trahan) et *Cinema delle origini* (2004). Il est aussi directeur de la revue savante *Cinémas*. Ouvrage à paraître en 2007 aux Éditions du CNRS : *Au seuil de l'histoire du cinéma. La cinématographie-attraction*.

Dispositifs « semi-publics »

Sylvie Thouard
Université Marne-la-Vallée

I. Atomisation des regards vs sociabilité par l'image

L'industrie cinématographique a longtemps encouragé l'atomisation des regards de ses spectateurs. Après s'être débarrassée de dispositifs autorisant des rencontres bruyantes et possiblement volatiles¹, elle proposa au spectateur assagi une salle sombre et silencieuse dans laquelle il pouvait aisément s'absorber dans le déroulement d'un récit, s'investir dans quelqu'une des identifications offertes, ou bien encore se laisser sidérer par des pyromancies sonores et visuelles². Bien entendu les spectateurs n'obéissent pas tous et partout de la même manière à ces prescriptions. Plusieurs années après la mise en place du dispositif classique hollywoodien, lequel dès les années 30 incorpora les valeurs des classes moyennes³, on continua dans nombre de quartiers populaires et en différents pays d'interpeller bruyamment les personnages et d'interagir collectivement avec le film ; ceci demeurerait un des plaisirs de la sortie au cinéma. Et c'est sans doute aux temps et dans les temples de la cinéphilie qu'on trouva les spectateurs les plus sages, s'isolant de leurs compagnons de visionnage durant la projection, obéissance toute relative car souvent des discussions suivaient, indiquant des lectures plurielles et contradictoires. Les études actuelles revalorisent l'empirie et une variété de paramètres

socio-culturels tendent à pointer les écarts des spectateurs au dispositif classique, et s'éloignent ainsi de la toute puissance longtemps accordée au film-texte reçu par un spectateur hypothétique⁴. Pour autant on ne peut négliger l'importance des dispositifs proposés par l'industrie du cinéma, leur insistante invite à des appropriations, voire à des immersions, singulières.

Les perspectives actuelles de « délinéarisation » autorisant tout un chacun à regarder un contenu audiovisuel quand et où il veut, s'orientent également vers l'individuation des regards : vidéo à la demande, visionnements sur téléphones portables, iPods, ordinateurs⁵. Il reste que d'une manière ou d'une autre l'industrie audiovisuelle continue de soutenir une approche des films qui relèverait de l'intime et du privé. Les productions « grand public » distribuées en salle à l'échelle globale offrent à chacun de s'identifier à l'un des personnages, de se laisser emporter par la force d'un récit orienté vers sa clôture, de s'immerger dans une expérience visuelle et sonore, en bref de s'isoler pour un temps des pratiques sociales. Les diffusions via Internet ou téléphones mobiles s'inscrivent dans des sphères privées.

Cependant persiste le désir de voir – et de discuter – ensemble, facilité aujourd'hui par la prolifération de grands écrans vidéo. Pour exemple, les nombreux cafés qui s'en sont équipés pour offrir à leurs consommateurs un visionnage convivial de la Coupe du monde de football. Le succès de cette proposition est à associer à une « culture de sortie » négligée par les théories du ►

¹ Voir en particulier les craintes et stratégies anglaises in Noël Burch, *La lucarne de l'infini*, Nathan, Paris, 1991.

² Voir Roger Odin, « Le Nouveau spectateur », *De la Fiction*, De Boeck Université, Bruxelles, 2000, p. 160.

³ Ce serait une des fonctions du code Hays.

⁴ Judith Mayne pointe ce clivage méthodologique, en retrace l'historique, et soulève le problème du déterminisme de ces modèles : « *The problem in each case is that the activity of making meaning is assumed to reside in one single source : either the cinematic apparatus or the socially contextualised viewer. To be sure variations are allowed in either case, but they are never significant enough to challenge the basic determinism of the model in question* ». Judith Mayne, « Paradoxes of Spectatorship », in *Viewing positions. Ways of seeing films*, Linda Williams (dir.), New Brunswick, NJ, Rutgers University Press, 1994, p. 172.

⁵ Ce ne sont pas des avancées aussi novatrices que leurs promoteurs l'annoncent aujourd'hui si l'on pense à l'introduction des magnétoscopes domestiques, ce que Corrigan pointe et date de l'après-guerre du Vietnam. Timothy Corrigan, *Cinema Without Walls, Movies and Culture after Vietnam*, New Brunswick, NJ, Rutgers University Press, 1991.

► cinéma et de la télévision et même les études sociologiques⁶. Les plaisirs de la sociabilité par l'image ne sont pas seulement offerts par les salles de cinéma, on les trouve aussi dans des espaces de visionnages collectifs multiples et hétérogènes, cafés, associations, festivals divers souvent sans grande renommée ou bien lieux de projection improvisés pour une soirée et qui ne se veulent pas institutionnellement stables. La consommation d'un produit commercial n'y est pas le moteur principal de la sortie ce qui invite à considérer aussi ces espaces comme des lieux où s'exprime un désir de résistance aux dispositifs industriels.

Etant donnée la dominance actuelle des offres commerciales, on peut penser que ces lieux permettent d'exprimer publiquement un conflit interne vécu par nombre de spectateurs : consommateur vs citoyen, ou bien et la proposition est plus cynique, consommateur passif de produits de masse vs consommateur avisé de produits artisanaux ou « de qualité » ; ou bien encore, spectateur enclin à « reconduire l'existant » voire à s'absorber dans la reconnaissance de lui même vs spectateur tourné vers la « transformation de l'existant »⁷. Ces paradigmes différents soulignent tous la coexistence de positions contradictoires en chaque spectateur. Une tension non résolue entre le goût des plaisirs offerts par les industries audiovisuelles, le rejet de leurs pouvoirs sur notre imaginaire, le besoin de connecter pratiques culturelles et réalités de la vie quotidienne, trouverait un espace d'expression dans les divers dispositifs ouverts à des productions non industrielles et aux discussions publiques. Ceci expliquerait leur pérennité et

même leurs développements actuels sur Internet et dans des espaces de rencontres hors les murs de nos appartements⁸.

II. Notion de « semi-public »

Faute de mieux je qualifie ces espaces de « semi-publics ». D'une part pour les différencier des consommations d'ordre privé évoquées plus haut, d'autre part parce qu'ils rassemblent des publics restreints et que bien souvent leurs programmations s'éloignent délibérément de la recherche du « grand public ». De plus l'expression problématise la notion universalisante d'espace public développée par H.J Habermas en ouvrant sur celle de microsphères de goût, cultures, classes, idéologies, mais aussi de proximité géographique. Tracer les contours de microsphères socio-culturelles convoque le spectre du communautarisme qui hante la France républicaine, tandis qu'aux Etats-Unis nombre de distributeurs de films indépendants s'appuient sur des « communautés », encouragés en cela par les divers départements de *cultural studies* qui fleurissent dans les Universités⁹. Les marchés de niches, les chaînes spécialisées (comme Pink TV), ont su récupérer ces publics communautaires. Et il n'est pas impossible que les industries ne découvrent des moyens de rentabiliser les espaces « semi-publics ».

Faut-il voir dans cette notion un archaïsme ou, son pendant, une « avant-garde » ? Si l'on peut dater la convivialité par l'image d'avant le développement industriel hollywoodien, fut-elle interrompue, et si tel fut le cas, quand la reprendre ? N'y a-t-il

6

Aujourd'hui les sociologues français reconnaissent avoir trop longtemps délaissé l'analyse de la sociabilité par l'image. Dominique Pasquier, dans un article récent, remarque que ce sont surtout les romanciers qui ont su montrer « que la sortie à l'Opéra est parfois moins une relation aux œuvres qu'une relation aux autres ». Dominique Pasquier, « La Culture comme activité sociale » in *Penser les Médiacultures*, Eric Macé, Eric Maigret (dir.), INA-Armand Colin, Paris, 2005, p. 104-119.

7

Cette dernière proposition fut récemment effectuée par Gérard Leblanc, « Actualisations du multiple » in *MédiaMorphoses*, n°18, Armand Collin/INA, Paris, octobre 2006.

8

Si la posture de « consommateur » est bien plus sollicitée aujourd'hui qu'il y a quelques décennies (voir par exemple en Europe l'évolution d'une télévision à la mission d'abord non commerciale), il est probable, en tous cas souhaitable, que se multiplieront les espaces de résistance à cette posture réductrice. Une étude plus poussée reste à faire.

9

Sylvie Thouard, *Documentaires américains contemporains*, Paris, l'Harmattan, Champs Visuels, 2001, et notamment le chapitre « Publics spécialisés et microsphères sociales », pp.153-178.

pas eu plutôt continuum des désirs et des possibilités de voir et discuter ensemble ? Tout au long de l'Histoire du cinéma, des films continuèrent d'être diffusés hors les murs des salles de projection commerciales. On peut se demander dans quelle mesure la dominance des modes de représentation hollywoodiens, généralement datée des années 30 à 60, concerne les films pédagogiques, d'entreprises, expérimentaux, documentaires, objets longtemps négligés, si ce n'est de quelques chercheurs¹⁰. Sans oublier qu'il y a porosité inévitable entre modèles dominants et sous-genres, on constate que nombre de ces films ont en commun de ne pas être nécessairement articulés par un récit sous-tendu par une forte liaison causale et temporelle et achevés d'une clôture rassurante. Le refus de produire un cinéma obéissant à des règles narratives sanctionnées par l'industrie, et le goût du public pour ces films, ne date pas d'hier.

Dès 1929 se crée l'Association des Amis de la Cinémathèque de la Ville de Paris, et un Bulletin, quelques mois plus tard, tous deux rassemblés sous le vocable « CinéDocument »¹¹. Cette initiative prend place « pour la défense du film intellectuel dont la production tend à disparaître » et promeut « des films à caractère éducatif, documentaire et scientifique ». Financée par des cotisations, l'Association voit le nombre de ses adhérents augmenter. Son succès ne se dément pas pendant cette décennie précédant la seconde guerre mondiale : devenue trop petite pour le nombre de spectateurs, la salle de la cinémathèque est remplacée par une salle de 600 places dont dispose rue de l'Entrepôt dans le X^e arrondisse-

ment, l'Association fraternelle des chemins de fer. Béatrice de Pastre souligne que les programmations de Cinédocument permettent d'affirmer « la légitimité et la nécessité d'autres modes de diffusion que ceux adoptés par l'industrie cinématographique ». Autres temps et films, mais déjà « il était possible de confronter le public à des films difficiles, non à son insu mais avec son adhésion pleine et entière »¹².

A partir de ces observations, la tentation est grande d'effectuer le tracé d'une continuité. La persistance d'espaces où sont projetés des films n'obéissant pas aux règles hollywoodiennes ne permet pas d'effectuer le télescopage temporel entre périodes « proto-classique » et « post-moderne » que proposent certains historiens du cinéma industriel¹³. Pour autant la ligne que nous traçons par le terme « persistance » n'est pas nécessairement continue. Des recherches plus poussées permettraient de mieux penser l'histoire des dispositifs semi-publics, d'en proposer d'autres périodisations, d'explorer des moments de rupture, des questions négligées par l'histoire « Panthéon » du cinéma.

Ainsi on ne peut plus aujourd'hui qualifier d'« anachroniques » les projections orientées vers un spectateur plus citoyen ou participant que consommateur. Ce qualificatif fut souvent attribué aux films militants dans les années 80-90, mais ne l'était pas dans les années 60-70 alors que s'exprimaient publiquement des oppositions à la guerre d'Algérie, du Vietnam, et à la « société de consommation ». Là encore, ceci suggère d'explorer d'autres périodisations dès lors qu'on s'intéresse ►

10

Par exemple Gérard Leblanc, *Quand l'entreprise fait son cinéma*, Cinéthique, PUV, Paris, 1983 ; les travaux de Geneviève Jacquinet sur les films pédagogiques, ceux de Roger Odin sur les films amateurs et les nombreux documentaires dont les études se développent ici et outre Atlantique depuis seulement environ deux décennies.

11

Recherche effectuée par Béatrice de Pastre, *Enseigner avec le cinéma. Histoire de la cinémathèque de la Ville de Paris – 1898 – 1939*, thèse de doctorat sous la direction de Jean A. Gili, Université de Paris I, Panthéon Sorbonne, Troisième partie, chap.2.

12

Ibid.

13

Par exemple Myriam Hansen, « Early Cinema, Late Cinema » in *Viewing Positions, op cit.*

► à des films produits en dehors de l'industrie du cinéma. Dans les années 1990-2000, le succès des films de Michael Moore aux Etats-Unis comme en France signale l'ouverture du public à des films engagés, empruntant il est vrai des formes nouvelles : l'humour d'un réalisateur indépendant mettant en scène critique sociale et un ego boursouflé est perçu comme une démarche novatrice¹⁴. Loin d'être anachronique, une démarche politique explicite s'inscrit aujourd'hui dans l'avant-garde. A l'ère de l'Internet, de la multiplication des supports invitant à des visionnages privés (qu'accompagnerait une désaffection du politique), des productions ouvertement politisées trouvent aussi un public au musée et dans des festivals. Je pense par exemple aux détournements de jeux vidéo proposés dans les *Machinima* d'Isabelle Arvers¹⁵ et par Alex Chan dans *French Democracy*¹⁶. Leur reconnaissance par ces espaces institutionnels est d'abord due à l'usage transgressif de dispositifs commerciaux, et à leurs innovations technologiques ou formelles. Ce fut longtemps le cas pour nombre de films ou vidéos présentés dans les musées, et ce l'est aujourd'hui pour ces jeux vidéo re-scénarisés ou bien encore les films sur téléphones portables qui ne se limitent pas à la capture de scènes familiales ou imprévues¹⁷. A ceci près que les musées n'attendent pas une reconnaissance critique pour les diffuser, même si certains proposent des références politiques quasi contemporaines au moment de leur projection, et un discours militant. Face à la vaste gamme de supports et espaces possibles de production et diffusion, le terme

« cinéma » perd son sens classique d'expérience d'ordre photographique vécue dans une salle obscure, pour symboliser toute démarche audiovisuelle novatrice. Et même en ce sens le musée continue d'être cet « ami sournois » du cinéma qu'évoquait Raymond Bellour¹⁸. Si l'on considère que ce sont généralement des publics bien informés qui se rendent aux projections, le musée s'apparente, comme le festival, à un dispositif « semi-public ». Espace amical et « sournois » en ce qu'il contient, préserve, les avant-gardes voire les dissidences politiques.

Comment dès lors celles-ci peuvent-elles atteindre d'autres espaces, d'autres publics ? Ici intervient, encore, l'Internet, perçu comme salvateur, diffuseur de tous les possibles, espace d'échanges ouvert à tous¹⁹. L'Internet est porteur des utopies liées au processus de globalisation, notamment celles prédisant la multiplication de regroupements affinitaires, une notion implicite à celle de « semi-public », et l'effacement symbolique des frontières nationales. Un tel effacement ouvrirait des espaces de visionnage et de discussion à l'échelle planétaire. Mais d'autres questions se posent, qui relativisent l'importance accordée aux avancées technologiques. D'autres paradigmes, politiques, culturels, sont à prendre en compte. Certes après la chute du mur de Berlin, dans les années 90, les considérations des rapports entre global et local se sont multipliées. Le repli national des Etats-Unis après les attentats du 11 septembre 2001 a cependant incité nombre d'analystes à se pencher sur l'endurance des cultures nationales²⁰. En outre si les références à des

¹⁴ Pour rappel, le documentaire de Michael Moore, *Roger and Me* (1989) qui fut son premier succès, présentait dans son titre à égalité, Roger (le président de General Motors) et le réalisateur lui-même (Moi). Ce film produit de manière indépendante et artisanale, mais distribué par Warner Bros, connut un succès commercial énorme pour un documentaire mais minime (moins de 0,5%) en comparaison des recettes des films de fiction industriels diffusés cette année là.

¹⁵ Présenté au Centre Georges Pompidou, Web Flash Festival, 2006.

¹⁶ Film et diffusion commentés par Frank Beau, « La nouvelle démocratie des images », *MediaMorphoses*, n°18, octobre 2006.

¹⁷ Par exemple le Festival Pocket Films, Centre Pompidou, et le Mobile Film Festival, Forum des Images.

¹⁸ « Le cinéma a eu, très tôt, à mi-course, alors même que parlant ou sonore il devenait vraiment lui-même, un ennemi intime, ou plutôt une amie « extime », dont son sort n'a plus été dissociable plutôt pour le pire : la télévision. Il en a maintenant deux autres. L'ordinateur, cette magie vraiment intime, qui deviendra un autre nom pour la télévision, parce qu'il est beaucoup plus immense qu'elle et déjà la dévore. L'autre ennemi, plus respectable, plus amical aussi, mais qui pourrait se montrer plus sournois, semble à jamais le musée », Raymond Bellour, *L'entre-Images, Photo, Cinéma, Vidéo*, Edition de la Différence, Paris, 2002, p. 9.

¹⁹ Ainsi Anita Mannur considère l'Internet comme lien entre les migrants, en prenant l'exemple du sport, ici le cricket, voir Anita Mannur « Cyberspaces and the Interfacing of Diasporas » in *Theorizing Diasporas*, Brasier and Mannur (dir.), Blackwell Publishing, 2005.



Des recherches plus poussées permettraient de mieux penser l'histoire des dispositifs semi-publics, d'en proposer d'autres périodisations, d'explorer des moments de rupture, des questions négligées par l'histoire « Panthéon » du cinéma.

situations politiques de portée internationale, et les détournements de programmes filmiques, télévisés, ou de jeux vidéo distribués à très vaste échelle, sont aisément compris, les références spécifiques que proposent nombre de documentaires ne sont pas accessibles à tous les publics. Dès lors qu'on inclut dans la notion de dispositif les références spécifiques proposées par les films ainsi que l'espace de projection (musées et grands festivals restent sans doute les plus internationales des institutions non commerciales), la notion de « semi-public » varie d'un pays à l'autre.

En France, le terme « semi-public » convoque, on l'a vu, une « culture de sortie », mais aussi l'histoire d'une politique culturelle (ciné-clubs, Maisons de la Culture, et des Jeunes, etc.) et une réalité institutionnelle. Les structures d'accueil ne recherchent pas de profits. Les cafés qui choisissent de montrer des films artisanaux plutôt que des courses hippiques ne sont pas seulement motivés par l'appât du gain. Associations, petits festivals, jouent de quelques subventions d'état, régionales ou municipales²¹ ; celles-ci ne suffisant pas, volontariat et apports privés de généreux donateurs ou spectateurs sont sollicités : le terme « semi » me semble donc approprié. Une autre « exception culturelle » pourrait bien exister. Ainsi en témoigne Serge Hajblum : « J'ai appris, à cette occasion [grève des intermittents en 2003], à quel point ce pays était complètement moucheté de manifestations artistiques de toutes sortes, et combien cette économie du

culturel importait à la vie locale, régionale, pour une appétence qui ne tenait pas, loin de là, qu'au seul besoin. (...) A Saint Didier-sur-Doulon, également en Haute Loire, les villageois portent à bras le piano demi-queue pour que s'y

produise et soit écouté un concert fait des sonates de Beethoven. Quand je vais à de tels festivals tenus dans la trame du quotidien, je n'assiste pas tout à fait à ce spectacle qui est le lot d'Avignon pour le théâtre, de la Roque d'Anthéron pour le piano, de Marciac pour le jazz, de Cannes ou Deauville pour le cinéma par exemple, et autres. »²²

C'est bien dans ces lieux ancrés dans « la trame du quotidien » que s'inscrit la notion d'espaces semi-publics. Ils sont peu documentés, mal reconnus à l'échelle nationale ou globale et il est impossible d'en présenter une liste exhaustive. Du moins peut-on esquisser des démarches qui seraient utiles à leur étude. Il nous faudrait collecter et analyser, par exemple, les programmes de « Bobines Sociales », de « Confluences », du « café Cantalou » dans le XX^e arrondissement, et ceux de « Périphérie » et « la Cathode » dans le XIX^e, à Paris, et considérer aussi les réalisations et projections qui prennent place en banlieue, comme celles de « Vidéo sur Marne » à Champigny ou à La Ferme du Buisson, et en province. La tâche serait ensuite de répertorier et analyser les films qui y sont diffusés, enregistrer et décrypter les discussions que leurs programmations suscitent. Vaste programme transdisciplinaire aux enjeux variés : ►

20

Une approche maintenue par James W. Carey, « The Sense of an Ending : On Nations, Communications, and Culture », in *American Cultural Studies*, C.A. Warren and M.D.Vavrus (dir.), University of Illinois Press, Chicago, 2002.

21

Un système peu répandu aux Etats-Unis où en revanche universités, églises, associations, s'appuient sur l'aide financière de diverses fondations privées.

22

Serje Hajblum, « La Stratégie du scorpion », *La Revue Documentaires*, n°20, Paris, 2006, p.53-54.

- légitimer ces espaces dont l'étude a été à ce jour négligée et l'existence financière fragile en dépit de gestes politiques cherchant aujourd'hui à renforcer « le lien social »²³ ; valoriser des dispositifs filmiques qui s'écartent délibérément de ceux proposés par l'industrie.

III. Des dispositifs ouverts à l'après de la projection



Coupe du monde 2006

© Photographie : Béatrice de Pastre.

Les dispositifs semi-publics ont en commun la recherche de spectateurs-interacteurs. Spectateurs-citoyens plutôt que consommateurs ? Ceci aiderait à justifier encore du terme « public » : les débats suivant les projections ont pour tous une grande importance. Pourtant nombre des films présentés ne traitent ni de la cité ni du monde. L'intime et le privé sont aujourd'hui proposés au débat²⁴, et simultanément on discute de leurs mises en images et en sons. Une double connivence s'instaure, que révèlent les discussions suivant les projections : familiarité avec les situations proposées, partage du travail du « faire un film », lequel, souvent artisanal, utilise aujourd'hui des outils accessibles au specta-

teur lui-même. Dans bien des cas, la présence du réalisateur dans l'espace de projection ajoute à cette complicité, ce partage. Un repérage, non exhaustif, des développements actuels, suggère d'intégrer à l'analyse des dispositifs semi-publics, la présence des réalisateurs aux projections, des formats plus courts, et la recherche de prolongements dialogiques via Internet.

On constate aujourd'hui un appel de plus en plus fréquent à la présence des réalisateurs lors des projections de documentaires. Dans un article intitulé « A propos de l'accompagnement des films documentaires : travail et engagement du réalisateur »²⁵, Emilie Sauguet remarque que si tous les réalisateurs sont amenés à présenter leurs films pour les promouvoir, à Cannes ou lors d'une première, les documentaristes sont aujourd'hui particulièrement sollicités et ce sur un long terme qui handicape parfois leurs réalisations suivantes. Mais cette présence, et la possibilité d'un débat, contribuent bel et bien à la venue d'un public. Une étude du Groupe du 24 Juillet/SRF sur l'équipement en vidéo-projection le souligne : « A La Courneuve, il y a régulièrement une soixantaine de personnes aux séances de films documentaires : ce sont celles qui marchent le mieux. Bien entendu la clé de la réussite, c'est à la fois le travail de la sensibilisation du public et l'accompagnement des films lors des séances par des débats et rencontres »²⁶. On pense aux conférences Connaissances du Monde accompagnées de leurs preneurs d'images et qui longtemps connurent un large succès. Cependant, dans le cas de ces documentaires, souvent réalisés grâce à l'accord d'une télévision, les réalisateurs n'ont pas prévu d'accompagner leur film, et la bande son ne propose pas de place à leurs voix, le

23

A ce titre *Vidéo sur Marne*, dont les travaux sont évoqués plus loin, a reçu une subvention pour projeter un film dans le quartier où il fut tourné (octobre 2006). Elle fut accordée par le « Fonds d'aide aux initiatives des habitants » mis en place en 1999, et dont le texte réglementaire spécifie en caractères gras qu'il concerne « tout projet qui vise à faire participer à la vie du quartier ou de la ville et à développer le lien social ».

24

Premiers Mois, Guéneau-Leblanc, long métrage documentaire, ou bien *A bientôt*, très court « mobile film » de Julien Lilti et François Uzan, traitent explicitement du privé et les débats suivant les projections, des choix de mises en images. Cf Sylvie Thouard, « Emergence d'espaces semi-publics », *Mediamorphoses*, n°18, octobre 2006 p.61. Voir aussi la fiction *Souvenir d'une rencontre* proposée dans le n°7 de Vidéo sur Marne.

25

Emilie Sauguet, « A propos de l'accompagnement des films documentaires : travail et engagement du réalisateur », *La Revue Documentaires*, n°20, Paris, 2006, pp. 83-95.

26

L'équipement en vidéo-projection en Ile de France, une étude du Groupe du 24 juillet-SRF, dirigée par Catherine Bizern, été 2005.

film est censé pouvoir être vu seul. La plupart des discussions s'articulent autour de la thématique offerte par le film et autour du travail de réalisation, une dimension performative suscitée par le dispositif de projection²⁷ : partage du travail filmique que la présence du documentariste convoque et encourage et qui n'était pas sans doute celle suscitée par le bonimenteur ou conférencier. Face à des films artisanaux, les spectateurs se sentent aujourd'hui compétents non seulement en tant que critiques, comme au temps des ciné-clubs, mais comme potentiels réalisateurs, et acteurs sociaux familiers des situations filmées. Simultanément, on discerne les craintes de certains documentaristes, surtout en France semble-t-il, de perdre leur statut d'auteur : « Il ne faut cesser de le répéter, le documentaire est avant tout une œuvre cinématographique, non pas un alibi sociologique ou politique »²⁸. De fait le long métrage documentaire dit « de création », pris entre les contraintes télévisuelles et les dispositifs « semi-publics », pourrait évoluer.

Des expérimentations ont lieu, qui proposent des formats plus courts et l'abandon des prérogatives de l'auteur. Ainsi *Vidéo sur Marne*, diffusée à Champigny, au café, au cinéma local, sur les marchés... offre des rubriques brèves. Chaque numéro, d'une trentaine de minutes, se compose de plusieurs films courts qu'on peut regrouper autour de trois axes : contexte immédiat (interviews d'habitants, « *les impromptus* », et sujets sur l'actualité locale et nationale du trimestre) ; archéologie d'une ville ; collecte de traces militantes. Le choix du format court est délibéré, pour permettre des discussions dans des espaces autres que la salle de cinéma ;

le choix des sujets l'est aussi, qui ont un rapport direct à la vie des spectateurs, interpellés d'emblée par leur familiarité avec les situations et les lieux filmés. Et les espaces de diffusion locaux sont privilégiés. Au marché couvert du quartier du Plant, le 28 octobre 2006, une soixantaine de spectateurs se sont rassemblés pour visionner une vidéo tournée dans leur quartier ; il n'y eut pas de débat formel, en revanche de nombreuses discussions prirent place autour des cafés offerts par une autre association locale²⁹. Il va sans dire que de telles démarches, appréciées des spectateurs, sont coûteuses en temps, requièrent des subventions et un désir activiste. Pour autant ces vidéos ne sont pas conçues seulement à des fins politiques. Libres des contraintes imposées par la télévision ou le cinéma commercial, les réalisateurs utilisent ces espaces de diffusion pour expérimenter diverses écritures filmiques, et les spectateurs n'hésitent pas à proposer leurs critiques : un court film sur le thème de l'eau, partant d'un festival local pour ouvrir sur des questions écologiques globales, sera par exemple qualifié de trop « esthétisant » par un spectateur du café le Belvédère, tandis que d'autres le défendront. Néanmoins, en dépit de leurs recherches filmiques, les réalisateurs sont ouverts à l'abandon de leurs droits d'auteurs, aux rediffusions Internet et recyclages du matériau filmé, en bref à l'appropriation possible par des spectateurs-usagers des images produites.

Les dispositifs « semi-publics » s'appuient sur des désirs de convivialité et incluent les prolongements de la projection : leurs acteurs aujourd'hui ne peuvent faire l'impasse sur les diffusions et débats sur Internet. La question de l'auteur ne peut plus ►

27

Roger Odin rappelle que sont « performatifs » les textes qui opèrent un déplacement relatif de leur focalisation, du contenu dit, vers le travail du dire ; mais il insiste sur l'importance du contexte de lecture : *Le Tempestaire* prend tout son sens dans les institutions qui permettent la re-lecture (ciné-club ou cours de cinéma) : il fonctionne alors sur le mode performatif. Voir « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *IRIS*, n°1 p. 77.

28

Etude du groupe du 24 juillet, *op. cit.*, p. 63

29

Association La Voix des Riverains (entretien avec Marianne Palmieri, *Revue Vidéo sur Marne*, 17/02/07)

► être seulement abordée en termes esthétiques ou politiques, elle est bel et bien aussi un enjeu économique. Si face aux développements de la diffusion numérique, 16 millions de téléspectateurs nord-américains se sont désabonnés du câble et de ses offres à des publics restreints, si ABC/Disney en réponse aux téléchargements illégaux choisit d'offrir sur Internet dès le lendemain de leur diffusion ses émissions les plus populaires (bardées de publicités), que vont faire les indépendants ? C'est l'objet d'une étude, « *The New Deal* », subventionnée par la Ford Foundation en 2006³⁰. Les fondations constitueraient aux Etats-Unis un « troisième pouvoir » ; elles sont à l'origine de la création d'une télévision publique dans un paysage audiovisuel au départ entièrement commercial³¹. De ce point de vue, il est important de souligner que certaines fondations nord-américaines continuent de soutenir aujourd'hui des productions et diffusions non industrielles. On sait bien en effet qu'en matière d'audiovisuel les Etats-Unis dominent le marché mondial, qu'ils servent de modèle culturel à des populations entières, et de modèle économique à leurs dirigeants ; ceux-ci tendent à sous-estimer les contradictions internes du pays que les fondations privées, le « troisième pouvoir », bien souvent ont aidé à résoudre. Publiée en 2006 « *The New Deal* » décrypte des expérimentations commerciales sur Internet, i pods et téléphones, télévisuelles en particulier, tout en pointant la nécessité de rétribuer les auteurs indépendants dont là-bas aussi la situation financière dépend en partie de la distribution en espaces semi-publics. La question n'est pas résolue. En France aussi des expérimentations ont lieu, qui manquent de moyens. Ainsi, et ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres possibles, La Cathode³² organise des projections, distribue des documentai-

res et propose des vidéos en ligne. Pour les membres de cette organisation, la nécessité d'être présents sur Internet est une évidence, mais les moyens d'y répondre manquent. Un site en construction, des subventions annuelles alors que l'organisation demande un véritable « budget culturel »³³, laissent ces questions en chantier. De ces quelques exemples, on voit bien qu'Internet n'est pas perçu comme l'ennemi des auteurs, ni de la rencontre et de l'échange public autour d'un film, mais bien plutôt comme un outil incontournable, encore mal maîtrisé et à explorer.

Les dispositifs semi-publics sont porteurs d'enjeux esthétiques qu'on ne peut dissocier des enjeux politiques et économiques. Inscrits dans notre quotidien, ils sont ouverts aux activistes de toutes sortes, mais aussi aujourd'hui aux industriels. Rappelons que si les grands écrans vidéo se sont récemment multipliés, nombre de cafés ne projettent que sports et résultats des courses via la télévision, pour accompagner les paris, lotos et autres jeux. Cependant il n'y a pas en France que des bars tabacs, il y a aussi des associations, hôpitaux, écoles, etc, qui pour l'instant ne sont équipés que de téléviseurs. De nombreux espaces publics et semi-publics sont potentiellement ouverts à d'autres programmations et sont, à ce jour, dépourvus de connexion Internet, de magnétoscopes VHS et DVD, ou bien encore de grands écrans vidéo. Dans ce domaine aussi des explorations sont à poursuivre.

IV. En guise de conclusion, quelques questions

Comment analyser ces démarches, qui ne sont pas « anachroniques » ou « d'avant-garde », mais sans

30

Et présentée par le Center for Social Media de l'American University à Washington, DC et ITVS (une institution subventionnant les productions indépendantes diffusées par la télévision publique) *The New Deal How digital platforms change Negotiations between Public Media and Independent Producers*, June 2006.

31

Ralph Engelman, *Public radio and television in America, A political History*, Thousand Oaks, Sage publications, 1996.

32

www.lacathode.org (en partie subventionnée par la Fondation de France), propose des DVD vendus à usage privé à 23 Euros, et à 38 Euros pour une utilisation publique, prenant ainsi en compte les droits d'auteurs.

33

Entretien avec Claudie Jouandon, chargée de presse, la Cathode, 17 février 2007.

aucun doute actuelles ? Le corpus est hétérogène, mal connu, et nous manquons d'outils théoriques pour analyser ces films qui anticipent des espaces de projection restreints et cependant populaires. Les recherches universitaires sur les cinémas des premiers temps proposent des modèles méthodologiques utiles (analyses de films et de leur réception, incluant contextes de diffusion). Certains poursuivent une démarche réflexive ramenant aux questionnements du présent ces travaux sur des pratiques antérieures. Ne faut-il pas aussi insister sur la difficulté à parler au présent ? Il faudrait prendre en compte aussi les données situationnelles, une entreprise difficile empiriquement et théoriquement, ce qu'a pointé la linguiste Catherine Kerbrat-Orrechioni ; elle note « une certaine suspicion à l'égard des données situationnelles, dont le plein droit à être admises dans les descriptions linguistiques n'est pas encore véritablement reconnu ; et la difficulté qu'il y a effectivement à expliciter les règles (car les paramètres qui s'y trouvent impliqués sont nombreux et hétérogènes)³⁴ ».

L'importance et la complexité des questions de réception furent inscrites par Stuart Hall, dans son célèbre texte *Codage Décodage*, par lequel il postulait une asymétrie dans le schéma d'alors, émetteur-récepteur³⁵. Les clivages disciplinaires laissent place en France aux recherches industrielles (Médiamétrie et autres entreprises aux techniques sophistiquées qui ne négligent pas les études qualitatives) tandis que les études ethnographiques de réception sont plus développées dans les universités anglo-saxonnes. On trouve ce même constat, et des études croisées, dans l'ouvrage dirigé par Olivier Donnat *Regards croisés sur les Pratiques Culturelles*. Eric Darras y remarque dans

un chapitre précisément intitulé « La force des dispositifs », qu'on « cherche désormais à capitaliser concrètement certains des acquis de la sémiologie avec ceux de la sociologie » et que « les tentatives hexagonales de validation empirique des pistes relatives aux relations entre l'encodage et le décodage de Stuart Hall (...), qui ne craignent pas d'appliquer ces propositions à tout type de produits culturels (...), demeurent encore rares »³⁶. Cet ouvrage explore diverses méthodologies et diverses pratiques culturelles (approches ethnologiques du rap, folklore et chant choral en Provence, études des publics de théâtre, des usages de la radio, de la presse écrite ou de la télévision). On ne trouve que peu d'études des pratiques cinématographiques et audiovisuelles en espaces semi-publics. Il en va de même des films souvent produits de manière artisanale qui y sont présentés.

Le concept de dispositif inclut le film lui-même et le spectateur hypothétique qu'il esquisse, mais aussi, les données situationnelles de la projection et ses prolongements.

Ceci invite à des recherches transdisciplinaires. ■

SYLVIE THOUARD

Maître de conférences à l'Université de Marne-la-Vallée, responsable de la Licence Etudes cinématographiques et audiovisuelles, chercheur au laboratoire Littératures, Savoir et Arts (LISAA). Directrice de publication de la revue *Documentaires*.

Auteur de *Documentaires américains contemporains*, l'Harmattan, Champs Visuels, 2001, elle intervient et publie sur les *cultural studies*, voix et documentaires, et la notion de semi-public (*MediaMorphoses* n°18, 2006, Center for Social media de l'American University, Washington DC, 2007).

³⁴ Catherine Kerbrat-Orecchioni, *L'Enonciation, de la subjectivité dans le langage*, Armand Colin, 1980, p. 202.

³⁵ Stuart Hall « *Encoding and Decoding in Television Discourse* », CCCS polycopié n°7, extrait traduit et remanié in *Réseaux*, n°68, 1994

³⁶ Eric Darras, « La Force des dispositifs », in *Regards croisés sur les Pratiques Culturelles*, dir. Olivier Donnat, La documentation française, 2003, pp.240-241

Videogramme einer Revolution : Le dispositif farockien retourné

Jeremy Hamers
Université de Liège

Une caméra amateur filme la foule amassée sur la place devant le comité central du parti communiste à Bucarest. Les manifestants sont venus exiger le départ du dictateur Ceaucescu. Soudain un bruit d'hélicoptère se fait entendre. La caméra se tourne vers les toits d'une annexe au palais présidentiel, et nous apercevons quelques vagues silhouettes ainsi qu'un hélicoptère. La foule crie. Après quelques secondes, l'hélicoptère décolle et disparaît derrière les toits des immeubles. Le commentaire en off nous dit que le dictateur roumain et son épouse viennent de prendre la fuite. Ce commentaire est indispensable à la compréhension des événements. A l'image les personnages se réduisent en effet à quelques vagues silhouettes anonymes. Nous revoyons ensuite la même séquence, mais cette fois, les réalisateurs ont procédé à un agrandissement d'une partie de l'image. Le commentaire persiste en affirmant qu'un agrandissement permet d'identifier très clairement le couple Ceaucescu sur le toit de l'immeuble. Or, l'agrandissement ne précise pas le contenu visuel de l'image. Au contraire, il transforme un couple de silhouettes en un agrégat de points, de pixels, qui tirent la représentation vidéo-graphique des personnages vers l'abstraction.

I.

La séquence que nous venons de décrire est tirée de *Videogramme einer Revolution*, un film de compilation réalisé par Harun Farocki et Andrei Ujica en 1992. Par le passé et jusqu'à aujourd'hui, Farocki n'a

eu de cesse d'interroger l'image, de la décomposer, d'en révéler les contextes de production respectifs et d'en décortiquer les mécanismes producteurs de sens¹. Dans sa contribution au magazine *Telekritik*, *Der Ärger mit den Bildern* (1973), un des films les plus didactiques de Farocki, le réalisateur dénonçait déjà en termes clairs le fait que la télévision se sert trop souvent de l'image comme d'un prétexte simpliste pour la transmission par le commentaire d'un contenu bien plus complexe :

« Ma critique commence par ce constat : tout "Feature" est saturé de mots, de déclarations, d'images et de lieux. Cette accumulation d'informations isolées et présentées à travers l'image et le son dévalorise chacune d'entre elles dans la mesure où elles deviennent invérifiables². »

Compte tenu du rôle d'analyste et de critique que Farocki endosse généralement dans ses films, le commentaire de la séquence de la fuite du dictateur dans *Videogramme einer Revolution* pose indéniablement problème et prend l'apparence d'une palinodie. Farocki cède-t-il ici à la tentation de l'image prétexte qu'il analyse, voire fustige, pourtant dans la plupart de ses autres films ?

II.

Dans *Videogramme einer Revolution*, Harun Farocki et Andrei Ujica reconstituent les événements de la révolution roumaine de décembre 1989 à l'aide d'images de provenances diverses : images réalisées par la télévision roumaine sous le régime de Ceaucescu, images réalisées par des cameramen amateurs dans la rue, images réalisées par des

¹ Christa Blümlinger résume ce questionnement omniprésent dans l'œuvre de Farocki : « [...] cette question traverse les films et les bandes vidéo de Harun Farocki, et se trouve déjà énoncée, quasi de façon programmatique, dans certains titres tels que *Ein Bild* (1983) ou *Wie man sieht* (1986) : Qu'est-ce qu'une image ? » Christa Blümlinger, « Bilder(kreis)läufe. Zur Installation *Schnittstelle* », in Rolf Aurich et Ulrich Kriest (dir.), *Der Ärger mit den Bildern. Die Filme von Harun Farocki*, Constance, UVK Medien, coll. « Close Up » vol. 10, 1998, p.307. (Nous traduisons)

² « Meine Kritik beginnt damit dass jedes Feature vollgestopft ist mit Worten, Aussagen, Bildern und Schauplätzen. Diese Häuffung von einzelnen Informationen in Bild und Ton macht die einzelnen Informationen unüberprüfbar und entwertet sie. » Extrait de la voix off de *Der Ärger mit den Bildern. Eine Telekritik von Harun Farocki*, Harun Farocki, 1973. (Nous traduisons)



**le dispositif d'Etat ne livre
du visible que lorsqu'il sert
de medium d'enregistre-
ment et de retransmission
d'un discours unique et
en sens unique, qui lui a
été attribué au préalable.**

cameramen amateurs à la télévision ainsi que dans les bureaux du parti unique, images réalisées par une équipe de reporters d'une chaîne de télévision internationale, etc. Le montage ordonne cette matière première, augmentée encore de divers zooms, incrustations, arrêts sur image, de façon à reconstituer chronologiquement le récit des événements de la révolution.

La visée historique de Farocki et Ujica paraît claire et ordinaire. Tel un rapport d'enquête, le film ordonne chronologiquement une masse d'images dont l'authenticité, la pertinence, le rapport au réel même, ne sont pas contestés. Le choix d'images très hétéroclites apparaît d'autant plus pertinent que l'objet principal du film est sans nul doute le rôle joué par les medias au cours de la révolution³. Plus précisément, Farocki et Ujica rendent compte d'un relais, d'un passage entre deux dispositifs distincts, que j'appellerai provisoirement « dispositif d'Etat » et « dispositif révolutionnaire ». Lorsque le contrôle de l'image échappe peu à peu au pouvoir, les révolutionnaires s'emparent en effet des caméras, provoquant une rupture formelle autant que politique, et proclament, d'abord télévisuellement, l'avènement d'une ère nouvelle.

Mais cette reconstitution historique focalisée sur le rôle joué par les medias au cours de la révolution n'est-elle pas incompatible – et a fortiori chez Farocki – avec la manipulation explicite du contenu de l'image et sa réduction subséquente à un prétexte dans la séquence que nous décrivons en ouverture du présent texte ?

Pour répondre à cette question, il convient tout d'abord d'identifier et de distinguer les deux dispositifs qui se succèdent dans le film.

Ensuite, après avoir dégagé le rapport au réel qui caractérise l'un et l'autre de ces deux dispositifs, nous serons peut-être en mesure d'identifier le métadispositif, didactique ou pseudo-didactique, éclairant ou pseudo-éclairant, mis en place par les réalisateurs eux-mêmes, et déterminant le rapport qu'ils entretiennent aux images. L'identification de ce rapport constituera l'ultime étape de notre réflexion qui devra nous permettre de lever la perplexité qu'a semée en nous le traitement de la fuite du dictateur.

III.

Au début du film, Ujica et Farocki montrent le dernier discours du dictateur roumain, tel qu'il a été enregistré par les caméras de la télévision nationale. Le dispositif paraît simple : un dictateur, une foule comme substitut visible de la masse des téléspectateurs, une caméra comme point de passage entre les deux. La caméra isole le dictateur sur son balcon, chef unique face à une foule de non individus. Après quelques phrases, le dictateur se fait soudain hésitant. Ceausescu ralentit son débit pour s'arrêter finalement. Cette interruption est apparemment motivée par des remous dans la foule. Enfin, cet arrêt est redoublé par l'interruption de la retransmission car l'image disparaît et est entièrement remplacée par un écran rouge qui porte, ironie du sort, l'inscription absurde « Transmisiune directa ».

Dans ce premier dispositif, que j'appelle *d'Etat*, la retransmission télévisuelle est directement ►

3

Au regard des nombreuses séquences qui démontrent l'importance du rôle joué par les caméras lors de cette révolution (prise de la télévision nationale, présentation télévisée de l'ennemi comme preuve de sa défaite, multiplication des caméras menacées dans leur intégrité jusqu'alors), nous suivons Eike Wenzel lorsqu'il écrit : « La dictature éternelle fut renversée à partir du moment où la révolution put 'passer à l'antenne' et qu'elle devint donc une nouvelle télévisuelle à part entière qui se répandit irrémédiablement dans le réseau d'information du 'monde libre'. Le passage au langage de l'image télévisée, universellement distribuée et visible, authentifia autant les événements profilmiques qu'il autorisa l'acte révolutionnaire. Par conséquent un glissement dramatique dans le rapport entre médium et réalité devint soudain perceptible. Les caméras ne devaient plus être postées sur les lieux des faits, mais c'étaient les événements politiques et les sujets du processus révolutionnaire qui s'introduisaient littéralement dans le médium. » Eike Wenzel, « Hinter der sichtbaren Oberfläche der Bilder. Harun Farockis dokumentarische Arbeit an gesellschaftlichen Umbruchsituationen. Zu Videogramme einer Revolution und Die führende Rolle », in Rolf Aurich et Ulrich Kriest (dir.), *op. cit.*, p. 274-275. (Nous traduisons)

- dépendante du discours du dictateur lui-même. En d'autres termes, le dispositif d'Etat ne livre du visible que lorsqu'il sert de médium d'enregistrement et de retransmission d'un discours unique et en sens unique, qui lui a été attribué au préalable. Il se base donc sur une superposition, une fusion entre parole unique, source de cette parole, et moyen de transmission. Quand la parole est interrompue, le médium chavire, et est interrompu également, le dispositif d'Etat contenant donc dans ses principes de fonctionnement la possibilité de son autodestruction, ou tout du moins de son extinction provisoire⁴.

Ensuite, Farocki et Ujica se posent d'emblée comme passeurs d'un régime d'images à un autre. Les réalisateurs libèrent en effet le spectateur de la vision bloquée dans laquelle l'enfermait le dispositif d'Etat, en lui montrant ce que les caméras ont filmé pendant l'interruption de la retransmission. Le spectateur s'affranchit d'un dispositif pour découvrir ce que peut lui montrer un ensemble de caméras lorsque ces dernières ne constituent plus des intermédiaires entre le dictateur et le peuple. Les réalisateurs introduisent donc une fissure dans la logique de la transmission contrôlée du direct pour montrer ce qui n'a pas été montré, ce qui ne devait pas être diffusé. La connivence parfaite entre discours du dictateur (acteur unique) et retransmission de ce discours à un public passif de non-individus est donc fondamentalement ébranlée. A l'image, la trace vidéographique du régime est réduite à un résidu – un petit écran rouge dans un coin de l'image – d'un dispositif qui est en train de vaciller sur ses bases.

Mais les réalisateurs s'empressent d'affirmer par la

voix off que ces images non diffusées ne nous fournissent aucune explication quant à la cause concrète de l'interruption du discours de Ceaucescu. Poursuivant leur recherche, ils décident alors de se tourner vers une caméra pellicule qui a capté les événements pour le compte des actualités filmées hebdomadaires. Le changement de support n'est pas anodin ici, étant donné que la pellicule introduit dans le dispositif une nouvelle fêlure, l'abandon du direct. En situation de crise, la caméra pellicule se révèle donc comme un instrument qui n'est pas tenu de renoncer à l'imprévu au moment de la captation. En somme, après avoir montré une image non diffusée en direct, les réalisateurs se tournent donc vers une image non diffusable en direct. Mais force est de constater que cette image ne donne pas davantage d'informations au sujet de la cause de l'interruption du discours, car spatialement, l'appareil de prise de vue n'a pas accès à la source des troubles, son champ lui étant attribué au préalable par le régime.

Les réalisateurs recourent alors à des images tournées par un cameraman amateur qui filme les événements à partir de la fenêtre de son immeuble de Bucarest. Ce nouveau point de vue, dont l'objet, le sujet, et le récepteur sont encore inconnus (ce qui l'extrait complètement du dispositif très fonctionnel d'Etat), est introduit de façon progressive. Le cameraman filme d'abord un écran de télévision, résidu minimal d'un dispositif mourant, avant d'effectuer un panoramique latéral vers la fenêtre de la chambre dans laquelle il se trouve, pour filmer enfin ce qui se passe dans la rue. Ce mouvement de caméra marque physiquement, spatialement, la mort d'un dispositif et le passage à un dispositif nouveau. Dorénavant, la

⁴ L'ordre donné aux cameramen de la télévision roumaine de panoter vers le ciel en cas de troubles confirme encore ce constat.

caméra ne dépend plus de la volonté unique du chef unique et d'une image unique. Maintenant elle peut se pencher dans la rue, affranchie de sa subordination spatiale et énonciative.

Par la suite, les caméras amateurs se multiplient, car soudain, dans le désordre de la révolution, tout le monde a le droit de filmer. Des dizaines de caméras captent dès lors l'évolution de l'histoire au moment où elle se fait, au moment où elle s'écrit vidéographiquement. Ce faisant, elles déterminent un nouveau dispositif qui s'oppose en tous points à son prédécesseur totalitaire puisqu'il est déterminé à présent par une multitude de points de vue, de contenus et de messages, une multitude de spectateurs, et la prétendue spontanéité de son objet. Et à partir de ces traces spontanées, Farocki et Ujica reconstituent l'immense patchwork en images de la révolution roumaine, durant laquelle prise d'image a coïncidé avec prise du pouvoir.

IV.

Farocki et Ujica se posent donc en passeurs d'un dispositif à un autre. L'image était du côté de l'information préparée, dans le camp de la voix unique du dictateur, paralysée par l'absence d'histoire qui était figée au profit d'un seul homme. Le dispositif qui servait cet homme a vacillé et s'est écrasé. Farocki et Ujica apparaissent alors en chefs d'orchestre d'un nouveau dispositif qui permet de retracer la révolution, la vraie histoire, celle qui se passe dans la rue, et non plus celle qui était écrite à l'avance par la dictature, grâce à un gigantesque multicaméra improvisé, dans lequel le filmeur est aussi le filmé. Dans ce dispositif nouveau, l'image acquiert une nouvelle pertinence visuelle, déterminée par le

système stylistique dans lequel elle s'insère et qui découle directement du principe d'improvisation qui la définit. Et les réalisateurs Farocki et Ujica acquièrent à leur tour un crédit puissant qui se confond avec l'authenticité attribuée par le spectateur aux images nouvelles de la révolution.

Pourtant, le commentaire accompagnant la séquence de la fuite du dictateur remet ce crédit fondamentalement en question. La voix off y souligne en effet indirectement, comme par un effet latent, le vide visuel de l'image à laquelle elle attribue pourtant un contenu précis. Nous butons donc ici sur une contradiction entre la vertu nouvelle attribuée à l'image révolutionnaire et son vide visuel que la séquence de la fuite semble trahir.

Au début du film, une autre séquence conforte le trouble que cette contradiction a introduit dans notre esprit. Dans cette séquence, un étudiant tapi dans son immeuble de la banlieue de Timisoara filme son quartier. Une petite zone de l'image intéresse particulièrement les réalisateurs. Le commentaire nous invite à identifier des silhouettes humaines marchant toutes dans la même direction à l'arrière-plan central de l'image. Les réalisateurs nous apprennent qu'il s'agit d'étudiants qui s'en vont manifester au centre de la ville. Le commentaire renchérit en suggérant de tendre l'oreille afin de distinguer les paroles révolutionnaires scandées par les manifestants. Or, une fois de plus, la piètre qualité technique de l'image et du son nous empêche de reconnaître le référent attribué à l'image et de distinguer les paroles des rumeurs à peine audibles.

D'autres séquences de *Videogramme einer Revolution* renforcent encore notre perplexité. ►

► Nous assistons par exemple à l'interview d'un soldat, dont la mise en scène reproduit les canons formels d'un témoignage classique d'actualité. Pourtant, les cris de la foule enthousiaste recouvrent la voix de l'interviewé. Le sous-titrage de cette interview souligne par contraste l'hermétisme, acoustique dans ce cas, de l'enregistrement spontané. Lorsqu'enfin le bruit parasite s'affaiblit jusqu'à disparaître, le plan est interrompu. Cette fois, l'illisibilité de l'image révolutionnaire résulte peut-être de la volonté active des réalisateurs qui coupent le plan au moment où les propos de l'interviewé sont sur le point de devenir intelligibles. Si tel est le cas, l'échec de la représentation non institutionnelle est littéralement mis en scène ici. Néanmoins, si la coupe n'est pas l'œuvre des réalisateurs de *Videogramme einer Revolution*, il n'en reste pas moins que par le seul choix de cette séquence, Farocki et Ujica décident une fois de plus de nous montrer une scène qui pointe l'hermétisme relatif de l'enregistrement spontané.

Dans le dernier exemple que nous voudrions convoquer ici, le constat de cet hermétisme résulte sans nul doute d'un acte délibéré des réalisateurs, qui affecte cette fois non plus la matérialité même des signaux acoustiques ou vidéographiques, mais la mise en scène dans l'espace. Dans les locaux du comité central, un groupe de révolutionnaires débat vivement pour déterminer qui d'entre eux prendra la parole sur le balcon au pied duquel les Roumains se pressent déjà par milliers. Soudain, une flèche apparaît en incrustation dans l'image. Elle concentre notre attention sur une personne dont il est question dans le commentaire en off. Tout en ordonnant l'image, cette trace de l'intervention des réalisateurs souligne le désordre incessant que le commentaire

et la flèche incrustée tentent de dépasser. Par cette ingénierie visuelle dans la succession des images, les réalisateurs trahissent une fois de plus le fossé profond qui sépare le contenu des images de l'information fournie par leur commentaire.

Voix off, montage, agrandissement, incrustation, écran dans l'écran : voilà bien l'outillage auquel Harun Farocki recourt habituellement pour éclairer le spectateur au sujet de divers objets visuels. Or ici, ces manipulations révèlent *a contrario*, de façon indirecte et implicite, que les images produites dans le cadre d'un hypothétique dispositif révolutionnaire posent problème en terme de pertinence visuelle et informative. Contrairement à *Der Ärger mit den Bildern*, à *Schnittstelle/Section* ou encore à *Bilderkrieg*, pour ne citer que trois exemples, *Videogramme einer Revolution* détourne donc l'habituelle fonction farockienne du réalisateur/éclaireur, du réalisateur/didacticien, en ironisant sur sa posture.

Les réalisateurs s'appuient donc d'abord sur ce que Brecht nommait la « *Selbstverständlichkeit* », l'évidence. Puis, progressivement, par un glissement inlocalisable, en poussant l'illusion de cette évidence jusqu'au grotesque, les auteurs amènent le spectateur à se rendre compte que le « vu », et ici le « dit », ne bénéficient d'aucune évidence. Le spectateur passe alors, conformément à la conception dialectique de la distanciation brechtienne, d'un état de compréhension, par un état d'incompréhension, à une capacité supérieure à comprendre⁵. Cette progression dialectique du spectateur n'est possible que si la critique dont les réalisateurs lui font part n'est ni explicite ni immédiate. Le détournement inattendu de l'habituel dispositif didactique farockien s'impose

5
 « Häufung der Unverständlichkeiten,
 bis Verständnis eintritt » Bertolt
 Brecht, « Neue Technik der
 Schauspielkunst » in *Gesammelte
 Werke*, Francfort, Suhrkamp, 1967,
 vol.15, p.360.



**A présent nous regardons
en pensant : si le cinéma
est possible, c'est que
l'histoire est possible**

dès lors comme une absolue nécessité pour conduire le spectateur à l'appréhension supérieure.

V.

Jusqu'ici, encouragé par le film, notre examen de *Videogramme einer Revolution* a sous-entendu l'existence d'un lien étroit et nécessaire entre imprévisibilité de l'histoire et la pertinence informative des images qui la retracent. En guise de dernière vérification, il convient donc à présent d'examiner encore le sort réservé au dispositif révolutionnaire lorsque la révolution elle-même est consommée.

A la fin du film, quelques séquences illustrent un retour au mode de représentation officiel. Aux intertitres qui célébraient la multiplication des caméras⁶ répondent maintenant des séquences marquées par une esthétique télévisuelle classique. Les brèves télévisées se professionnalisent à nouveau, tandis que l'examen médical et le procès des époux Ceaucescu sont filmés par ce qu'un intertitre nomme laconiquement « Die letzte Kamera » (« la dernière caméra »). Quelques journalistes se sont cantonnés dans un local de la télévision nationale et filment l'écran qui diffuse les images officielles du procès. La voix off commente :

« Ce jour-là, les caméras se retrouvent dans une pièce des studios de l'information. Elles sont braquées sur un écran dans l'attente d'un communiqué important. Pour la même raison les rues ont été désertées. Tous scrutent l'écran dans l'espoir d'apercevoir les images de la seule caméra qui a

également.

encore accès aux événements⁷. »

En un premier temps, Farocki et Ujica constatent donc un retour à la normale audiovisuelle. Les Roumains ont déserté les rues pour ne pas manquer les informations officielles diffusées par la télévision nationale. Les caméras se sont à nouveau regroupées pour ne plus être que des relais techniques d'un point de vue unique, celui de la « dernière caméra ».

« Ensuite, la voix off poursuit :

Caméra et événement : depuis son invention, le cinéma semble être destiné à rendre l'histoire visible. Le cinéma pouvait représenter le passé et mettre le présent en scène. Nous avons vu Napoléon à cheval et Lénine dans un train. Le cinéma existait parce que l'histoire existait⁸. »

Cette affirmation doit être replacée dans le cadre contextuel de la révolution roumaine dirigée contre un régime qui tirait toute sa légitimité de sa propre mise en scène. « Le cinéma existait parce que l'histoire existait ».

« Mais la voix off conclut par :

Et puis on changea de camp, imperceptiblement, comme entraîné par un mouvement sur le ruban de Möbius. A présent nous regardons en pensant : si le cinéma est possible, c'est que l'histoire est possible également⁹. »

La fin du commentaire proclame donc un changement, une révolution en somme, qui a détaché le ►

6

« Die Kameras gehen auf die Straße. » (« Les caméras descendent dans la rue. ») ; « Immer mehr Kameras. » (« Toujours plus de caméras. »). (Nous traduisons)

7

« An diesem Tag sind die Kameras in einem Raum im Wochenschaustudio versammelt. Sie sind auf den Fernseher gerichtet in Erwartung einer wichtigen Mitteilung. Aus gleichem Grund haben sich die Straßen geleert. Alle schauen zu und hoffen auf Bilder einer einzigen Kamera die noch Zugang hat zu dem was geschieht. » Extrait de la voix off de *Videogramme einer Revolution*, Harun Farocki et Andrei Ujica, 1992. (Nous traduisons)

8

« Kamera und Geschehen. Seit seiner Erfindung schien es eine Grundbestimmung des Films zu sein Geschichte sichtbar zu machen. Er konnte die Vergangenheit abbilden und die Gegenwart in Szene setzen. Wir sahen Napoleon zu Pferde und Lenin im Zug. Der Film war möglich weil es Geschichte gab. » Extrait de la voix off de *Videogramme einer Revolution*, Harun Farocki et Andrei Ujica, 1992. (Nous traduisons)

► cinéma de sa prédétermination. Comment cette affirmation est-elle compatible avec l'hypothèse dégagée tout au long de notre réflexion ? Certes, le montage de Farocki et Ujica démontre que l'image peut se désolidariser, le temps d'une révolution, de sa prédétermination et du *Diktat* de l'histoire officielle. Mais les réalisateurs soulignent que cette image-là est touchée dans l'efficacité de son contenu informatif. Farocki et Ujica renoncent-ils donc jusqu'au bout à se rendre à cette évidence qu'ils ont pourtant contribué à imposer ?

Le ruban de Möbius se présente sous la forme d'une illusion d'optique. Sa représentation nous confronte nécessairement à une impossibilité matérielle. Imperceptiblement, par un glissement non localisable, la face A du ruban devient son opposée, la face B. Le ruban énonce donc un paradoxe : A est égal à B, son envers. « Si le cinéma est possible, c'est que l'histoire est possible également » peut alors être compris comme une variation du constat contenu dans la première partie du commentaire : l'histoire fait, prédétermine le cinéma. Elle lui dicte ce qu'il doit montrer. Mais le cinéma est également le garant de cette histoire, lui offrant les conditions d'existence nécessaires à sa reconnaissance officielle.

Cette métaphore trouve également une résonance à l'échelle du film tout entier. Durant la révolution, l'image a changé de camp, provisoirement. Ou plutôt, le rapport entre histoire et dispositif a connu une phase transitoire. Avant et après cette phase transitoire, l'image est produite par une caméra *unique*, déterminée par la prédestination contextuelle, subordonnée à une signification préétablie. En apparence, il y a eu changement de face. En réalité, il n'y a qu'une seule et même face.

9

« Unmerklich, wie beim Fortschreiten auf der Möbius Schleife, wurde die Seite gewechselt. Wir schauen zu und müssen denken: Wenn der Film möglich ist, ist auch die Geschichte möglich. »
 Extrait de la voix off de *Videogramme einer Revolution*, Harun Farocki et Andrei Ujica, 1992.
 (Nous traduisons)

10

Notre analyse de *Videogramme einer Revolution* s'est appuyée sur le contraste fort entre image institutionnelle (officielle, lisible et informative) et image non institutionnelle (désordonnée, brouillée et illisible). Nous ne voudrions cependant pas conclure ici à un pessimisme absolu de Farocki et Ujica à l'égard du rapport entre histoire (ou événement) et image. Car, c'est bien grâce à son indépendance par rapport à une prédétermination que cette image agit comme une trace pure, un indice analogique de la révolution, en mesure de révéler a posteriori la profonde nature de l'image institutionnelle.

A la fin de *Videogramme einer Revolution*, tout comme au début du film, le studio est occupé par le seul présentateur du journal télévisé. Durant la phase transitoire par contre, une multitude d'hommes se bousculaient sur le plateau de la télévision nationale, obligeant le cadre à révéler les à-côtés de l'habituel décor de plateau. Comme le dit l'intertitre « Kommuniqué » (« communiqué ») à la fin du film, la communication est rétablie, alors qu'au début de la phase transitoire le dictateur contesté criait « Allô, allô ! ».

La structure de *Videogramme einer Revolution* se présente dès lors sous la forme d'un ruban bouclé sur lui-même. Le pré-générique commence par les pleurs d'une femme qui récite ensuite un monologue face à la caméra. Le post-générique commence par le monologue d'un homme qui s'effondre ensuite en larmes. Inversion et pourtant retour au point de départ.

Tout opposait le dispositif d'Etat au dispositif révolutionnaire, nous l'avons vu. Cependant, à la lumière de la structure du film tout entier, nous savons à présent que le dispositif révolutionnaire n'est en réalité que la manifestation visible d'une phase de perturbation, de crise, une phase transitoire troublant provisoirement un seul et même dispositif. Tant qu'elle peut réaliser un programme qui lui a été attribué au préalable, l'image documentaire est lisible et dotée de pertinence visuelle et sonore. Dès le moment où l'imprévu, et donc par exemple la révolution, s'immisce dans le cours des événements, le dispositif s'enraye et appauvrit le poids informatif de ses images. Et ce dysfonctionnement affecte aussi bien les images au service du dictateur que les images filmées par les révolutionnaires¹⁰.

Dans *Bilder der Welt und Inschrift des Krieges*, de quatre ans l'aîné de *Videogramme einer Revolution*, l'imprévu envahissait davantage encore la relation qui relie le preneur de vue à son objet. Farocki y interrogeait en effet la désincarnation même du regard qui pousse le spectateur à opérer une distinction entre le regardé, le visible et le vu¹¹. Dans ce film, les prises de vues aériennes du camp d'Auschwitz par un œil mécanisé se réalisent dans des clichés qui comportent en leur sein la représentation des camps, mais personne ne les voit. Ici, l'inattendu subit donc un déplacement. Il n'affecte plus le preneur de vue, et le dispositif qui le détermine, mais le premier récepteur de l'image produite. La stérilité visuelle qui frappe les images du camp d'Auschwitz lors de leur première réception est néanmoins comparable à celle qui affectait les images tournées par les révolutionnaires roumains: elle est culturellement, politiquement et historiquement prédéterminée. Et quel que soit dès lors le dispositif engagé dans un processus impliquant le regard (de l'œil humain à l'œil électronique d'une caméra de surveillance),

l'image est toujours et uniquement le résultat d'une prédétermination. Mais c'est également en vertu de cette caractéristique définitoire que le spectateur peut en faire l'expérience à de multiples reprises, progressivement doté d'une conscience nouvelle. A priori, il n'y a rien à voir, mais progressivement l'image se révèle, *Etwas wird sichtbar*.

Ce constat n'est certes pas neuf et constitue probablement le leitmotiv de toute l'œuvre de Harun Farocki, déclinée dans une forme généralement bien plus complexe que celle de notre film. Cependant, *Videogramme einer Revolution* se distingue des autres œuvres du réalisateur berlinois, dans la mesure où ici ce constat peut être établi grâce au détournement de la figure du réalisateur éclairé, en somme grâce au retournement du dispositif farockien tout entier. En ce sens, *Videogramme einer Revolution* est une œuvre à part dans la filmographie du réalisateur et doit être considéré comme la mise à l'épreuve d'une véritable *autoréflexion*¹² si chère à Farocki. ■

JEREMY HAMERS

Jeremy Hamers est assistant attaché au Service Cinéma et Vidéo documentaires de l'Université de Liège (Faculté de Philosophie et Lettres, Département des Arts et Sciences de la Communication). Il travaille actuellement à la réalisation d'une thèse de doctorat sur le Nouveau Cinéma Allemand, et plus particulièrement sur la question de la représentation documentaire au moment de la crise terroriste des années soixante-dix. En 2003, ses recherches sur les films documentaires de l'Ecole de Stuttgart sont récompensées par le prix bisannuel de la Fondation Jean Gol. Jeremy Hamers est également réalisateur. En 2003 il se voit décerné le Prix Kieslowski Europe 2003 pour son scénario de court-métrage « DEHORS ». Son dernier documentaire « A VERDADE DO GATO » (2006) lui a valu la reconnaissance internationale dans plusieurs festivals du monde entier.

11

Pour une distinction analytique entre ces différentes déclinaisons du visuel mécanisé ou humain et de ses enjeux politiques dans *Bilder der Welt und Inschrift des Krieges*, nous suggérons entre autres l'analyse de Nora M. Alter dans *Projecting History. German Nonfiction Cinema, 1967-2000*, The University of Michigan Press, coll. « Social History, Popular Culture, and Politics in Germany » dir. Geoff Eley, 2002, p. 77-102.

12

« En réalité, le cinéma, comme toute littérature intéressante, ne devrait jamais cesser cette autoréflexion. Il devrait toujours se demander quelles sont les méthodes stylistiques, les méthodes méthodiques, qui permettent de produire une pensée précise. Comment cette pensée subsiste-t-elle dans sa méthode, comment la pensée est-elle limitée ou au contraire favorisée dans son expansion par la méthode ? Je n'arrive pas à me détourner de cette problématique. » Extrait d'une interview que nous avons réalisée dans le cadre des Etats Généraux du film documentaire de Lussas, août 2001. (Nous traduisons).

« L'amnésie n'est pas un but mais un désordre. Comme le passé a été éradiqué, une menace contre l'identité, l'histoire est devenue une tâche essentielle »

Yosef Yerushalmi, Conférence de juin 1970 à l'Université d'Harvard.

Le labyrinthe : un dispositif d'expérimentation sensible

Kristian Feigelson
Université Paris 3

Cinéaste des anonymes

Péter Forgács, réalisateur hongrois, poursuit depuis plus d'une vingtaine d'années un travail patient de reconstitution d'archives filmiques à partir de bandes amateurs 9,5 mm, 8 mm, retraçant l'itinéraire de familles hongroises ou juives en Europe centrale dans les années trente, puis sous l'occupation nazie entre 1939 et 1942. Parallèlement à un



Carte d'Europe Centrale

séminaire consacré à son œuvre à l'école du film d'Helsinki, le Musée d'art moderne *Kiasma* présentait en mai 2005 sa dernière installation multimedia itinérante « *The Labyrinth project : Danube Exodus* ». Elle avait été initialement créée au Centre

de communication *Annenberg* de l'Université de Californie Sud autour de son film *Danube Exodus* (1998), avant d'être lancée à la Galerie du *Getty Research Institute* en 2002 puis exposée à *Berkeley* et en Europe¹. Réalisateur et artiste expérimental souvent décrié dans son propre pays, mais récompensé par de multiples prix à l'étranger, Péter Forgács reste une personnalité à part sur la scène culturelle européenne². Il est l'auteur de performances, d'installations et de vidéos telles que *Le cas de ma chambre*, *Deux nids*, *Totem hongrois* en 1993. Dès 1988 sa série *Hongrie privée*, à partir de films d'archives amateurs, constituera un ensemble de 12 films approfondissant le rapport entre histoire et mémoire : *La famille Bartos* (1988), *Dusi et Jenö* (1989), *Soit-soit* (1989), *Le journal de Mr N* (1990), *Photographié par Laszlo Dudas* (1991), *Le dictionnaire de la bourgeoisie* (1992), *Notes d'une Lady* (1992-1994), *Le pays de rien* (1996), *Chute libre* (1996), *La loterie* (1997), *Le baiser de Kadar* (1997). Soit une collection de 30 bobines exhumées sur 40 ans d'histoire suivie en 1998 de *Danube Exodus* (Prix du festival de Budapest et de Cracovie en 1999) sur les persécutions nazies en Europe Centrale. En 2005 *El perro negro* a été primé au festival documentaire de Tribeca (New-York), suivi de *Miss Universe 1929* *Lisl Goldarbeiter*, *Reine à Vienne* (2006).

Statut des images

Depuis près de trente ans son travail à la fois original, exemplaire et souvent solitaire, consiste essentiellement à retravailler à partir d'archives filmiques la mémoire des sociétés européennes³.

Grâce au dispositif *Labyrinth Project*, le réalisateur tisse patiemment à la manière d'un artisan les

¹ Cf notes en fin d'article p. 134

nombreux fils de la mémoire filmique. Dans sa dimension à la fois matérielle et onirique, ce modèle labyrinthique hétérogène dans l'utilisation de ses supports, renvoie avant tout à une logique d'appropriation. Basé sur l'exploitation d'archives filmiques d'amateurs, ce dispositif relève plus largement d'interactions négociées à tous les niveaux⁴. Le film amateur constitue ici un document original, non encore vraiment soumis à l'époque aux techniques de la production de masse⁵.



Affiche Danube Exodus

Musée d'Art moderne
Kiasma/Helsinki

Cette forme d'archive interroge une époque antérieure à l'ère de la vidéo ou de la photographie digitale et permet de se réapproprier des images issues d'univers privés révolus en les retravaillant. Cette image d'archive, recomposée, souvent recolorisée (bleutée, sépia...), en référence au cinéma muet, témoigne de passés individuels

inscrits dans la grande Histoire. La majorité des archives amateurs de Hongrie privées date des années 1920-1930, dans un contexte régi par un rapport tout à fait spécifique aux reproductions de l'image (la photo date de moins de 80 ans et le cinéma à peine 25.) Forgács explique ce statut particulier de l'image comme une relation de défiance sociale⁶. Le rapport à l'image s'approprie peu à peu dans les années 1930 où filmer avait alors un coût autant social qu'économique. Le cinéma amateur relevait d'une pratique élitiste

réservée à la bourgeoisie qui filmait essentiellement des scènes de vie quotidienne, soit 3 minutes d'un mariage étant donné les coûts de la pellicule. Pour ces membres d'une même famille, le cinéma amateur au cœur de l'événement reste la quintessence de l'intimité⁷. Le travail de Forgács renvoie à une micro-histoire reconstituant au montage des archives hétéroclites de sources les plus diverses. Élément tangible de cette intimité, le traitement de ces archives reconstitue la mémoire familiale⁸. Les personnages sans voix jouent leurs propres rôles aux expressions et gestuelles souvent exagérées par la présence d'une caméra. La juxtaposition des plans confère une certaine forme de dramaturgie à ce journal intime.

Prenant pour objet le passé, ces documents, au prisme du discours de Forgács, prennent un tour plus pédagogique. Ils prétendent ainsi interroger l'avenir malgré l'impossibilité, en Hongrie, d'écrire l'histoire au présent⁹. Ce cinéma amateur ne fonctionne donc pas seulement comme un outil qui perpétuerait un patrimoine familial. Le statut de ces images renvoie aux dernières traces d'un passé effacé et d'une mémoire impossible à l'Est de l'Europe¹⁰. Le travail du réalisateur s'apparenterait alors à celui de l'archéologue retraçant un itinéraire en quête d'une vérité historique et identitaire.

À travers la vision spécifique d'un réalisateur travaillant patiemment au montage de ces archives, un tel dispositif labyrinthe modèle des destins singuliers d'individus pris dans la trame de l'histoire et formatés par une mémoire plus largement collective. Les images du passé, exhumées dans l'actuel, incarnent ou figent une forme d'intemporalité et la mémoire ainsi reconstruite acquiert un

- statut autre qu'historique¹¹. Ces différents matériaux supposent d'interroger la définition même d'une archive re-contextualisée¹². Le cinéma fonctionne alors dans le registre d'un espace public plus compassionnel où se mélangent destinées individuelles et collectives, dit et non-dit, visible et non-visible. D'où la nécessité d'appréhender ce cinéma comme « agent de la personnalisation » donnant une visibilité nouvelle entre film d'époque et témoignages, révélant dans le cadre d'un nouveau dispositif visuel au sein de moniteurs vidéos installés dans l'espace muséal, les différentes fonctions de l'image privée à l'écran.

Les images intimes raniment un espace de privauté dans l'espace public tandis que la méditation en arrière-plan du réalisateur, souvent sous la forme d'une voix-off ou de textes commentés, entretient une relation à la fois intime et artistique¹³. Pour constituer en fin de compte une trame historique élargie dans le cadre d'une réécriture visuelle de l'histoire sous forme d'un message collectif. Ce dispositif permet effectivement de déployer une série d'opération d'échelles, de mises en regards permettant d'ajuster une variété d'angles de vues¹⁴.

Danube Exodus

Ce dispositif muséal et multimédia reconstitue avec *Danube Exodus* l'itinéraire des membres de différentes familles, rescapées de l'Holocauste et filmées en 1939 par le capitaine Nandor Andrasovits, cinéaste amateur. Après des études de sciences politiques puis à l'Académie navale, ce dernier filmera l'itinéraire de ces survivants entre 1939 et 1940. Démis par le régime communiste en 1948, ce capitaine

disparaîtra en 1953 dans l'anonymat. Forgács replace ce capitaine-cinéaste comme figure pivot des événements tout au long de cette dérive de 2700 kilomètres sur le Danube¹⁵. Cet élément clé autorise la



Danube Exodus (1998)

© Péter Forgács/Budapest

reconstruction d'un récit narratif d'autant plus explicite dans la disposition muséale, préfigurant les catastrophes du XX^e siècle. Le 12 mars 1938 sonnant l'Anschluss à Vienne, puis l'entrée des Allemands à Prague le 15 mars 1939 (images documentaires), 608 juifs orthodoxes de Slovaquie négocient leur départ de Bratislava pour échapper à Dachau. Au terme d'une rocambolesque épopée en mer Noire et en Méditerranée, ils débarquent à Haifa en Palestine le 17 septembre 1939. L'histoire de Bessarabie raconte l'exode forcé de 93 000 allemands rapatriés des confins de la Russie/Roumanie après le pacte Hitler-Staline. Désenchantés et trahis par la « promesse du Paradis », la plupart seront renvoyés dès 1942 sur le front russe ou déportés en Pologne. Dans cet aller-retour à dimension quasi biblique, le bateau fantôme l'« *Erzsebet Kiralyne* », réquisitionné pour transporter à tour de rôle ces communautés, devient la trace vivante d'un œil caméra amateur. Ponctué en arrière-fond par une musique évitant

tout dialogue (rythmée par Tibor Szemző), le film déploie le paroxysme de ces univers parallèles et offre aux survivants une chance de retrouver certaines traces de leur passé. L'installation *Le labyrinthe*, présentée dans différents musées d'art moderne en complément du film, autorise de manière interactive sur des consoles multimédias ce travail de



Danube Exodus (1998)

© Péter Forgács/Budapest

remémoration. Le public et les survivants interviewés en Israël, aux Etats-Unis ou en Allemagne ont ainsi la possibilité de revivre a posteriori soixante ans plus tard avec une certaine force de conviction ces événements. Relativisant aussi notre propre vision de l'histoire, ces communautés peuvent aujourd'hui la revendiquer. La traversée de la Slovaquie à l'ex-Yougoslavie, revisitée par ce dispositif filmique, les renvoie à l'atmosphère particulière et tragique à la lumière de l'histoire récente de l'Europe centrale. En deux temps, les destins asymétriques des deux communautés juives et allemandes persécutées sont mis en avant dévoilant un aspect méconnu de la deuxième guerre mondiale. Forgács, explorateur de ce passé et cinéaste contemporain, pointe les compromissions faites sur le dos

de ces milliers d'anonymes, les laissés-pour-compte de l'histoire officielle, totalement démunis et abandonnés du monde. Une histoire qui fait écho, toutes proportions gardées, à celle de la Yougoslavie où encore récemment l'Europe devenait témoin de nouveaux génocides¹⁶. Mais au-delà d'une histoire globale, le dispositif entretient une relation plus privilégiée avec l'intimité, réactivant les perceptions visuelles et sensibles des survivants interviewés. Celles-ci révèlent des clivages et traumatismes, dont l'aspect tragique n'apparaît pas dans ces images. Les événements étant ainsi situés, a posteriori, dans le champ de l'histoire. Reste à réinterpréter l'ensemble de ces images à la lumière du présent. Le regard de Forgács ne relève donc pas uniquement d'une seule posture historique, mais renvoie essentiellement à une éthique. Ces images et témoignages livrés à l'espace public induisent une posture plus universelle où chacun à la lumière des catastrophes du XX^e siècle pourrait s'identifier comme membre d'une de ces familles. Le dispositif restitue ainsi une part d'histoire masquée pour la re-présenter au spectateur-témoin. L'histoire fonctionne alors en boucle dans un dispositif muséal plus large qui déborde le cadre limité du film, pour montrer dans ces allers et retours d'archives un monde tel qu'il fut perçu par ces différents protagonistes, Forgács lui-même, le capitaine cinéaste amateur, les acteurs involontaires de cette embarcation, les survivants, les visiteurs du musée... etc. *Danube Exodus* interagit comme un dispositif mémoriel, incitant à une circulation élargie de représentations diversifiées. Le film recomposé apparaît comme la synthèse d'une histoire en devenir, préfigurant en 1939 ce qu'allait être la *Shoah*. Il pointe déjà les inquiétudes à venir. En cernant ce réel, il impose aussi une certaine écriture de l'histoire. ►

► **Ecrire l'histoire**

Cette caméra amateur a déplacé le traditionnel hiatus entre l'écrit et le visuel : tous les événements captés sur le plan filmique participent d'un journal intime recomposé. Confrontant, à l'écran, l'histoire privée à l'histoire publique. En contrepoint, on a effectivement une histoire vue du bas, reflétant celle d'une mémoire impossible à l'Est, ou encore manière non officielle de réécrire l'histoire pour substituer au passé des questionnements plus contemporains. L'histoire des historiens ou d'une certaine tradition historique a rarement été une histoire par le bas pour éviter de retracer le quotidien de ces anonymes¹⁷. D'ailleurs de ce point de vue face à l'histoire officielle, l'autobiographie devient aussi un genre dominant comme mode d'expression au cinéma dans l'Europe centrale communiste¹⁸.

A cet égard le travail de recomposition de Forgács permet de répéter ce quotidien. Les traces du passé sont rejouées dans un « montage plus dialectique » sur les archives qui, en sélectionnant différentes opérations (couper, sélectionner, monter), contribue aussi à reformuler l'histoire revue par le réalisateur. Chaque fragment induit de nouveaux éléments¹⁹. Il met en avant à partir d'archives amateurs les moments essentiels de ce quotidien sur le bateau (dances, mariages, repas...) malgré le climat anxio-gène de l'époque. Envahissant, ce quotidien peut sembler un frein pour délivrer véritablement un message sur ces événements. La banalité des situations contribue à créer une sorte de dichotomie entre vie privée et vie publique, dans *Danube Exodus*. Une banalité susceptible de parasiter le rapport à l'histoire. D'autant plus que l'amnésie familiale répercutée dans les vidéos du dispositif muséal gomme parfois les aspects négatifs de ce

quotidien, ou les occulte pour les rejouer différemment. Comment alors illustrer à l'écran une histoire plus narrative de ces personnages aujourd'hui acteurs souvent anonymes d'une histoire qui les a broyés? La mise en parallèle des destinées presque symétriques de ces communautés, juive et allemande, tente de gommer les oppositions. Elle aborde une réalité moins restrictive, souvent idéalisée du côté des vainqueurs, dans la trame filmique d'une histoire plus événementielle et tragique dans l'Europe de 1939-1940.

Par la reconstitution d'un film contemporain, Forgács en quelque sorte est le garant, le médiateur ou le dépositaire d'une forme nouvelle de l'histoire hongroise alors impossible à écrire autrement. À la différence des nombreux documentaires écrits sur la deuxième guerre mondiale, souvent enfermés sur leur seul objet, ce travail spécifique veut rester ouvert aux interprétations plurielles²⁰. Il s'agit de donner une élasticité au temps face aux tragédies²¹. Si l'Histoire peut paraître manipulée a posteriori (et a fortiori pendant la période communiste dont l'Europe centrale se sort à peine), si elle semble déjà écrite ou inscrite, la petite histoire de ces anonymes ouvre de nouvelles perspectives. Mais elle devient aussi un point de tension, incarné par ce cinéma comme héritage plus ou moins fictif d'une histoire jamais assumée²². Déjà grâce à la fragmentation du dispositif sous forme d'un processus intégré d'éclatement des images (celles du capitaine Andrasovitz jouant aussi sur une esthétique des plans, celles d'archives plus ordinaires ou de portraits au quotidien des passagers, celles de reportages issus de l'actualité de l'époque, celles des paroles des témoins a posteriori...) qui induit des formes de discontinuités discursives²³.

Dans ce contexte, lié à une tradition historiographique spécifiquement hongroise, le statut d'une histoire visuelle proposée par Forgács prend une forme essentielle et plus alternative au sein du dispositif. Déjà il interpelle la question des frontières puisque *Danube Exodus* transcende le débat frontalier, crucial dans l'ex-Empire Austro-Hongrois depuis le partage du Traité de Trianon (1920) renvoyant aux différentes révolutions et contre-révolutions qui ont jalonné successivement cette société au XX^e siècle²⁴. D'autant plus que depuis 1989, et la chute du mur de Berlin, la société hongroise dans son ensemble a été incapable de proposer une analyse claire de la Shoah. Bien que différents gouvernements de droite comme de gauche se soient succédés au pouvoir, ils ont éludé la question pour renforcer le plus souvent un point de vue nationaliste sur l'histoire dans un contexte où l'histoire professionnelle est restée quasi amnésique, ouvrant le champ à toutes sortes de révisionnismes²⁵. Les juifs sont pointés comme des éléments subversifs, thèses légitimées en 1938 avec l'avènement d'un gouvernement ouvertement fasciste collaborant avec l'Allemagne nazie. Ultérieurement pendant la période communiste, la question restera éludée au profit de thèses accréditant une Hongrie victime d'un destin qui la dépassait. Sans réellement désigner les réelles responsabilités dans la déportation massive de 600 000 juifs puis l'extermination de cette communauté hongroise de l'époque dans les camps d'Auschwitz. Le pacte Hitler-Horthy du 18 mars 1944 signe cet anéantissement massif, où au 6 juin 1944, date du débarquement allié, un dernier convoi de 12000 juifs de Transylvanie sera déporté à Auschwitz concluant ce *Judenrein*. Dès 1948, avec l'avènement d'un pouvoir communiste

stalinien, le révisionnisme en vigueur repose le statut des minorités, à la fois juives et allemandes en Europe centrale. Aussi, ces questions reposées par Forgács un demi-siècle plus tard ne sont pas vaines puisqu'elles font émerger à nouveau dans une société civile amnésique l'enjeu de débats beaucoup plus profonds et traumatiques sur la « nationalisation d'une histoire » et sa confiscation : le parallèle entre le destin de ces communautés entre 1938 et 1944, l'instrumentalisation de la Shoah non mentionnée jusqu'en 1956 pendant la période stalinienne contrôlée par les soviétiques, puis évacuée ensuite au profit d'une focalisation antisoviétique liée à 1956, avant d'assumer plus timidement après 1962 lors du dégel cette « responsabilité nationale » face à l'histoire²⁶. Ce regard sur l'histoire est possible de l'extérieur²⁷. Après 1989, ces questions restent toujours embarrassantes sinon taboues dans une société hongroise traumatisée. Comment effectivement assumer une responsabilité politique ou collective d'une question aussi essentielle interférant directement avec celle de l'identité ou de l'assimilation. Etre « Magyar » d'obédience juive relevait alors d'une identité forte dans un empire Austro-Hongrois où les juifs dès 1848 participèrent à sa modernisation²⁸. Etre juif en Europe suppose à cet égard plusieurs appartenances entre exil et citoyenneté²⁹. Or le contexte politique hongrois des années 1990 reprend cette stratégie du bouc émissaire, visant à re-nationaliser l'histoire sous couvert de purification révisionniste³⁰. Cette politique permet à nouveau de distinguer « Bons » et « Mauvais » hongrois, justifiant à sa manière les sombres périodes de l'ère Horthy. Les responsabilités du génocide sont recentrées sur celles des allemands et un certain nombre d'obstacles administratifs sont érigés dans l'accès aux archives ►

► de la *Shoah* avec pour finalité de limiter les réparations économiques aux survivants. Toute une série de projets, dont une exposition controversée en 1999 consacrée à Auschwitz privilégiant le point de vue révisionniste, sont mis en avant sous l'égide du ministère du Patrimoine culturel pour minimiser le rôle d'Horthy et de ses *Croix Fléchées*, milices fascistes de l'époque³¹. Certains historiens estampillés vont cautionner ces représentations. Relativiser l'ampleur de la Shoah en Hongrie permet aussi de se dédouaner de la période communiste, mise en parallèle avec le nazisme. On pointe dans les médias l'origine juive de nombre de dirigeants bolcheviques de la révolution éphémère des conseils de 1919 comme celle des staliniens de l'après-guerre (Rakosy-Rosenfeld)³². Ou l'on décrit Auschwitz comme un modèle préfigurant le Goulag soviétique, reconstituant à Budapest un musée de la terreur, mêlant les genres. Dans ce contexte de la fin des années quatre-vingt-dix émerge donc ce projet de film de Péter Forgács consacré à *Danube Exodus* (1998). Les sources prennent une signification toute différente puisqu'il s'agit face à ces courants dominants dans la société de révéler grâce à des archives amateurs du cinéma muet, désormais devenues parlantes, les aspects les moins visibles de cette histoire non reconnue. Les propos du dispositif prennent alors un tour plus éthique que politique, puisqu'il s'agit de mettre en scène cette histoire pour affecter dans ce débat aussi un ensemble d'acteurs de la scène publique hongroise et questionner les responsabilités de l'Europe dans ce génocide³³. Les interactions posées par Forgács sont bien nombreuses puisqu'elles dépassent dans le cadre de *Danube Exodus* la question propre du judaïsme pour poser plus fondamentalement celle des victimes. Celle des connexions entre ces commu-

nautés de destins reliant des minorités aux issues différentes dans un processus d'extermination inversé. Sans points de rencontre, entre 1939 et 1940, à une année d'intervalle sur ce Danube au cœur de l'Europe Centrale, qui fonctionne ici comme un lieu métaphorique de croisements imaginaires. Forgács réinvestit l'ensemble de ces significations dans la perspective plus lointaine ou spirituelle de « Terre promise »³⁴. Le dispositif permet de re-questionner globalement une histoire flouée par les institutions.

L'ère des témoins

Danube Exodus, du film à l'installation multimédia, ne relève pas que d'une tentative pour agglomérer des récits de vie où des communautés d'individus sont susceptibles de rentrer en relation par la contingence des événements, à des moments différenciés de l'histoire. Dans cette contribution spécifique, bien différente du genre documentaire, le réalisateur ajoute le parti pris de collecter des images-mémoires où l'impact de l'expérience autobiographique est sans doute réévalué au regard du poids de l'histoire³⁵. Cette relecture critique de l'histoire européenne, d'un moment crucial tel que l'été 1939-1940, au travers de films de familles remémorant le plus souvent des scènes anodines ou quotidiennes sur le bateau, diffère bien évidemment d'une relecture de cette soi-disant « histoire nationale » faite a posteriori dans un contexte toujours idéologisé. Au regard du traumatisme tragique, causé successivement par le nazisme et le stalinisme, Forgács cherche en profondeur à remettre en question des codes culturellement admis, pointant indirectement deux questions essentielles : la distorsion ou la relation entre « mémoire collective » et le « statut autobiographique » dans le

dispositif d'ensemble. Quelle contribution ce type de dispositif offre-t-il à une véritable réécriture de l'histoire ? Le film en Europe centrale, dans la tradition documentariste perpétuée du studio Béla Balázs des années 1980, reste la forme réinventée de réécriture d'une histoire autrement impossible³⁶. Il est ici plutôt un processus de collage sous-tendu par une interaction voix et musique dans une mise en réseau spatio-temporelle de ces lieux d'accueil que sont les formes muséales. Ce processus est à la fois combiné dans la forme et le fond puisqu'il mêle espace public et vie privée, croise éléments historiques et éléments mémoriels. Processus en tension, il favorise en fin de compte une déconstruction de l'ensemble de ces éléments, renvoyant en permanence les témoins à leurs propres images dans le film. Enfin processus méditatif, il apparaît comme un paradigme poétique d'un déracinement plus profond au travers d'un itinéraire sans frontières. Il révèle la nostalgie des racines. À l'ère des témoins, le dispositif interroge cette histoire des professionnels qui a ignoré ce niveau d'enregistrement de l'histoire. Mais il questionne aussi, dans l'espace muséal contemporain, les nouvelles formes d'esthétisation de l'horreur apparues dans le monde avec différents musées de l'Holocauste ou Fondations³⁷. Plus profondément, ce dispositif interroge à la fois l'histoire en quête de vérité mais aussi la mémoire en recherche de fidélité pour situer le film en terme de crédibilité. Il soulève notamment la question de sa réception dans un espace public sinon hostile, tout au moins indifférent. En écho à Walter Benjamin, ici prémonitoire, le réalisateur pris dans ce labyrinthe réduit sa narration au silence ou à l'expérience traumatique des générations successives : « *Avec la Première guerre mondiale, on a vu s'amorcer une évolution, un processus qui depuis lors n'a pas cessé*

*de s'accélérer... : les combattants revenaient muets du front, non pas plus riches mais plus pauvres d'expériences communicables.*³⁸ » Porteuse de symboles, la tautologie narrative du dispositif renvoie à une communauté reconstituée. Les témoins de l'installation ont sans doute perdu le fil de leur histoire au profit de cette reconstitution mémorielle, versant parfois dans des situations anecdotiques. Réduite à une fresque historique, cette histoire-là ressemble à un partage d'expériences. La guerre a constitué de fait une rupture dans la narration. Aussi, ce passage du muet (des archives) à la parole (du multimédia) déroulant cette parole des survivants à l'image renvoie à cette aphasie du traumatisme évoquée par Walter Benjamin (et hors archives). Une histoire dont les individus reviennent généralement muets. Dans l'art de faire revivre cette histoire, de croiser cette double relation entre cinéma muet et individu muet, Forgács lui redonne un visage. L'image devient un indice tandis que la voix fait ressurgir une mémoire vive. Dans ce dispositif, les voix des témoins se sont peu à peu muées en sources nouvelles de l'histoire. Le statut testimonial du dispositif apparaît alors comme essentiel. Celui d'écouter et montrer les témoins raconter la singularité de leur propre parcours face à la triple contrainte de l'histoire en Europe centrale : celle d'une histoire appropriée par le pouvoir, dans une matrice à la fois révisionniste ou ancrée dans un certain positivisme, celle d'une histoire identifiée surtout aux discours des vainqueurs, et celle du silence redoublé des persécutés de cette histoire officielle. L'image alors restitue la parole sur fond d'un silence générationnel. Tel un passage fugitif sur le Danube, ce dispositif en forme de témoignages organise un dernier transit entre mémoire et histoire. ■

KRISTIAN FEIGELSON

Kristian Feigelson, maître de conférence habilité à diriger des recherches (IRCAV/Paris III) est sociologue associé au Cesta/EHESS. A dirigé la publication de deux numéros de la revue *Théorème 7, Cinéma hongrois : le temps et l'histoire*, PSN 2003 et *Théorème 8, Caméra politique : cinéma et stalinisme*, PSN 2005. Cet article *Le Labyrinthe, un dispositif d'expérimentation sensible* relève d'une recherche inscrite dans le cadre du groupe *Théâtre de la mémoire à Paris III*.

1

Cf mon entretien avec Péter Forgács, « cinéaste des anonymes », Dossier *Hongrie Cinéma et histoire*, revue *Positif* n°542 avril 2006, pp 104-108. Dans *Positif*, voir aussi Françoise Audé « A Bibio Reader », n°497-498, juillet-août 2002 ; Olivier Kohn « Pages arrachées au livre du temps. Introduction sommaire au travail de Péter Forgács », n°505, mars 2003.

2

Né en 1950, il se définit avant tout comme un artisan et réalisateur indépendant : « Dans la Hongrie communiste, j'ai été exclu de l'Académie des arts dès 1971, accusé de militer dans un groupe Orphéo d'inspiration maoïste (rires) dans le climat antisoviétique de l'époque. Mais attiré par l'art minimaliste, j'ai toujours fréquenté la marge et l'underground. Avec Gábor Bódy, Tibor Hajas, Miklós Erdély, autour du Squat Theater à Budapest. Dès 1978, la musique minimaliste du GROUP 180 a eu une influence essentielle sur mon travail. À la différence des studios de cinéma contrôlés par la censure d'Etat, la musique échappait à un contrôle trop strict. On vivait une époque de compromissions et d'hypocrisies insupportables dont profitaient aussi les castes de cinéastes proches du pouvoir. Mais ces années 1970-80 ont été finalement une bonne période de formation. Notre groupe marginalisé se retrouvait dans le Studio Béla Balazs alors assez libre pour faire des films avant-gardistes. Mais dès 1982, j'ai commencé à collectionner les films de famille. Tout simplement en passant des annonces au début dans les journaux pour les collecter. Mais j'ai toujours fonctionné dans un esprit d'indépendance même si par la suite certains de mes films ont été coproduits avec la télévision hongroise... On a été donc une petite équipe passionnée dès ces années 80 par cette quête d'images, à la recherche d'objets insolites, de photos ou de films décomposés. » in *Positif* n°542 opus cité p. 105.

3

Cf Sur ces questions voir Sven Spieker, « Conversation at the Center of Mitteleuropa/Santa Barbara », in *Art Margin* 2001 ; Boyle Deidre « Meanwhile Somewhere » in *Millenium, Film Journal* N°37, Fall 2001 ; Catherine Portugès « Home movies, Found image and amateur film as witness to history : Péter Forgács Private Hungary » in *The moving Images* 1/2, Fall 2001, pp 107-124. Bill Nichols « The memory of Loss », *Film Quarterly* n°4 vol 56, Summer 2003. Son avant-dernier film *El Perro negro (Le Chien noir)* consacré à la guerre d'Espagne a été diffusé en France en novembre 2006 dans le circuit Art et Essai. Pour une bibliographie et filmographie actualisées, consulter le site www.artportal.hu. Voir aussi le site www.danube-exodus.hu

4

Comme avait pu le définir Michel Foucault à partir de la prison « Un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref du dit aussi bien que du non-dit. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments. » in *Surveiller et Punir*, éd Gallimard, Paris 1975. Cf Christa Blümlinger sur cette mise en perspective foucauldienne appliquée à l'installation multimédia dans un espace muséal in « Harun Farocki : l'art du possible » revue *Trafic* n°43/automne 2002, pp 28-36.

5

Désolidarisé des valeurs cultes véhiculées par les classes dominantes, l'art perdra son autonomie originelle au tournant de ces années 1930 marquées par la montée des totalitarismes. Cf Walter Benjamin, « l'Œuvre d'art » où : « Au temps d'Homère, l'Humanité s'offrait en spectacle aux dieux de l'Olympe ; c'est à elle-même aujourd'hui qu'elle s'offre en spectacle... voilà l'esthétisation de la politique que pratique le fascisme. Le communisme y répond par la politisation de l'art. » in *Œuvres III*, éd Gallimard, Paris 2000, p 113.

6

« A l'origine, pratiquement personne ne sourit sur de vieilles photos jaunies comme dans les archives de films que j'exhume. » in *Positif* opus cité p 105.

7

Contredisant les thèses anciennes de Pierre Bourdieu et Luc Boltanski où la photographie renverrait au seul stéréotype, voir *Un art moyen : essais sur les usages sociaux de la photographie*, éd Minuit, Paris 1965.

8

A la différence du statut de ces images d'archives : « Aujourd'hui la vidéo s'est généralisée aussi bien aux classes populaires et il n'y a plus de limites à filmer un événement familial. D'ailleurs aujourd'hui une chaîne de télévision comme MTV mixe images amateurs et images tournées. Comme si dans nos sociétés de spectacle, l'on assistait subitement à un processus généralisé de décomposition de cette culture de l'image animée héritée au début du XX^e siècle. Une sorte de trash culture proche d'un « fascisme de consommateurs de type Berlusconi ». Toute relation à l'intime a quasiment disparu dans ces présentations aujourd'hui qui convoquent paradoxalement la télé-réalité. » p 106 in *Positif*, opus cité.

9

Cf Paul Gradvolh et Arpad v. Klimo *Représentations et usages de l'histoire* in Théorème n°7, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris 2003, pp 10-23.

10

En référence ici aux limites du réveil des sociétés civiles, *A l'Est la mémoire retrouvée* direction Alain Brossat, Sonia Combe, Jean-Yves Potel, Jean-Charles Szurek, éd La Découverte, Paris 1990, p. 565, distinguant différentes typologies de mémoires, mémoires effacées, manipulées ou disputées.

11

Cf François Hartog, chapitre 5 « Le témoin et l'historien », in *Evidence de l'histoire : ce que voient les historiens*, éd EHESS, Paris 2005, pp 191-214.

12

Ce qui suppose d'interroger la genèse de ces images susceptibles d'exister avant. Mais avant quoi ? Elles ne relèvent pas uniquement du film de compilation au sens où pouvait l'entendre Jay Leyda proposant alors différentes formes de catégorisation (archive film, found footage, chronicle montage...) in *Film Beget films. A study of compilation*, ed Hill and Wang, New-York 1964. Ou dans l'approche sémio-pragmatique de spectateurs à l'ère du cinéma muet, cf Roger Odin « La question de l'amateur dans trois espaces de réalisation et de diffusion » in *Le cinéma en amateur*, revue *Communication* n°68, éd Seuil, Paris 1999.

13

Cf Roger Odin « La famille Bartos de Péter Forgács ou comment rendre l'histoire sensible », in *Théorème 7*, direction Kristian Feigelson, *Cinéma hongrois : le temps et l'histoire*, PSN, Paris 2003, pp 192-207.

14

Comme un modèle classificatoire à plusieurs niveaux, où « aucune échelle n'a de priorité sur une autre dans la construction d'objets complexes : c'est la mise en regard qui procure le bénéfice analytique où coexistent deux niveaux, la micro et la macro-analyse... » voir à cet égard Jacques Revel (dir) *Jeux d'échelles. La micro-analyse à l'expérience*, éd EHESS/Gallimard, Paris 1996.

15

Un documentaire d'un autre ordre de Dietmar Schulz a retracé en 2005 pour la ZDF, le périple du *Saint Louis* embarquant le 13 mai 1939, 937 juifs pour Cuba dans l'attente de pouvoir débarquer aux États-Unis. Finalement avec les quotas américains sur l'immigration et l'entrée en guerre, le *Saint Louis* fera demi-tour en Europe où une partie de ses passagers sera déportée vers les camps de la mort.

16

Cf *Positif*, opus cité « Dans la Hongrie privée, la distance aux événements rejoue a posteriori notre regard. Mais le danger serait de ne plus se sentir concerné. Un film peut être stimulateur pour nous demander ce que nous faisons de cette histoire au présent. Il ne s'agit pas seulement de l'Histoire, de la "grande Histoire" mais de "son histoire" ou de "notre histoire". » p 107.

17

Voir Marc Ferro *Les individus face aux crises du XX^e siècle : l'histoire anonyme*, éd. Odile Jacob, Paris 2005.

18

Cf. l'exemple hongrois au cinéma, Kristian Feigelson « Du Journal intime à l'écran-souvenir chez Marta Mészáros » in *Théorème 7, opus cité*, pp 98-107. Voir aussi Véronique Garros à propos de l'exemple soviétique « L'Etat en proie au singulier. Journaux personnels et discours autoritaires dans les années 1930 » in revue *Mouvement social*, 196, juillet-septembre 2001, pp 137-154.

19

Cf. par exemple l'analyse de Sylvie Lindeperg à propos d'un film dans l'histoire où « les usages de *Nuit et brouillard* ne sont pas seulement lisibles dans les traces écrites mais aussi dans la matière même du court-métrage tel qu'il fut distribué dans certains pays : plans coupés, phrases musicales gommées, traductions intentionnellement fautives, distorsions entre le montage image et la bande-son établissant des correspondances inédites. Les relectures de *Nuit et brouillard* s'expriment enfin dans son utilisation par fragments... » in *Nuit et brouillard, un film dans l'histoire*, éd Odile Jacob, Paris 2007, p 11.

20

Référence à une citation du philosophe Wittgenstein où « tout ce que l'on peut décrire est autre » extrait d'un précédent film de Forgács inspiré du *Tractatus* de Wittgenstein en 1992. Ou comme l'écrit Sylvie Rollet à propos du travail du cinéaste Béla Tarr pour qui l'histoire comme forme inépuisée prend un aspect intemporel : « Une image venue du fond de la mémoire du siècle. L'histoire ne se répète pas, elle bégaie... La spirale du temps historique est sans fin ». p 103, Dossier *Positif*, opus cité.

21

Sur la question de l'antisémitisme en Hongrie, l'ouvrage de Randolph Braham *Politics of Genocide : the Holocaust in Hungary*, Columbia University Press, New-York 1994.

22

Comme le justifie aussi Péter Forgács : « Le passé a été détruit et réécrit dans une perspective orwellienne, le passé est toujours une histoire réécrite : c'est une crise identitaire commune à l'Europe centrale » in *Positif*, opus cité.

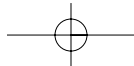
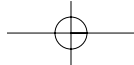
23

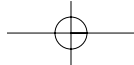
Pour reprendre aussi Walter Benjamin « ...la continuité de l'histoire appartient aux oppresseurs, l'histoire des opprimés relève de la discontinuité », in *Paralipomènes et variétés des thèses sur le concept d'histoire*, in *Écrit Français*, éd Gallimard, Paris 1991, p 38. Cf. aussi l'article éclairant à ce sujet de Soshana Felman « Silence de Walter Benjamin » in *Les Temps Modernes*, n°606 novembre/décembre 1999, pp 1-46.

24

Voir Paul Gradvolh à propos de l'histoire hongroise, in Henri Rousso, *Stalinisme et nazisme. Histoire et mémoire comparée*, éd Complexe, Bruxelles 1999, et aussi « Identité nationale et histoire en Hongrie » in revue *Historiens et Géographes* n°366/1999. ▶

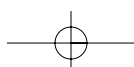
- **25**
 Lazlo Karsai, *A Shoah a magyar Sajtoban 1989-1991* (Judaïsme, identité et histoire), paru dans Maria Kovács, Yitzak M Kashiti, Ferenc Eröss, éd. T Twins, Budapest 1992.
- 26**
 Dans un autre contexte, voir Pierre Vidal-Naquet « Le défi de la Shoah à l'histoire » in *Les Temps Modernes*, n°507, octobre 1988, pp 62-74.
- 27**
 A l'instar de l'historien américain Robert Paxton, *La France de Vichy 1940-1944*, éd. Seuil, Paris 1973, qui provoque une onde de choc salutaire dans la société française, après un documentaire comme *Le Chagrin et la pitié* (1969) de Marcel Ophüls, suivi d'un film de fiction *Lacombe Lucien* (1974) de Louis Malle, évoquant la collaboration.
- 28**
 L'analyse qu'en fait Susan Suleiman à propos du film *Sunshine* (1999) d'Istvan Szabo, retraçant l'itinéraire de quatre générations juives dans l'histoire, générant une controverse dans l'espace public hongrois à sa sortie, in « Sunshine et les juifs de Hongrie » in *Théorème 7*, *opus cité*, pp 132-147.
- 29**
 Voir par exemple Pierre Birnbaum *Géographie de l'espoir*, éd. Gallimard, Paris 2004, d'autant plus que l'antisémitisme catholique dans l'Europe des années 1930 contribue à renforcer ces tendances fortes. Sur cette question complexe, voir le documentaire « Passeporrt hongrois » de Sandra Kogut, Arte/2001
- 30**
 Cf. Randolph L. Braham « Offensive contre l'histoire » in *Les Temps Modernes*, n°606 novembre-décembre 1999, pp 123-141. D'ailleurs instrumentalisant l'histoire, le Fidesz (Union civique hongroise) au nom d'une idéologie nationaliste et populiste, sur fond d'antisémitisme ambiant, organisait en octobre 2006 des émeutes violentes à Budapest lors de la commémoration de la révolution de 1956 puis en mars 2007 à l'occasion de la guerre d'indépendance contre le régime des Habsbourg de 1848.
- 31**
 Cf. R. Braham, citant l'écrivain Sandor Csoori en 1998 : « La communauté libérale juive hongroise souhaitait assimiler les Magyars dans leur manière d'être et de penser comme menace des rescapés envers les chrétiens ». *opus cité*. Au congrès juif mondial, Gyula Horn, ex-ministre, exprimera le 3 juillet 1994 ses vues personnelles proclamant l'idée d'affronter le passé et de présenter ses excuses. Un documentaire *Blanchir la milice* sera d'ailleurs produit et diffusé sur la chaîne publique *Duna TV* le 6 décembre 1998 pour banaliser la myopie ambiante. Voir aussi István Deák, « The Holocaust in Hungary », revue *Hungarian Quarterly* ; volume XLV-n°176/ 2004.
- 32**
 En 1989, le parti communiste hongrois escomptait 800 000 membres. Les juifs y avaient été majoritairement épurés après les campagnes anti-cosmopolites des années 1950, puis antisioniste de 1967.
- 33**
 Une question déjà bien revisitée par le cinéma de fiction, si l'on pense à *Welcome to Vienna* (1986) d'Axel Corti.
- 34**
 « Ma construction recontextualisée relève plus d'un rêve en restructuration que d'une illustration de ces vies... », entretien avec Péter Forgács, *opus cité*.
- 35**
 Sur cette question du témoignage sollicité, voir Michael Pollak et Nathalie Heinich « Le témoignage » in *Actes de la recherche en Sciences Sociales* n°62-63/1986, pp 6-7. Voir Annette Wieworka, *L'ère du témoin*, éd. Plon, Paris 1998.
- 36**
 Cf. Jean-Pierre Jeancolas *L'œil hongrois*, Magyar film Unio, Budapest 2001.
- 37**
 Cf. respectivement les textes de Pierre Sorlin « La Shoah : une représentation impossible » pp 179-185 et Jacques Walter « Les archives de l'histoire audiovisuelle de l'histoire de la Shoah » pp 187-200 in *Les institutions de l'image*, dir. Jean-Pierre Bertin Maghit et Béatrice Fleury Vilatte, éd. Ehes, Paris, 2001.
- 38**
 Walter Benjamin, *Le narrateur, réflexions sur l'œuvre de Nicolas Leskov*, éd. Denoël, Paris 1971. Sur le statut d'une langue difficilement communicable aujourd'hui, voir aussi le texte d'Imre Kertész à Stockholm lors de la remise du Prix Nobel de Littérature : « J'avais constaté avec effroi que dix ans après être revenu des camps nazis et avec pour ainsi dire un pied dans la fascination de la terre stalinienne, il ne me restait plus de tout cela qu'une vague impression et quelques anecdotes. Comme si c'était arrivé à quelqu'un d'autre... Sauf que dans les camps de concentration, mon héros ne vit pas son propre temps, puisqu'il est dépossédé de son temps, de sa langue, de sa personnalité. Il n'a pas de mémoire, il est dans l'instant. » Discours du 10 décembre 2002.





▶▶ Les nouveaux dispositifs en situation

Mettre en perspective les nouveaux dispositifs, c'est l'objectif que s'assignent les auteurs de ce chapitre. Il s'agit de les penser par rapport aux mouvements de l'histoire mais aussi par rapport aux mouvements des concepts dans cette histoire. Les points de vue énoncés pourront être différents, voire nettement opposés, mais ils permettront au lecteur d'alimenter sa propre réflexion à partir d'un éventail, le plus large possible, des positionnements actifs aujourd'hui dans la pratique et la théorie des nouveaux dispositifs. En dernière analyse, la fonction sociale de l'art sera ré-interrogée et pourra tracer une ligne de partage entre les différentes conceptions qui s'expriment ici.



Les dispositifs de vision de l'Art trompeur entre passé et présent

Giusy Pisano
 Université Lille 3

« Le flot d'images qui déferle dans notre quotidien visuel nous invite à considérer les "images mortes" de jadis avec vénération et dans la perspective du souvenir. »
 Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, p. 66

Par essence, « les images – écrit Hans Belting – sont des nomades qui campent provisoirement dans chaque nouveau médium institué au cours de leur histoire, avant de s'installer plus loin (...). Toutes les images présentent une forme historique, mais elles répondent aussi à des questions intemporelles pour lesquelles l'homme n'a jamais cessé de les inventer ». A partir de ce principe de migrations et de survivances des images au-delà des médiums, il est possible de franchir non seulement les barrières chronologiques et technologiques, mais aussi celles entre les diverses formes d'images en mouvement.



1. Réserve de la Cinémathèque française

Longtemps, pour désigner les objets et les images étranges – lanternes magiques, boîtes d'optiques, disques stroboscopiques, etc. – rencontrés principalement dans les musées de cinéma (celui de Paris, de Turin ou la section cinéma du musée des Sciences de Londres et de Prague), on a utilisé le terme de « pré-cinéma ».

Cette expression a été utilisée par Henri Langlois dès 1945², et fut reprise par Pierre Francastel en 1955 lors d'un congrès de filmologie³. Peu après, en 1958, Paul Léglise publie une étude intitulée *Une œuvre de pré-cinéma : L'Enéide*. En 1993, Hermann Hecht publie l'ouvrage *Pre-Cinema History*⁴. Le terme est donc devenu usuel. On lui a cependant trouvé des synonymes, « proto-cinéma », « archéocinéma », ce qui laisse entendre qu'il ne satisfait pas tout le monde.

Au terme de « pré-cinéma », certains ont substitué celui d'« archéologie du cinéma » (préconisé notamment par Ceram en 1966⁵). Laurent Mannoni, dans son ouvrage publié en 1994, a repris la proposition de Ceram, mais aussi celle de Kircher : *Le Grand art de la lumière et de l'ombre, archéologie du cinéma*, paraphrasant en partie le titre de l'*Ars magna lucis et umbrae* de Kircher publié en 1646. En 1995, une exposition de la Cinémathèque française intitulée *L'Art trompeur, trois siècles de cinéma*, mettait en lumière la notion d'Art trompeur en usage au XVIII^e siècle, mais oubliée depuis.

La notion de « pré-cinéma » avec ses diverses variantes, me paraît extrêmement discutable, ne serait-ce qu'au point de vue étymologique. « Cinématographe », terme inventé par Léon Bouly en 1892 pour désigner sa caméra réversible, signifie en grec « écriture du mouvement ». Or, Marey et Edison écrivent le mouvement – et avec

1 Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, p. 273, p. 76.

2 Comme l'attestent certains manuscrits conservés à la Cinémathèque française.

3 Cité par Laurent Mannoni, *Eye, Lies and Illusions*, London, Hayward Gallery, 2004, p. 41.

4 Hermann Hecht, *Pre-Cinema History, An Encyclopaedia and Annotated Bibliography of the Moving Image before 1896*, London-Melbourne-Munich-New Jersey, Bowker Saur, Published in association with the British Film Institute, 1993, XVI-476 p.

5 C.W. Ceram, *Archéologie du cinéma*, Paris, Plon, 1966, 264 p.9

virtuosité – depuis les années 1880-1890. Certes, ils n'avaient pas résolu le problème de la projection sur un écran, mais le seul fait de projeter de la pellicule ne résume pourtant pas toute la complexité de la technique cinématographique. Par ailleurs, la préposition « pré » impliquerait que ce qui précède était l'anticipation inéluctable de ce qui suit. L'Art trompeur ne serait donc qu'une anticipation du cinéma, mais avec quelque chose en moins.

Or les dispositifs et les pratiques engendrés par l'Art trompeur ne sont pas spécifiques à la sphère cinématographique, mais elles appartiennent plus généralement aux spectacles populaires (ou avant-gardistes selon les époques, car il est possible de constater de nos jours leur résurgence dans les installations des artistes plasticiens) ou encore à l'imagination créatrice de la littérature fantastique du XVIII^e et XIX^e siècles, comme l'a démontré Max Milner (*La Fantasmagorie*, Paris, PUF, 1982). Son étude précise incite à revisiter l'idée qui les reliait au concept vague de « pré-cinéma ». Il est temps d'abandonner définitivement cette notion trop restrictive pour désigner la culture optique et sonore du XIX^e siècle car, dans le cas contraire, il faudrait définir la nouvelle forme de cinéma numérique par l'expression de « cinéma post-argentine ». Toutes ces définitions sous-entendent, une histoire évolutionniste.

Les historiens de l'art ont dépassé les frontières des périodisations strictes et proposent une autre histoire que celle linéaire. L'anthropologie de l'art permet de prendre en compte aussi bien des paramètres qui échappent à la périodisation – l'*expérience* et la *mémoire* – que les éléments plus palpables, la *connaissance* et les *techniques*. Et les passages entre l'Art trompeur et le cinéma numéri-

que invitent inévitablement à croiser les chemins des anthropologues et à dépasser avant tous les écueils, tels que celui entre pré-cinéma et cinéma. Dans un ouvrage de 1997 encore inédit en France, l'historien du cinéma Gian Piero Brunetta rétablit la géographie des relations entre les images des boîtes d'optique, celles de la lanterne magique et enfin celles du cinématographe :

« Les images, dans l'imagination des publics populaires, pour lesquels souvent elles constituent l'unique forme d'ouverture vers l'autre et l'ailleurs, s'installent, se confondent, se superposent, se stratifient, mais elles ne se perdent pas. Elles forment des espèces de mines, de gisements iconologiques énormes en relation étroite entre eux⁶. »

C'est la raison pour laquelle, pour comprendre l'évolution des dispositifs de vision et d'écoute – même les plus actuels – il faut ouvrir l'histoire du cinéma, non seulement à la culture optique et sonore qui l'entoure de nos jours (je pense notamment aux jeux vidéo numériques), mais également à celle du passé. Les dispositifs techniques de l'Art trompeur sont peu étudiés, notamment en France. Ils sont pourtant très importants pour la compréhension de l'actuel développement des « nouvelles technologies ». Malgré des formations sociales et culturelles différentes des nôtres, l'Art trompeur, avec ses dispositifs, cache des liens de parenté avec les arts les plus contemporains. Par exemple la (dé)-composition séquentielle (Muybridge, et surtout Marey) ; les formes mixtes mêlant projections, textes, musiques et bruits (pratiquées par le Phantasmagorie, le Panorama, le Diorama, ►

6

Gian Piero Brunetta, *Il viaggio dell'iconauta dalla camera oscura di Leonardo alla luce des Lumière*, Venezia, Marsilio, 1997, p. 198.

► le Zoopraxinoscope, le cinéma primitif, etc.) ; le collage ; la migration d'images lanternistes et stroboscopiques ; la visualisation des coulisses (machinerie et artefacts), sont des formes encore explorées par les cinéastes et les artistes plasticiens contemporains.

Des techniques comme la superposition des plans par transparence, le mouvement sur un fond statique ou vice-versa, la construction manuelle des images (peintes et mises en mouvement artificiellement), les photogrammes rehaussés par des détails, la coloration manuelle des plaques d'abord et des photogrammes par la suite, la chronophotographie pointillée, les incrustations, sont redécouvertes et réhabilitées par le cinéma numérique à travers des techniques telles que la *motion capture*, le *multiscreen* ou encore le *morphing*. Mais ces filiations ne sont possibles que si l'on accepte de libérer le cinéma à la fois de l'idée linéaire vers une forme unique, et comme un progrès vers un réalisme de plus en plus fidèle. C'est à partir de ces principes que j'ai étudié certains dispositifs du XIX^e siècle. D'abord de manière très pragmatique : c'est-à-dire en prenant en compte le mode de fabrication et le fonctionnement technique de la machinerie, sa manipulation ; l'iconographie ; la place du spectateur ; les formes du récit raconté, les thématiques, et enfin la diffusion et les publics concernés. Dans une étape suivante, je me suis proposée leur analyse en relation avec les actuelles technologies et techniques.

La vision trompeuse

Dans le cadre de cet article, je ne prendrai que les exemples de dispositifs de vision (il faudrait parler également des dispositifs d'écoute) les plus

significatifs par lesquels il a été possible, d'une part d'imaginer de nouvelles formes de représentation, et d'autre part de faire paraître des notions cruciales. En ce qui concerne les dispositifs optiques – comme la chambre obscure et la lanterne magique – leur pratique a engendré au moins quatre notions toujours d'actualité : « le mouvement continué » offert par la chambre noire et que les peintres ne pouvaient reproduire ; l'« Art trompeur » qui désigne toutes les illusions d'optique ; « le transport des images », vieux rêve que l'on retrouve dans les mythes et légendes de l'antiquité et réalisé par la lanterne magique, essentiellement ; et enfin, « le point de vue » rendu possible par les dispositifs monoculaires, par lesquels la perception des choses – comme le rappelle Jonathan Crary – « n'apparaît plus en termes d'immédiateté, de présence, et de ponctualité⁷ ». Au XVII^e siècle, la *camera oscura* permet aux artistes d'observer, selon le jésuite Jean Leurechon « le mouvement des oiseaux, des hommes ou d'autres animaux, le tremblement des plantes agitées au vent⁸ ». De fait, entre ce siècle et le suivant, « la chambre noire est sans nul doute le modèle le plus fréquemment utilisé pour rendre compte de la vision humaine et pour représenter la relation entre un sujet percevant et le monde extérieur⁹ ». Par ce nouvel usage de la chambre noire un concept commence à apparaître dans plusieurs textes : celui de *mouvement continué*. Jean Leurechon parle en 1621 de la chambre noire comme d'un outil pour le peintre pouvant restituer le mouvement : cette « belle peinture, raccourcie en perspective, représente naïvement bien ce que jamais peintre n'a pu figurer dans son tableau, à savoir le mouvement continué de place en place¹⁰ ». Mais d'autres textes anciens se font

⁷ Jonathan Crary, *Suspension of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge, MIT Presse, 1999, p. 4.

⁸ Jean Leurechon, *Récréation mathématique*, Pont-à-Mousson, Jean Appier Hanzelet, 1626, pp. 98-99.

⁹ Jonathan Crary, *L'Art de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle* (1990), Nîmes, Editions Jacqueline Chambon, 1994, p. 56.

¹⁰ J. Leurechon, *op.cit.*, p. 4.

échos de ces concepts, parmi lesquels *La Physique occulte ou Traité de la baguette divinatoire* de Pierre Le Lorrain, ou encore la *Perspective curieuse* de Jean-François Nicéron. Ce dernier souligne l'idée de « mouvement continué », lorsqu'il écrit en 1652 : « Les objets du dehors n'envoient pas seulement leurs grandeurs, figures et couleurs, mais aussi leurs mouvements, ce qui manquera toujours aux tableaux des peintres¹¹ ».

Quant à Pierre Le Lorrain, en 1693, il décrit le spectacle de la chambre noire comme « quelque chose de ravissant, qui tient de l'enchantement », mais il remarque que les corps y sont comme de « petits fantômes »¹².

Venons-en au concept d'Art trompeur. Il désigne toutes les illusions d'optique du passé et l'expression a été utilisée pour la première fois par un voyageur français du XVII^e siècle, Charles Patin, qui avait assisté à un spectacle de lanterne magique à Nuremberg, vers 1670-1673 :

C'est cet Art, Monseigneur, qui peut placer la moitié du monde dans un point, qui a trouvé le moyen de faire sortir des échos visuels du cristal (...). C'est cet Art trompeur qui se joue de nos sens et qui avec la règle et le compas dérègle tous nos sens.

On peut voir dans ce texte déjà les prémices du concept de point vue (un monde dans un point), de vision subjective, sensible, donc forcément trompeuse et dont l'illusion est rendue possible par un dispositif technique (la règle et le compas).

Les sens sont dérèglés, pour reprendre l'expression de Pantin, par une panoplie de dispositifs – qui ont côtoyé la lanterne magique – et permettent de jouer avec les images, de les transfigurer par la

lumière, de les sublimer par l'optique, de les animer, de les déformer en jonglant avec les lois de la perspective, de les découper : les ombres fixes et articulées, les silhouettes, les jeux de miroirs, les anamorphoses, les paradoxes dioptriques, les chambres noires et claires, les boîtes d'optique, les lanternes magiques, les fantasmagories, les disques stroboscopiques, les bandes zootropiques, les images séditieuses, truquées, les panoramas, les dioramas, et plus tard les chronophotographies, les films.¹³



2-3. Photographies rehaussées de couleur et perforées pour créer l'effet jour/nuite, Boîte d'optique Megaléscope, Carlo Ponti, 1862,

Cinémathèque française

¹¹ Jean-François Nicéron, *Perspective curieuse*, Paris, Langlois, 1652, p. 21-22.

¹² Pierre Le Lorrain, *La Physique occulte ou Traité de la baguette divinatoire*, Paris, Jean Anisson, 1693, p. 408.

¹³ Je tiens à exprimer ma reconnaissance à Serge Toubiana et à son équipe pour l'accès aux collections de la Cinémathèque française et à Laura Zotti-Minici pour les collections du Museo Zotti-Minici.

Les nouveaux dispositifs en situation ▶ *Giusy Pisano*
Les dispositifs de la vision de l'Art trompeur
entre passé et présent



4. Bande zootrope, fin XIX^e siècle

Cinémathèque française



5. Caricatures : Héraclite et Démocrite, c.a. 1840.

Cinémathèque française



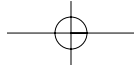
6. Paul et Virginie, 20 scènes, Lapierre, fin XIX^e.

Cinémathèque française



7. Histoires religieuses, sous forme de tableaux avec « titulus » imprimés. France, début XX^e.

Cinémathèque française



8. *Vues de Paris, c.a. 1880, Lapierre.*

Cinémathèque française



9. *Neddie's Care ; or, Souffer the Little Children, Bamforth, fin XIX^e.*

Cinémathèque française

10. *Neddie's Care ; or, Souffer the Little Children, Bamforth, fin XIX^e.*

Hymne « I Heard the Voice of Jesus »



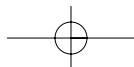
11. *RECIT LANTERNISTE Condamned to Be Shot, Bamforth, Life Models, fin XIX^e. Plaque photographique rehaussée de couleurs*

Cinémathèque française



12-13. *Christies' Old Organ, Bamforth, Life Models, début XX^e, catalogue Wood, 1907-1908*

Museo Zotti Minici



- *In His Step* (illustration 14) est une adaptation du roman américain de Charles Monroe Sheldon 1897. C'était un grand succès de la littérature dite sociale-chrétienne tiré à 20 millions d'exemplaires, plusieurs fois réédité et traduit en plusieurs langues. Il existe une adaptation pour la série *Life Models* en 48 plaques accompagnées d'un texte



14. *In His Step* une adaptation du roman américain de Charles Monroe Sheldon 1897, Bamforth, *Life Models*, début XX^e, catalogue Wood, 1907-1908.

Museo Zotti-Minici

remanié pour la lecture lanterniste. Il y a également une adaptation à l'écran par Karl Brown en 1936. Ce récit lanterniste édité par la Bamforth, pour la série *Life Models*, est en location parmi les 200 000 slides du catalogue Wood, 1907-1908. Je précise que ce catalogue – conservé dans la collection Zotti-Minici de Padoue – est une mine pour l'étude des plaques de lanterne magique : il contient la liste des plaques à louer classée en 19 séries allant de la littérature, aux récits comiques, historiques, aux plaques à contenu scientifique, jusqu'aux plaques pour les effets spéciaux (fondus, incrustations, etc.), mais également une liste pour la location des films produits par Pathé, Gaumont, Williamson. Les deux supports – plaques et films – coexistaient encore dans les années 1910, comme l'a déjà prouvé Rick Altman. Le récit dont il est question ici présente une particularité intéressante : le mélange entre plaques photographiques et plaques dessinées pour différencier divers moments de l'action. La plaque 46 par exemple illustre le flash-back de la plaque 24. Les dispositifs pour lesquels ces images peintes ou photographiées ont été réalisées, s'appuient sur la relation entre trois niveaux : le spectateur, la machinerie et la représentation. Il faut souligner une autre conséquence engendrée par ces dispositifs optiques : la nouvelle perception sollicite une attention dont l'immobilisation du corps – voire sa subordination dans le sens foucauldien –. En effet, mis à part des cas particuliers, comme le panorama sollicitant un regard circulaire et une rotation du corps, les dispositifs audio-visuels qui se développent au XIX^e (de la lanterne magique au cinématographe) témoignent de ce travail intense demandé au spectateur : un œil – et bientôt une oreille – attentifs et disciplinés, un regard et une oreille incarnés et situés.¹⁴

14

Voir à propos de l'œil du XX^e siècle:
 CASSETTI Francesco, *L'occhio del novecento, cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

Le dispositif lanterniste : entre *extériorité primitive* et immersion

La lanterne magique, l'un des instruments les plus spectaculaires de l'histoire des images animées, constitue un exemple emblématique des interactions entre image, texte, paroles et musique. Je rappelle que la lanterne était encore utilisée dans les écoles françaises des années 1920 et dans les salles cinématographiques de la décennie antérieure où les projections filmiques alternaient avec les projections lanternistes. Nous disposons d'un grand nombre de sources pour analyser ce dispositif : les appareils ; les plaques de lanterne magique (17 000 dans les collections de la Cinémathèque française) ; l'iconographie (essentiellement les estampes du XVIII^e et XIX^e siècles) ; les textes anciens ; les catalogues des fabricants ; les témoignages des spectateurs (par exemple l'ouvrage de Jérôme Prieur, *Séance de lanterne magique*, Paris, Gallimard, 1985 ou encore l'extraordinaire témoignage que j'ai découvert récemment : une lettre de Sigmund Freud décrivant à sa famille un spectacle mixte réalisé par le cinématographe et la lanterne magique, donné sur une place romaine, le 22 septembre 1907¹⁵). Tous ces matériaux constituent les traces très concrètes à partir desquels il est possible d'étudier le dispositif lanterniste. Si les appareils nous donnent des indications sur le fonctionnement technique, l'iconologie – assez abondante autour de la lanterne magique – est une source exceptionnelle qui nous permet d'avoir des éléments précis sur les relations entre le dispositif et le spectateur. La lanterne était placée parmi les spectateurs, ce qui signifie que celui-ci était non seulement inclus dans le dispositif (comme dans l'actuel cinéma), mais il voyait

simultanément les coulisses : les artifices techniques permettant au spectacle d'exister. Situé entre la représentation et la démonstration, deux niveaux *a priori* antithétiques, le spectateur devait faire preuve d'une grande imagination afin de vaincre l'opacité de l'artifice technique, qui fait – *a priori* – obstacle à l'illusion de la transparence. C'est par une accommodation progressive que les images pouvaient solliciter les spectateurs, prêts désormais à participer à l'histoire racontée. Le spectateur peut alors oublier la machinerie et les gestes précis du lanterniste qui agit pourtant sous ses yeux – et se laisser envahir par le spectacle. Cette pratique d'immersion était également utilisée au XIX^e siècle dans les spectacles du fantasmagore Robertson, puis plus tard par le magicien Robert-Houdin, dans les récits cinématographiques par la suite. Le dispositif de lanterne magique a sans doute contribué largement à cette transformation de la vision et de son sujet observateur. L'étude des plaques nous donne des indications précieuses non seulement sur le répertoire, les thèmes, l'iconologie, mais également sur la composition et le fonctionnement de ces récits imagés. On constate une certaine fragmentation de l'espace, un souci pour le détail, des clichés dans l'iconologie et les thèmes toujours d'actualité (comme celui des catastrophes), le mouvement continué, les ellipses spatio-temporelles, l'ubiquité du point de vue. L'agencement syncopé entre divers moments de l'histoire est rendu linéaire grâce à des éléments extérieurs aux images : les intertitres inscrits sur les plaques, les commentaires du lanterniste, l'accompagnement musical. Autant d'éléments nécessitant une grande activité physiologique de l'œil et de l'oreille, et au contraire une immobilisation totale du corps – faute de quoi l'histoire racontée devient ►

¹⁵ Sigmund Freud, *Correspondance de voyage, 1895-1923*, Paris Fayard, 2005, p. 209.

► incompréhensible. Il faut en effet souligner que si la dimension *fictionnelle*, narrative, est fondamentale dans le cinéma, elle l'est également pour les images lanternistes ou stroboscopiques. L'étude de plaques nous permet d'avancer des hypothèses afin de répondre aux questions suivantes : comment les fables lanternistes étaient-elles racontées ? Quelles étaient les astuces extérieures aux images ? Quel était le dispositif mis en place ? Quelles étaient les relations entre la machinerie et le spectateur ? Quelle était la place du lanterniste ?

La quasi-totalité des récits sur plaque relatent des histoires, apparemment simples, tirées du répertoire populaire des fables, récits mythologiques ou encore historiques, pourtant présentant aujourd'hui, à nos yeux, quelques complexités dues avant tout au nombre de vues assez limitées (seulement 24 images).

En effet, malgré les intertitres inscrits sur chaque plaque, malgré les passages qui marquent les transitions d'un événement à un autre, les ellipses temporelles ne sont pas explicites : l'agencement entre les divers moments des histoires imagées est loin d'être fluide. Seuls les commentaires « externes » du lanterniste et l'accompagnement musical étaient capables de combler les « coupes » spatio-temporelles et de donner ainsi une linéarité au récit. Le trouble que j'ai personnellement ressenti en visionnant les plaques de lanterne magique n'est pas très éloigné de celui évoqué par Noël Burch à propos de la difficulté pour un spectateur d'aujourd'hui d'être impliqué par le récit muet de la Grande Époque. Dans les deux cas : c'est la « faiblesse relative de l'effet diégétique qui trouble le spectateur non-initié »¹⁶. L'adhésion aux récits lanternistes passe par le dispositif même du spectacle, grâce auquel la circularité est établie entre l'appareil

(placé au milieu des spectateurs), la performance du lanterniste (technique, musicale, oratoire), la représentation à l'écran et les spectateurs qui ont pris place dans la salle. En définitive, on constate des histoires elliptiques racontées par des images découpées dans l'espace et dans le temps, qui placent le spectateur dans l'attente d'une progression. Ce dispositif propose encore une *extériorité primitive* dans la relation entre spectateur et représentation. L'immersion est assurée par une *intériorité* avec le dispositif, une participation active – physique – du spectateur à la réalisation du spectacle : lecture des textes ou participation par des chansons.

Après le dispositif lanterniste, il faudrait revenir sur un autre dispositif de l'Art trompeur : les disques stroboscopiques et les bandes de zootrope, car si les images de la lanterne ont entamé le processus d'intégration du spectateur dans le dispositif et de fragmentation de l'espace, ces derniers vont accentuer cette vision partielle et de surcroît monoculaire. Les images animées stroboscopiques racontent de brefs récits à travers des paramètres que nous connaissons bien aujourd'hui : la fragmentation du temps et la segmentation narrative, les récits abstraits réalisés par des figures géométriques, la figure de la poursuite, le choc visuel (par des figures en relief), les échelles de plan, le corps découpé et disséqué, les triples mouvements à l'intérieur d'un même disque, la profondeur et l'interaction. Les sujets des disques stroboscopiques présentent des formes abstraites, comme des triangles en évolution, des cercles colorés, des balles en rotation, mais aussi de courtes histoires montrant des personnages en situation : danseurs, cyclistes, jongleurs, une femme actionnant une pompe à eau. Mais c'est surtout avec les bandes de zootrope que ces derniers sujets seront développés. Pour une raison évidente :

16

Noël Burch, *La Lucarne de l'infini : naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan, 1991, p. 237.

le support, une bande de papier, se prête mieux aux histoires plus longues, puisqu'il est possible de réaliser un *montage* avec plusieurs bandes. Je renvoie sur cet aspect aux travaux d'André Gaudreault et de son équipe de recherche qui depuis plusieurs années étudient le montage proposé par les bandes de zootrope. Je rappelle simplement l'importance de revenir sur ce zootrope, car nous avons oublié que cet instrument « rudimentaire » constitué par un tambour fenêtré était le seul moyen, avec le disque stroboscopique, de permettre la synthèse du mouvement non seulement des images dessinées, mais également des chronophotographies réalisées à la fin du XIX^e siècle. C'est seulement plus tard que cette fonction sera assurée par d'autres dispositifs permettant la synthèse d'images, comme le Kinétoscope d'Edison et la caméra Lumière. Le phénakistiscope et le zootrope sont les premiers dispositifs qui installent le spectateur dans un corps à corps avec un appareil. Aujourd'hui, on utiliserait le terme d'*interactivité*. Il doit en effet, lui-même le manipuler et le rythme du spectacle dépend de sa performance. Le spectateur est donc inclus dans le mécanisme : d'abord par la manipulation physique puis par l'immobilité absolue.

Pour conclure, nous l'avons vu, certains concepts très actuels que l'on voudrait issus de la « modernité » ont déjà fait leur apparition au moment où des médiations techniques entre l'œil, l'oreille et le « monde » se sont imposées. Le *mouvement continué*, le *point de vue*, le *point d'écoute*, l'*interactivité* entre

corps et machine, l'*immersion*, l'illusion de *voir l'invisible*, l'illusion de la capture du *réel* par le transport de l'image et du son, leur mise en « boîte », leur enregistrement, leur mise en scène, constituent des concepts du passé qui trouvent encore leur actualité dans certains passages contemporains – par exemple de l'image argentique à l'image numérique, du son analogique au son numérique – par lesquels les médiations techniques se sont récemment multipliées. Le débat autour de l'image numérique, la remise en question du statut de l'image photographique ont permis de (re)découvrir les images d'une autre nature : celles issues de l'Art Trompeur. Lev Manovich n'hésite pas à affirmer :

« le rôle privilégié joué par la construction manuelle des images dans le cinéma numérique n'est qu'un exemple d'une tendance plus générale : le retour à des techniques pré-cinématographiques d'images animées. On assiste à la redécouverte de techniques qu'un siècle de domination du cinéma réaliste nous avait fait perdre de vue. La culture de l'image animée a trouvé de nouvelles définitions ; le réalisme cinématographique a perdu sa position dominante pour ne devenir qu'une des options possibles. L'histoire des images en mouvement revient sur ses pas avec un mouvement circulaire »¹⁷.

Je partage ce point de vue. ■

GIUSY PISANO

Giusy Pisano, est Maître de Conférences habilitée en Etudes cinématographiques à l'Université de Lille 3. Elle est l'auteur du livre *Une archéologie du cinéma sonore* (CNRS Editions, 2004), elle a co-dirigé (avec Valérie Pozner), *Le Muet a la parole, cinéma et performances à l'aube du XX^e siècle* (CNRS/AFRHC, 2005). Elle a également publié plusieurs articles et ouvrages collectifs sur l'histoire et l'esthétique du cinéma. Ouvrage à paraître : *Les temps des images. Des milliers de regards sur le monde* (Presses Universitaires du Septentrion, fin 2007). Elle dirige la sous-collection « Images et sons » des Presses Universitaires du Septentrion.

¹⁷

Lev Manovich, *What Is Digital Cinema*, 1995, publié sur www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html

► BIBLIOGRAPHIE ESSENTIELLE

DISPOSITIFS : ILLUSIONS OPTIQUES, LANTERNE MAGIQUE, PANORAMA, PHENAKISTISCOPE, CINEMATOGRAPHE, ETC.

- ALBERA François, TORTAJADA Maria « L'Epistème "1900" », in André Gaudreault, Catherine Russell, Pierre Véronneau (sous la dir.), *Le Cinématographe, nouvelle technologie du XX^e siècle*, Lausanne, Editions Payot, 2004, pp.44-62.
- ALBERA François, BRAUN Marta, GAUDREULT André (sous la dir.), *Arrêt sur image, fragmentation du temps. Stop Motion, Fragmentation of Time*, Lausanne, Editions Payot, 2002.
- AUMONT Jacques, *L'œil interminable*, Paris, Séguier, 1995.
- BALTRUSAITIS Jurgis, *Anamorphoses ou Thaumaturgus opticus* (Les Perspectives dépravées – II), Paris, Flammarion, rééd. 1996.
- *Anamorphoses ou Thaumaturgus opticus, Les perspectives dépravées*, Paris, Flammarion, 1984.
- *Essai sur une légende scientifique, Le miroir, révélations, science-fiction et fallacies*, Paris, Elmayan – Le Seuil, 1978.
- BRUNETTA Gian Piero, *Il viaggio dell'iconauta dalla camera oscura di Leonardo alla luce des Lumière*, Venezia, Marsilio, 1997.
- BURCH, Noël, *La Lucarne de l'infini : naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan, 1991.
- CASETTI Francesco, *L'Occhio del novecento, cinéma, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.
- CERAM C.W., *Archéologie du cinéma*, Paris, Plon, 1966.
- COISSAC G.- Michel, *Histoire du Cinématographe de ses origines à nos jours*, Paris, Editions du « Cinéopse », Librairie Gauthier-Villars, 1925.
- *La théorie et la pratique des projections*, Paris, impr. P. Feron-Vrau, ca.1906.
- COSTA Antonio, *Méliès la morale del giocattolo*, Milano, Il Formichiere, 1980.
- Della Porta Giambattista, *Magiae naturalis*, Naples, 1589, édition anglaise : *Natural Magick by John Baptista Porta, a Neapolitaine, in twenty books*, London, Thomas Young, and Samuel Speed, reprint, Yale University, New York, Basic Books Inc., 1959.
- DELREE Pierre, *Robertson : physicien et aéronaute liégeois*, Liège, Paul Gothier, 1954.
- DEMENY Georges, *Etudes sur les appareils chronophotographiques*, Evreux, Hérissey, s.d.
- *Les Origines du cinématographe*, Paris, Henry Paulin, s.d. (date du dépôt légal 1909).
- DESLANDES Jacques, *Histoire comparée du cinéma*, t. I, Paris, Casterman, 1966.
- DUCOM, Jacques, *Le cinématographe scientifique et industriel*, Paris, L. Geisler, 1911.
- DULAC Nicolas, GAUDREULT André, « Il principio e la fine... Tra fenachistoscopio e cinematograpfo : l'emergere di una nuova serie culturale », Veronica Innocenti (dir.), Valentina Re (dir.), *Le soglie del film/The Film's Thresholds*, Udine, Forum, 2004, p. 185 à 201.
- ERNST Bruno, SONREL Dominique (trad.), *Le Monde des illusions d'optique : objets impossibles et figures ambiguës*, Berlin, Taschen, 1994.
- GAUDREULT André, RUSSELL Catherine, VERONNEAU Pierre, (sous la dir.), *Le Cinématographe, nouvelle technologie du XX^e siècle*, Lausanne, Payot, 2004.
- GUNNING Tom, « Phantasmagorie and the Manufacturing of Illusions and Wonder : Towards à Cultural Optics of the Cinematic Apparatus », *Le Cinématographe, nouvelle technologie du XX^e siècle*, Lausanne, Editions Payot, 2004, pp. 31-44.
« The Cinema of Attractions : Early Film, This Spectator and the Avant-Garde », in Thomas Elsaesser (sous la dir.) *Early Cinema : Space-Frame-Narrative*, London, British Film Institute, 1991.
- KIRCHERI Athanasii, *Ars magna lucis et umbrae*, Rome, 1646.
- LEURECHON Jean, *Récréation mathématique, composée de plusieurs problèmes plaisants et facétieux*, Pont-à-Mousson, Jean Hanzelet, 1626, p. 4.
- MANNONI Laurent, *-Le Grand art de la lumière et de l'ombre, archéologie du cinéma*, Paris, Nathan, 1994.
- « Christiaan Huygens et la Lanterne de peur », 1895, revue de l'Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, n° 11, 1992, p. 49-78.
- « Plaque de verre ou celluloïd ? Lanterne magique et cinéma : la guerre d'indépendance », 1895, n°7, 1990, p. 3.
- « Viaggio attraverso le immagini della lanterna magica », *Cinegrafie*, n°8, 1995, p. 210.
- MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT, 2001.
- MÉLIÈS Georges, « Les Vues cinématographiques », *Annuaire Général et International de la Photographie*, Paris, 1907. (rééd. In *Intelligence du cinématographe*, p. 181).
- MUSSER, Charles, *The Emergence of Cinema. The American Screen to 1907*, New York, Charles Scribner's Sons, 1991.
- NEKES Werner, MANNONI Laurent, *Eyes, Lies and Illusions*, London, Hayward Gallery, 7 october 2004 – 3 january 2005.
- NICÉRON Jean-François, *La Perspective curieuse*, Paris, Langlois, 1652.
- OETTERMANN Stephan, *Das Panorama, Die Geschichte eines Massenmediums*, Frankfurt am Main, Syndikat, 1980 (*The Panorama. History of a Mass Medium*, New York, Zone Books, 1997).
- PATIN Charles, *Relations historiques et curieuses de voyages*, Lyon, Claude Muguet, 1674.
- PISANO Giusy, « Jan Evangelista Purkyně : la stroboscopie au service de l'enseignement », *Joseph Plateau : 1801-1883, Vivre entre l'art et la science*, sous la dir. de Maurice Dorikens, Province Oost-Vlaanderen, 2002, 8 p.
- PISANO Giusy, Valérie POZNER (sous la dir.), *Le muet a la parole. Cinéma et performances à l'aube du XX^e siècle*, Paris, CNRS/AFRHC, 2005.
- PLATEAU Joseph-Antoine, « Sur un nouveau genre d'illusions d'optique », *Correspondance mathématique et physique*, Bruxelles, n°6, 1832, pp. 365-368.
- *Dissertation sur quelques propriétés des impressions produites par la lumière sur l'organe de la vue*, Brest, Le Nouvel art cinématographique, réimpr. 1930.
- PORTA, Giambattista Della, *Magiae naturalis libri XX ab ipso authore expurgati et superacti, in quibus scientiarum naturalium divitiae et delitiae demonstrantur*, Naples, Salvianum, 1589.
- POTONNIEE Georges, *Daguerre peintre et décorateur*, Paris, rééd. J.M. Place, 1989.
- *Les origines du Cinématographe*, Paris, Paul Montel, 1928.
- QUIGLEY Martin, *Magic Shadows, the Story of the Origin of Motion Pictures*, New York, Biblo and Tannen, 1969 (éd. Originale : 1948)
- ROBERTSON Etienne-Gaspard, *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute*, Paris, chez l'auteur, bd Montmartre n°12, et à la librairie de Wurtz, rue de Boubon, 17, 1831-1833.

- > ROBINSON David, « Masterpieces of Animation 1833-1908 ; Capolavori dell' animazione 1833-1908 », *Griffithiana, rivista della cineteca del Friuli*, n°43, décembre 1991, 128 p.
- > ROBINSON, David, « Incunabili del cinema d'animation ». « Incunabula of Animation », *Griffithiana*, n°38/39, octobre 1990, pp. 211-217.
- > ROGERS Nigel, *Illusions d'optique*, Paris : Solar, 2000
- > SADOUL, Georges, *Histoire générale du cinéma. 1-2. Les pionniers du cinéma 1897-1909*, Paris, Denoël, 1948.-*Conquête du cinéma*, Paris, Librairie Gedalge, 1960.
- > ZOTTI Minici, Carlo Alberto, *Dispositivi ottici alle origini del cinema*, Bologna, CLUEB, 1998.
- *Il mondo nuovo. Le meraviglie della visione dal '700 alla nascita del cinema*, a cura di, Milano, Mazzotta, 1988, catalogo della mostra tenuta a Bassano del Grappa nel 1988

CATALOGUES PLAQUES LANTERNE MAGIQUE

- > *Lanterne magique et fantasmagorie, inventaire des collections*, CNAM/Musée national des techniques, 1990.
- > MANNONI Laurent, *Trois siècles de cinéma, de la lanterne magique au cinématographe*, Paris, Cinémathèque française/RMN, 1995.
- > MANNONI Laurent, PESENTI Campagnoni Donata, ROBINSON David, *Light and Movement, Incunabula of the Motion Picture 1420-1896, Luce et movimento, Incunaboli dell'immagine animata 1420-1896, Lumière et Mouvement, Incunaboli de l'image animée 1420-1896*, Gemona, Le Giornate del cinema muto, 1995, pp. 326-328.
- > PESENTI Donata Campagnoni, *Vedute del « Mondo Novo », Vues d'optique settecentesche nella collezione del Museo Nazionale del Cinema di Torino*, Edito da Umberto Allemandi & C., Torino-Londra, per il Museo nazionale del cinema, Torino, 2000.
- > PROLO Maria Adriana et Carluccio Luigi, *Il Museo Nazionale del Cinema*, Torino, Cassa di Risparmio di Torino, 1978.
- > ZOTTI Minici, Carlo Alberto (sous la dir.), *Magique visions prima del Cinema, la collezione Minici Zotti*, Padova, Il Poligrafo, 2001.

EPISTEMOLOGIE DES SCIENCES : PERCEPTION, VISION

- > CRARY Jonathan, *L'Art de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle* (1990), Nîmes, Editions Jacqueline Chambon, 1994.
- *Suspension of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge, Mit Presse, 1999.
- > DAUMAS, Maurice (sous la dir. de), *Histoire de la science*, Paris, Gallimard, 1957.
- > DAUMAS, Maurice, *Les instruments scientifiques aux XVII^e et XVIII^e siècles*, Paris, Presses Universitaires de France, 1953.
- *Histoire générale des techniques*, Paris, Presses universitaires de France, 1968.
- > FOUCAULT Michel, *Surveiller et Punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.

- « L'imagination du XIX^e siècle » (1980), *Dits et écrits II, 1976-1988*, Gallimard, 2001.
- > FREEDBERG David, *Le Pouvoir des images*. Trad. de l'américain par Alix Girod. Paris, Gérard Monfort, 1998. [Éd. orig. : *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response*, Chicago & London, The University of Chicago Press, 1989.]
- > GALIMBERTI Umberto, *Psiche e techne*, Milano, Feltrinelli, (4^e edizione) , 2005.
- > GEHLEN A., *Die Seele im technischen Zeitalter* (1957), tr. It. *L'uomo nell'era della tecnica*, Milano, Sugarco, 1984.
- > GLEYSE, Jacques, *L'instrumentalisation du corps. Une archéologie de la rationalisation instrumentale du corps, de l'Age classique à l'époque hypermoderne*, Paris, L'Harmattan, 1997.
- > HAVELANGE Carl, *De l'œil et du monde. Une histoire du regard au seuil de la modernité*, Paris, Fayard, 1998.
- > KERN Stephen, *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1988 (*The Culture of Time and Space 1880-1918*, Cambridge, 1983).
- > MAREY Etienne-Jules, *Le Mouvement* (1894), Nîmes, Edition Jacqueline Chambon, 1994.
- > PIERANTONI Ruggero, *Forma fluens. Il movimento e la sua rappresentazione nella scienza, nell'arte e nella tecnica*, Torino, Boringhieri, 1986.
- *Loocchio e l'idea. Fisiologia e storia della visione*, Torino, Bollati Boringhieri, 1981.
- > PIRENNE Maurice, *Percezione visiva. Ottica, pittura e fotografia*, Padova, Muzzio, 1991.
- > PRIGOGINE Ilya, STENGERS Isabelle, *La nouvelle alliance. Métamorphose de la science*, Paris, Gallimard (Folio essais), 1986.
- > RABINBACH Anson, *Le moteur humain*, Paris, La Fabrique, 2004.
- > RICCINI Raimonda, Cimisello Balsamo Silvana, *Gli occhiali presi sul serio. Arte, storia, scienza e tecnologie della visione*, a cura di, 2002, catalogo della mostra tenuta a Milano nel 2002
- > ROSSI Paolo, BATTISTINI, *La Naissance de la science moderne en Europe*, Paris, Editions du Seuil, 1999.
- *Francesco Bacone. Dalla magia alla scienza*, Bologna, Il Mulino, 2004
- > SHEPARD Roger N. ; JACQUELINE Henry (trad.), *L'Œil qui pense : visions, illusions, perceptions*, Paris : Seuil, 1992
- > SIMON Gérard, *Archéologie de la vision : l'optique, le corps, la peinture*, Paris, Éditions du Seuil, 2003.
- > SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris Aubier, (1969), 1985.
- > STENGERS Isabelle, Judith Schlanger, *Les Concepts scientifiques*, Paris, Gallimard, 1991.
- > WAGNER, Pierre, (sous la dir.), *Les Philosophes et la science*, Paris, Gallimard, 2002.
- > WORMS Frédéric (sous la dir.), *Le Moment 1900 en philosophie*, Presses Universitaires du Septentrion, 2004.

L'expérience dédoublée de l'image interactive

Trois fils de Luc Dall'Armellina

Pierre Barboza
Université Paris 13

Introduction

L'analyse qui est présentée porte sur un « travail en cours » (*work in progress*) réalisé par Luc Dall'Armellina¹ et intitulé *Trois fils*. Cette proposition se compose d'une série de trois portraits d'origine photographique, éditée en ligne sur le site web de l'auteur. Les trois portraits sont présentés au sein d'un dispositif informatique qui comprend un écran réactif aux actions d'un spectateur par l'intermédiaire d'un système de pointage, la souris. Dans ce dispositif, l'écran est à la fois support de visualisation et périphérique d'entrée et il convient d'ajouter aux éléments cités, l'ordinateur et ses programmes ainsi que le réseau Internet qui permet l'accès à l'œuvre et son téléchargement. Les trois images sont interactives et c'est sur cette propriété que l'analyse qui suit va porter en s'interrogeant sur la manière dont cette propriété conditionne la relation du spectateur avec les images proposées.

Il s'agit de réfléchir aux dimensions phénoménologiques et cognitives caractérisant l'expérience du spectateur dans un tel contexte numérique. Ce n'est pas l'analogie de l'image vis-à-vis de l'objet représenté qui retiendra l'attention pour envisager cette expérience. C'est plutôt « l'effet de présence » de l'image, le premier des pouvoirs de l'image selon Louis Marin², qui est susceptible de l'éclairer. Les thèmes liés à l'analogie ont été largement

débattus pendant une première période de réflexion sur les images numériques³, ce qui a relégué au second plan les questions liées à l'activité spectatorielle. Ce sont donc les conditions de réception du sujet face à l'image qui font l'objet de l'analyse de *Trois fils*. Chaque « référent » des trois portraits est envisagé selon la manière dont le sujet s'en construit une représentation. De ce point de vue, le dispositif interactif par l'intermédiaire duquel l'image parvient à l'œil de son destinataire implique de façon toute particulière le corps du sujet : pour voir l'image mais aussi pour produire l'image à voir. Le regard et le geste sont ainsi convoqués devant l'image.

Après avoir présenté le contenu documentaire de *Trois fils* dans le cadre défini par les intentions de l'auteur, l'examen de la praxis du *medium* interactif est nécessaire. Par praxis, il faut entendre les actes en eux-mêmes, par le regard et le geste, et les intentions en tant qu'elles gouvernent exclusivement ces actes. Il s'agit de cerner au plus près cette nouvelle implication du corps dans la relation du sujet à l'image, voire de l'isoler de l'expérience réflexive de l'image qui s'y déroule parallèlement. L'analyse de la praxis de *Trois fils* apparaît alors comme un détour nécessaire à la compréhension d'une proposition qui se définit à juste titre comme un *processus*. Cette analyse de la praxis est aussi un préalable à l'éclairage du régime communicationnel dont relève *Trois fils*.

1. Trois fils

Le choix de *Trois fils* a été motivé par plusieurs raisons. Il provient d'un « auteur-designer » qui est aussi un enseignant-chercheur en sciences de

¹ Luc Dall'Armellina est auteur-designer de dispositifs numériques et enseignant-chercheur à l'École d'Art de Valence ; site web, « vous êtes ici » : <http://lucdall.free.fr>.

² Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image*, Éditions du Seuil, 1993.

³ Notamment, Philippe Quéau, *Le Virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon/INA, 1993 ; Pierre Barboza, *Du photographique au numérique : la parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, Édition L'Harmattan, 1996.

l'information et de la communication. Le qualificatif de designer qui suit celui d'auteur marque l'importance accordée à un « faire interdisciplinaire » qui est un trait distinctif de l'art numérique dont l'analyse croise inévitablement plusieurs champs épistémologiques. Ensuite, le fait que l'auteur soit aussi un chercheur fournit une aide précieuse quand il produit lui-même des pistes de réflexion sur son travail de créateur. Enfin, que les images à manipuler soient des traces photographiques n'est pas sans donner un certain relief à ces questions. Par sa simplicité même, *Trois fils* pose très nettement des questions essentielles : qu'en est-il d'une image que le spectateur doit transformer et qu'en est-il du spectateur à qui l'on demande de la manipuler ?

Le propos

Les trois images qui composent la série des *Trois fils* ont un double statut. Ce sont d'abord des photographies, c'est-à-dire des empreintes photoniques de personnes qui ont existé. Ce sont aussi des images interactives, soit des images susceptibles d'être modifiées par l'action de celui qui les regarde. Entre ces deux statuts littéralement contradictoires, c'est le destin de ces portraits qui se fait jour. La tension entre l'image-trace et l'image manipulée se traduit par un processus que le spectateur est invité à mettre en œuvre. Pour ce faire, l'auteur exploite les possibilités offertes par la séparation radicale entre le support de visualisation et l'espace physique d'enregistrement⁴ et de traitement de l'image.

*Trois fils*⁵ est le premier volet d'un projet de galeries réunissant les portraits des « mères, pères, fils et filles » qui composent et recomposent les filiations imaginaires dont sont tissés les rêves et les utopies contemporaines. Toutefois, c'est à

l'aune du doute que Luc Dall'Armellina présente cette galerie : « Voir dans les attitudes, les plis de peau, les sourires, les ourlets du temps, s'il reste encore quelque indice à décoder que nous n'aurions pu saisir. Au risque de se confronter – sous la poussière – au souvenir. ». L'auteur sollicite une attention soutenue, un regard décrypteur des signes cachés ou oubliés. Si « la folie guette » devant la multiplicité des lignes de fuite qui s'esquissent, l'esprit peut aussi s'épanouir « du côté d'une invention et de la créativité sociale [qui] se construisent politiquement ». C'est donc au spectateur d'élaborer du sens dès lors qu'il s'introduit dans le dispositif des *Trois fils*.

Pour notre propos, deux points sont à retenir de cette présentation. D'une part, les portraits présentés vont être soumis à l'épreuve du temps au travers d'un travail de décryptage. Le temps long de la mémoire va se trouver confronté au temps court de la lecture des signes. D'autre part, cette confrontation des mémoires inscrit la perspective politique dans le dispositif lui-même. Le spectateur n'est pas appelé à recevoir un message, mais au contraire à élaborer à partir de ses propres représentations. On le verra, c'est la praxis du dispositif qui est au centre de ce dispositif : comment s'articulent les actions sur l'image et les représentations qui les guident ? Avant d'aller plus loin, une description des éléments iconiques du dispositif est nécessaire.

Document et fiction

Les trois personnes dont les portraits sont présentés ont en commun d'associer des hommes que la mort a frappés jeunes et de façon violente. À un titre ou un autre, ils se sont opposés à un ordre et leur mort a été mise au compte de cette opposition. ►

⁴ Cette dissociation entre support d'enregistrement et surface de perception est souvent désignée, et de façon un peu excessive, comme un phénomène de « dématérialisation » des contenus. Il s'agit en fait de désigner les propriétés de duplication des contenus à partir d'une même source de stockage.

⁵ Les citations de Luc Dall'Armellina qui suivent sont extraites des pages de présentation de *Trois fils* sur le site : http://lucdall.free.fr/dispositif/trois_fils.html.

► Le premier portrait représente Jésus-Christ d'après le négatif qu'a réalisé Secondo Pia en mai 1898 en photographiant le fameux « suaire de Turin »⁶, supposé avoir été le linceul du corps du Christ. Cette origine est largement contestée, mais quoi qu'il en soit de la véracité de l'empreinte, l'image du suaire ne pouvait qu'entrer en résonance avec la force mystique de la figure divine crucifiée. Pendant des siècles, des foules de chrétiens ont fait le pèlerinage à Rome pour y contempler l'étoffe. Le deuxième portrait est une photographie d'Arthur Rimbaud prise en 1871 ou 1872 par Étienne Carjat⁷ dans son studio parisien. Ce portrait est surtout l'une des rares photographies du poète. Il a 18 ans et le regard tourmenté⁸ saisi par Carjat participera de la légende sulfureuse de l'auteur d'*Une saison en enfer* devenu commerçant en Somalie avant de revenir mourir, infirme, à l'hôpital de la Conception à Marseille. Le dernier portrait de la galerie est l'un des plus célèbres d'Ernesto Che Guevara. Le cliché est un instantané pris sur le port de La Havane en mars 1960 par Alfredo Korda⁹. Recadrée sur le visage et traitée par isohélie, l'image devient après la mort de Che Guevara en Bolivie une icône mondiale de la révolte contre l'ordre établi. Icône que l'on trouvera aussi bien affichée au mur des chambres de collégiens japonais que sous forme d'autocollant sur les pare brises de camionneurs latino-américains et que peu de journaux à travers le monde se sont abstenus de publier¹⁰.

Ces trois images ont donc chacune un destin qui a modelé leur signification dans l'imaginaire collectif.

Les portraits qui s'offrent au regard de l'internaute ne sont pas ceux qui viennent d'être très sommairement documentés. Ce sont les icônes forgées par les ans qui apparaissent à l'écran. Les pouvoirs de l'image s'y manifestent tout particulièrement au travers de la charge émotionnelle, du poids historique et de l'épaisseur mythologique que des communautés humaines ont accordés à ces trois personnages. Chacune de ces images est exemplaire de la fragilité du statut documentaire de la photographie. Le fait que l'existence du Christ, de Rimbaud et du Che se soit achevée sur une mort tragique a transformé en destin leurs engagements spirituel et poétique. Le spectateur-internaute¹¹ découvre donc auréolé de légendes chacun des portraits de ces fils d'une famille utopique : trois documents, trois fictions, trois mythes s'inscrivant dans le temps long de l'histoire des images et de la mémoire humaine. *Trois fils* va ensuite confronter ce temps long de l'histoire des images avec le temps court de l'action sur l'image.

2. Interactivité

Il est banal de rappeler que les images numériques apparaissent sur l'écran non pas, à l'instar des images de télévision, selon un procédé mécanique et unidirectionnel, mais en vertu de continus échanges d'informations entre un processeur graphique et un programme. Mais cette configuration du support matériel des images numériques est essentielle pour comprendre la nouveauté de ces images car ces échanges d'informations

6 Ce suaire qui enveloppa le corps du Christ après sa résurrection, si l'on admet son authenticité, aurait conservé l'empreinte du fils de Dieu grâce à un phénomène de ionisation connu mais assez miraculeux en la circonstance. Plusieurs études scientifiques, dont une datation au carbone 14 et une analyse récente des tissus du suaire, ont démontré l'origine médiévale de la relique.

7 Portraitiste renommé, Carjat a réalisé dans un style sobre de nombreux autres portraits dont ceux de Gambetta, Victor Hugo ou Charles Baudelaire.

8 Quelques mois plus tard, Rimbaud blessa le photographe avec une canne-épée au cours d'un dîner du groupe des « Vilains Bonhommes », événement dont Verlaine fera un poème.

9 Le « Che » est alors âgé de 32 ans et le cliché a été réalisé le jour des obsèques des 81 victimes d'un attentat qui a eu lieu dans le port de la ville quelques jours auparavant. L'épreuve d'origine montre Che Guevara avec à sa gauche le profil d'un homme et à sa droite un palmier. Un recadrage judicieux fera de cette image la photo la plus reproduite de la planète.

10 Une exposition a été consacrée aux détournements du cliché d'Alberto Korda au Victoria and Albert Museum à Londres, « Che Guevara : Revolutionary and Icon », voir : www.vam.ac.uk/vastatic/microsites/1541_che.

11 Caractérisation provisoire du destinataire des images.



**La tension entre document
et fiction se déplace et
prend immédiatement
une dimension nouvelle**

permettent de changer leur contenu informationnel sans avoir recours à des moyens différents de ceux qui en permettent l'affichage. Ainsi, les fichiers images associent aux données descriptives des instructions opératoires qui visent donc aussi bien l'affichage que les traitements, c'est-à-dire que les images informatiques sont manipulables par le dispositif même qui en permet l'affichage. Ces conditions techniques, inédites en matière d'images, expliquent la présence des propriétés interactives qui caractérisent les images sur support numérique. Mais, si ces conditions rendent bien compte du fait qu'une image puisse être dotée de propriétés informatiques, elles ne disent rien sur les effets du fonctionnement d'une telle image sur son spectateur.

Réagencement énonciatif

Luc Dall'Armellina explique son projet en ces termes : « Rimbaud, fils du langage ; Jésus, fils de l'amour ; El Che, fils de la liberté... Sont-ils morts qu'ils soient si présents dans notre aujourd'hui ? ... D'où nous reviennent-ils, qu'ils semblent persister à exister, à vivre au dehors d'eux-mêmes, en nous, qui les ré-agençons dans nos énonciations, solitaires et collectives, au gré de nos besoins inquiets ? »¹². C'est le réagencement de « nos énonciations » qui fait entrer le spectateur-internaute dans le temps court de l'image qui lui est présentée. Ce qui importe ici porte moins sur une nouvelle énonciation du mythe que sur le fait que l'image puisse être l'objet d'une ré-énonciation qui touche à son contenu et à sa signification. La tension entre

**au travers d'un processus
d'actualisation d'images
rendues possibles par un
programme de traitement
graphique.**

document et fiction se déplace et prend immédiatement une dimension nouvelle au travers d'un processus d'actualisation d'images rendues possibles par un programme de traitement graphique.

L'auteur a associé le fichier des trois photographies numérisées avec un traitement programmé inspiré de *Goo*¹³ tel que le clic du curseur de la souris sur l'image la divise automatiquement en quatre parties à partir du point désigné. Ensuite, un cliquer-glisser entraîne une déformation progressive de l'image. Dans *Trois fils*, après l'opération de pointage, un léger déplacement de la souris, le cliquer-glisser, provoque un frémissement du visage et un déplacement lent et continu produit une troublante animation réaliste du visage, lui insufflant un semblant de vie. A l'inverse, des déplacements plus amples et vifs produisent des effets grotesques. La portée de ces manipulations sera d'autant plus forte qu'elle exprimera des gestes de transgression à l'endroit de ces icônes. Ce jeu manipulatoire qui débouche de la sorte sur une déformation de l'image initiale s'apparente ainsi à une sorte de profanation intime puisque c'est l'intégrité – et l'*aura* – de l'icône qui est atteinte par le spectateur-internaute et pour lui seul. L'impression ressentie tient au fait que le réagencement énonciatif de l'image est effectué en temps réel, c'est-à-dire dans le présent du spectateur, soit comme le résultat immédiatement visible de son action. Par rapport à l'opposition ►

¹² Luc Dall'Armellina : voir note 5.

¹³ Algorithme modifié à partir d'un tutorial en langage *Lingo* nommé *Goo with Director* par Gary Rosenzweig. Ce comportement permet la division virtuelle d'une image en quatre rectangles à partir du point de clic du curseur, ce qui a pour effet de produire un type de déformation plastique de l'image qu'on trouve dans les logiciels de simulation et de *morphing* tels que *Kai's Power Goo* d'Eric Wenger par exemple.

- classique entre trace photonique du passé et effet de présence de l'image, c'est donc une nouvelle sorte de tension entre document et fiction qui se manifeste dans le laps de temps que dure cette expérience avec l'image.

Il convient dès lors de s'interroger sur les conditions de cette expérience de courte durée où un code est manipulé dans le cadre d'une praxis.

Code opératoire

Ce que l'on appelle la dématérialisation de l'image, la séparation totale entre support de perception et support de stockage, donne lieu à des échanges entre les données de description, le contenu informationnel, et des instructions de traitement, en quoi résident justement les propriétés interactives de l'image numérique. Lorsque ces échanges sont commandés par un utilisateur humain, l'interface graphique est l'espace où ces propriétés sont activables. D'une façon générale, les interfaces mettent en œuvre un dénominateur commun entre les deux systèmes hétérogènes de façon à leur permettre de communiquer. En conséquence, la conception des interfaces vise à *désigner* un système communicationnel intermédiaire où seront implémentées des représentations adaptées, compréhensibles et acceptables, à chacune des « parties » en présence. Dans le cas de l'interface graphique, c'est un ensemble de conventions univoques pour la machine et contraignantes pour l'humain qui permet que les messages soient compris. Ces conventions logiques et culturelles sont praticables par l'intermédiaire d'un code opératoire, un ensemble de règles, qui varie en fonction des objectifs de communication qui lui sont assignés. Un tel code est opératoire puisqu'il règle une série d'actions dans le but d'obtenir un résultat déterminé. Il résulte de ces considérations générales sur les

interfaces une configuration nouvelle pour l'image interactive. Dans le cas de *Trois fils*, nous avons affaire à une interface élargie à l'ensemble de l'image. En effet, le programme « à la façon de *Goo* »¹⁴ transforme chacun des portraits en une interface où chaque point de l'image peut être le point de départ tangible d'une manœuvre qui s'achèvera en n'importe quel autre point de l'image. Cette possibilité n'est pas sans contrepartie puisque le déroulement d'une telle manœuvre a ses propres conditions : pour que le processus de *Trois fils* se déroule normalement, il est impératif que le spectateur-internaute ait compris les règles de fonctionnement, non du programme, mais de l'interface, c'est-à-dire qu'il en ait assimilé le code opératoire. Ce n'est qu'une fois que cette condition aura été remplie, qu'il aura le loisir d'apprécier les significations à accorder au traitement d'image effectué : le frémissement d'un visage ou sa déformation burlesque. Quoi qu'il en soit de la fantaisie ou de la culpabilité qui ressortira de cette expérience, l'apprentissage et l'assimilation du code opératoire de l'interface en sont les indispensables prérequis. Dans *Trois Fils*, l'acquisition du code opératoire ne requiert pas de mode d'emploi et un raisonnement inductif, qui part des effets pour remonter aux causes, y est en vigueur : la dimension interfacielle de l'image n'est donc pas séparée de sa dimension purement visuelle.

Une remarque s'impose maintenant pour mieux définir celui qui a été caractérisé jusqu'ici par commodité de *spectateur-internaute*. Cette caractérisation reste assez générale et surtout approximative, elle permet juste de spécifier la situation de réception de l'image dans l'environnement internet. Cette remarque renvoie aux discussions qui ont cours pour

¹⁴ Luc Dall'Armellina, entretien avec l'auteur.

désigner la posture du destinataire¹⁵ d'un contenu interactif de façon plus précise que ne peut le faire le terme banal d'utilisateur. Utilisateur présente certes l'avantage de stipuler indirectement qu'une action est en cause dans cette posture mais il ne dit rien des particularités de cette posture devant un contenu donné : images, textes, animations ou bien contenus documentaires, pédagogiques, fictionnels, artistiques, informatifs... Le destinataire de *Trois fils* est bien le spectateur des images qui s'affichent sur son écran. Il est certes un internaute puisqu'il s'est connecté au réseau Internet et s'est dirigé vers un site web. En tant qu'internaute, on sait qu'il dispose d'un ordinateur muni de périphériques, mais cela n'éclaire pas vraiment la posture effective qu'il occupe devant l'image qu'il manipule. C'est pourquoi il est nécessaire d'introduire le terme d'opérateur pour désigner le destinataire de l'image interactive. S'il reste un spectateur, ce n'est que partiellement et momentanément, puisqu'il lui est enjoint de procéder lui-même aux réagencements énonciatifs détenus dans la proposition de l'auteur. Spectateur donc, mais également et alternativement opérateur d'un dispositif interactif dans le cadre duquel il dialogue en vertu d'un code opératoire qui appartient intrinsèquement à l'image interactive. C'est cette pratique d'un code opératoire, en ce qu'elle caractérise l'image interactive de façon bien plus précise que l'environnement Internet, qu'il s'agit de mieux comprendre pour tenter d'élucider ce que les propriétés interactives modifient dans l'expérience du destinataire de l'œuvre.

3. Expériences

Regarder une image n'a jamais voulu dire que seuls l'œil et la perception visuelle se trouvent engagés.

¹⁵ Usager, utilisateur, lecteur, « lect-acteur », spectateur, « spect-acteur ». C'est souvent le type de contenu informationnel envisagé qui permet de caractériser la place qu'occupe le destinataire dans le dispositif interactif bien que les néologismes tentent de désigner la dimension *active* du récepteur dans le contexte numérique.

¹⁶ Descartes, « Le Dioptrique », in *Œuvres philosophiques*, tome 1, Garnier Frères, (1644), 1963.

¹⁷ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, (1945), 1990.

Les sensations visuelles sont ressenties par le spectateur et en même temps elles sont interprétées par la mémoire, le savoir, les croyances et les affects. Ce qui advient de neuf à la perception oculaire est associé à différentes sortes de souvenirs. Descartes pensait ainsi que la perception visuelle relevait d'un « jugement »¹⁶. C'est sans doute excessif au regard de ce qui est réellement vécu : sensation visuelle, perception et interprétation s'exercent dans un même et seul mouvement. Maurice Merleau-Ponty a montré que cette synthèse vécue dans l'acte de perception est inséparable du rôle joué par le corps du sujet comme « référence » de la perception¹⁷ et que cette corporéité de la perception exprime une intentionnalité vers l'objet visé. Ces considérations phénoménologiques dessinent les caractéristiques de la relation à l'image en tant qu'expérience de l'image. Toutefois, devant une image interactive, le spectateur éprouve une expérience de nature différente dans la mesure où ce n'est plus seulement le souvenir intériorisé, réflexif, de sa « communication vitale avec le monde » qui est mobilisé.

L'expérience de l'image

Le terme d'expérience désigne le fait d'éprouver quelque chose susceptible de provoquer pour le sujet un changement dans ses connaissances, son savoir ou ses aptitudes. Il s'agit à la fois du fait de ressentir quelque chose et de la connaissance que l'on en acquiert par cette chose éprouvée. La connaissance ainsi acquise est donc étroitement liée à un processus de perception, à la mobilisation d'organes sensoriels. Le fait d'éprouver est le versant perceptif de l'expérience tandis que les connaissances qui en résultent en sont le versant cognitif. Sans entrer dans les débats des spécialistes en sciences cognitives, rappelons qu'ils s'accordent ►

- sur les principes posés par Merleau-Ponty pour considérer¹⁸ que l'expérience n'est pas un processus par étapes mais au contraire un processus global où s'entremêlent perception, interprétation et acquisition de connaissances. Un point d'accord concernant l'expérience réside dans la singularité des conditions de son exercice, qu'il s'agisse du contexte spécifique de ce qui est perçu ou éprouvé ou bien du sujet singulier de l'expérience : ce qu'il est, ce qu'il sait, ce qu'il a déjà éprouvé au cours de son histoire sociale et psychique. Ainsi, l'expérience, si elle a bien des traits constants, a aussi et toujours une dimension particulière, situationnelle et personnelle, qui affecte la perception et le changement cognitif qu'elle provoque.

C'est pourquoi regarder une image est une expérience qui sollicite le sens visuel et un retour de la pensée sur ce qui a été vu. L'expérience de l'image n'est pas son interprétation dénotative mais un processus plus synthétique qui s'accompagne d'un changement d'état pour le sujet. C'est dans cette perspective que l'on peut aussi comprendre la fameuse formule de Paul Klee : « L'art ne représente pas le visible, il est ce qui rend visible ». Les relations qui se nouent entre le spectateur, l'image perçue et le médium où elle s'inscrit constituent le dispositif de l'image ; regarder une image relève d'une expérience qui constitue ce qu'Ernst Gombrich¹⁹ a caractérisé comme « la part » que le spectateur prend dans la construction de l'image. Dans *l'Art et l'Illusion*, il a proposé une synthèse des différents apports relatifs à cette question où se croisent l'histoire de l'art, la psychologie cognitive et la théorie de l'informa-

tion. La perception visuelle est analysée à partir du concept de « reconnaissance » selon une formulation constructiviste de la catégorie *gestaltiste* de « projection ». Il ressort de cette analyse que la reconnaissance s'appuie « sur les effets conjoints de l'attente et de l'illusion »²⁰. L'expérience du spectateur consiste alors en une dialectique entre la remémoration de formes et la construction de nouvelles formes que l'image, par nature « incomplète », ne saurait représenter réellement. Cette approche de la perception visuelle postule l'existence d'une véritable « pensée visuelle »²¹ parallèle à la pensée analytique où l'on retrouve les oppositions et les complémentarités entre langue et image, pensée associative et pensée conceptuelle²².

Le corps et l'image

Dans ce cadre, l'expérience du spectateur est de l'ordre de la réflexivité : du regard à la pensée et de la pensée au regard. Toutefois, l'expérience réflexive faisant appel à la mémoire implique le corps du spectateur comme un autre support de l'image. Dans une perspective phénoménologique, Bergson et Merleau-Ponty²³ avaient anticipé cette problématique où la sensibilité a partie liée avec la communication. En effet, ils se sont attachés à mettre en évidence le rôle du corps dans la perception des images. Dans *L'œil et l'Esprit*, il est question d'élucider le phénomène de la réflexivité. L'image n'est ni purement interne au sujet, ni purement externe, elle circule entre deux pôles hétérogènes. Elle est un médium : « Je serais bien en peine de dire où est le tableau que je regarde », nous dit Merleau-Ponty. L'image est ce qui circule du support au corps et du corps au support. Le corps n'est pas seulement un

18
Francisco Varela, Evan Thompson, Eleanor Rosch, *L'inscription corporelle de l'esprit : sciences cognitives et expérience humaine*, Éditions du Seuil, 1993 & Guy Tiberghien dir., *Dictionnaire des Sciences cognitives*, Armand Colin, 2002.

19
Ernst Gombrich, *L'Art et l'Illusion*, Gallimard, (1971), 1996.

20
Idem, page 173.

21
Rudolph Arnheim, *La Pensée visuelle*, Flammarion, (1969), 1976 ou pour les sciences cognitives : Michel Denis, *Image et cognition*, PUF, 1989.

22
Ces oppositions ont été récemment discutées par George Didi-Huberman à propos du schéma kantien d'intellection conceptuelle des formes sensibles. Pour échapper au primat du rationalisme inapte à rendre compte de l'unité synthétique de l'image, Didi-Huberman propose le concept de « visuel » comme le « travail négatif de l'image [...] lorsque le visuel affleure du visible » : George Didi-Huberman, *Devant l'image*, Édition de Minituit, 1990, page 175.

23
Henri Bergson, *Matière et mémoire*, Quadrige/PUF, (1939), 1999 ; Merleau-Ponty, *L'œil et l'Esprit*, Gallimard, (1964), 1985.

lieu d'accueil de l'image, il est surtout le lieu à partir duquel se règle et s'organise la perception. Pour Bergson, le corps organise la perception comme un centre parce que c'est à partir de lui que le monde sensible peut prendre sens. Et il règle la perception parce que c'est lui qui détient la mémoire des actions possibles sur le monde. Les perceptions et représentations de l'espace et des objets qui le composent ne sont pas innées mais sont toujours acquises de façon pragmatique dans le temps. C'est la raison pour laquelle l'image est toujours ressentie et accueillie par le corps de celui qui la regarde.

Ce détour ne vise pas seulement à redire que l'esthétique de la communication est un des prolongements de la phénoménologie, il a surtout pour objectif de rappeler comment le corps participe de l'expérience sensible de l'image et imprègne cette expérience réflexive. Et ce rappel devrait permettre de mieux mesurer la distance qui sépare l'expérience de l'image telle qu'elle vient d'être envisagée de l'expérience de l'image interactive telle qu'elle va être décrite. La question du corps ne pouvant y être problématisée à l'identique.

L'expérience de l'image interactive

Le destinataire se trouve en effet installé dans deux postures, celle de spectateur et celle d'opérateur, qui conditionnent chacune de façon distincte le contenu de son expérience. En d'autres termes, l'expérience de l'image interactive ne renvoie plus uniquement à l'expérience réflexive de l'image. Mais, il demeure qu'à l'instar de toute expérience humaine, elle modifie l'état de celui qui l'éprouve.

Un examen attentif permettra de mesurer l'écart entre ces deux types d'expériences. Premier constat, le sujet ne reçoit pas le message dans les mêmes conditions matérielles et sémiotiques. L'appareillage d'une image médiatisée par un ordinateur forme un tout autre contexte que celui qui permet de recevoir les images de télévision, le film au cinéma, les images imprimées, affichées, les tableaux dans une exposition, etc. Le fait que les appareillages cités soient technologiquement différents ne les empêche nullement de partager une propriété essentielle : ces dispositifs sont ceux d'une réception à sens unique de l'émetteur vers le récepteur. Le spectateur est posté devant l'image ; posture aussi typique que celle du spectateur d'une pièce de théâtre séparé de la scène par les feux de la rampe, par convention infranchissables. Daniel Bounoux remarque que c'est l'existence de cette convention qui garantit la pérennité de la représentation : « L'effet de catharsis repose sur la mimesis, mais c'est aux acteurs qu'on s'identifie, à un être clivé dont l'action ne déborde pas, tout entière contenue en deçà de la rampe qui marque la coupure sémiotique »²⁴. Si les formes de l'art contemporain semblent s'être donné pour mission de contester cette coupure sémiotique, l'image interactive paraît bien en fait ne pas pouvoir s'en accommoder du tout. Si cette image est nouvelle, c'est que sur ordinateur, ou bien dans l'environnement Internet²⁵, elle requiert une participation opératoire qui affecte ses formes éditoriales aussi bien que son contenu plastique. Dans les dispositifs non numériques, l'expérience de l'image réside dans une projection intentionnelle par laquelle se définit la réflexivité ; le corps étant à la

24

Daniel Bounoux, *La Communication par la bande*, Editions La Découverte, 1991, page 128.

25

La sélection d'une chaîne à la télévision est une opération éditoriale mais limitée car elle n'affecte pas le contenu du programme sélectionné.

► fois le sujet et l'objet du processus de reconnaissance et de construction. Ceci nous amène à un deuxième constat : l'image numérique et ses propriétés interactives déplacent certains des éléments qui régissent l'ancien dispositif de l'image. On l'a vu plus haut, la production de l'image sur l'écran recourt à une interface de dialogue qui médiatise la participation opératoire du spectateur. Les apparences de cette interface sont variables. Elle encadre l'image de barres d'outils ou de menus déroulants pour les fonctions éditoriales, elle est souvent interne à l'image pour les fonctions plus directement énonciatives de contenu informationnel. Dans le second cas, la coupure sémiotique est remise en question ou abolie. C'est la raison pour laquelle la relation à l'image interactive suscite une expérience réflexive différente. La réflexivité face à ce type d'image doit alors composer avec une autre sorte d'expérience qui a lieu avant même qu'elle n'apparaisse. Le « changement d'état » qui résulte de cette seconde expérience détermine en partie l'image qui va apparaître : ce n'est donc plus la seule expérience réflexive du sujet qui peut traduire sa relation à l'image. Cette expérience d'une action sur l'image change l'état du sujet dans un sens différent de ce que Gombrich définissait en termes constructivistes comme « reconnaissance et illusion ». Il s'agit maintenant de reconnaître un code opératoire associé à des actions sur l'image. De la sorte, le spectateur établit un dialogue et s'inscrit dans un processus communicationnel. Et il ne peut en aller autrement. Le visible n'est plus à découvrir mais à prévoir. C'est ainsi qu'un régime communicationnel d'échange d'informations se trouve associé au régime réflexif. Cette association trouve sa source dans le support de l'image qui ne se réduit pas à une simple matrice de données chiffrées : les données ne deviennent visibles que parce qu'elles sont gérées par un

programme de traitement. C'est bien le support informatique qui est l'origine et le cadre de cette expérience où l'image est commandée et attendue.

Une expérience enchevêtrée

La description qui précède correspond bien à ce qui a été observé avec *Trois fils* : à partir d'images dont le sens a été transformé par l'imaginaire collectif, le spectateur est conduit à accomplir une fonction énonciative qui va à son tour les modifier. En recourant à une série d'actions codées, il se poste devant des images à venir. Chacun des « trois fils » offre au spectateur une expérience qui vise à modifier sa manière d'agir et de penser, mais sur ces deux plans, cette expérience est très spécifique et délimitée. Manière d'agir : un code doit être appris et mis en œuvre ; manière de penser : des images apparaissent qui résultent d'une action volontaire du spectateur. La relation à l'image interactive est le fruit de deux expériences différentes, mais pourtant, les deux expériences font système, elles sont vécues comme une seule expérience. C'est l'analyse qui les distingue.

Pour devenir opératoire, le code suppose un minimum de réflexivité, ne serait-ce qu'au moment de la phase d'apprentissage. Et pour acquérir une visibilité, l'image exige qu'une action s'exerce pour elle. L'expérience de l'image interactive relève bien d'une praxis²⁶ où les actes ne se comprennent qu'à partir des intentions qui les conduisent et les intentions ne portent que sur les actions à mener. Parallèlement, il est indispensable de distinguer une expérience purement réflexive de l'image qui se déroule devant l'image sur le modèle de la reconnaissance. Mais, encore une fois, dans les faits, les deux types d'expérience s'entremêlent pour le

26

Luc Dall'Armellina dans sa thèse de doctorat étend la portée de cette praxis à l'ensemble du processus d'une œuvre interactive dont le processus sémiotique devient « enaction » : *Des champs du signe : du design hypermédia à une écologie de l'écran*, Université Paris 8, 2003.

spectateur car pour lui les significations se construisent dans la totale intrication de ces deux expériences que seule l'analyse sépare. On parlera alors par commodité d'une expérience complexe, en référence aux théories des systèmes²⁷ qui contestent âprement les relations de causes à effets. Ce qualificatif permet de souligner que les différents éléments qui concourent à cette expérience se manifestent de concert et ne sont pas hiérarchisables dans leurs effets singuliers pour le spectateur. Dans cette expérience complexe, le regard et le geste, réflexivité et action, praxis et reconnaissance, apprentissage et assimilation, mémoire et découverte se combinent et permutent dans un temps très court dans le but de construire du sens.

Conclusion

Ce parcours de *Trois fils* s'est attaché à montrer le dédoublement de l'expérience du spectateur/opérateur devant une image interactive. Cette proposition ne va pas sans poser un certain nombre de problèmes cruciaux que les limites imparties à cette communication ne permettent pas de soulever. Pour conclure, il convient néanmoins de signaler ceux qui apparaissent comme les plus immédiats.

Tout d'abord, la question du temps de l'image interactive s'inscrit bien sûr dans la continuité de la double expérience qu'elle suscite. Le temps révolu des portraits photographiques de chacun des *Trois fils* regardé par le spectateur s'oppose et se conjugue à celui de l'image produite par l'opérateur. La double temporalité qui en résulte pour l'image mérite assurément un examen attentif. D'autant plus que parallèlement, les modalités de l'expérience telle qu'elle a été décrite renvoient à une nouvelle distinc-

tion qui porte sur l'activité sémiotique du sujet. Si la réflexivité s'énonce en termes de dénotation et de connotation, la praxis relève à l'évidence d'un autre régime structuré, lui, par le décryptage des signes dynamiques et la représentation de leur efficence.

Enfin, question aux enjeux les plus directement politiques, le rôle du corps du spectateur/opérateur se différencie au sein de cette expérience dédoublée. Schématiquement, le corps de la mémoire sensible se trouve articulé au corps producteur d'un nouvel objet visible. Et pourtant, ce corps demeure inexorablement l'autre support d'accueil de toute image matérielle. On devra donc s'interroger sur cette image mentale résultant du dédoublement de l'expérience : sur sa nature et sur ses pouvoirs. ■

PIERRE BARBOZA

Pierre Barboza est maître de conférences à l'UFR des Sciences de la communication de l'université de Paris 13 où il est responsable du Master de Design d'interface. Membre du LabSic (MSH Paris Nord) et du Comité scientifique du musée Nicéphore Niepce (Châlon-sur-Saône), ses domaines de recherche portent sur les images et la photographie numériques, le design d'interface et l'esthétique de l'interactivité. Il a publié *La Parenthèse indicielle dans l'histoire des images* (L'Harmattan, 1994), *Les Nouvelles images* (Somogy, 1996) et avec Jean Louis Weissberg il a codirigé l'édition de *L'Image actée : scénarisation numérique* (L'Harmattan, 2006).

27

Jean Louis Le Moigne, *Théorie du système général*, PUF, 1994 ; Edgar Morin, *La Méthode*, tome 1 « La Nature de la Nature », Editions du Seuil, 1977 ; Joël De Rosnay, Editions du Seuil, 1975.

Un nouveau dispositif pour le film ?

Luc Dall'Armellina
Université Paris 13

« Il me dit que son livre s'appelait le livre de sable, parce que ni ce livre ni le sable n'ont de commencement ni de fin. »
Jorge Luis Borgès, *Le livre de sable*, p. 140, Ed. Gallimard, 1975, 1978, Paris

À propos de *Mémoires flottantes*¹, dispositif filmique d'Alexis Chazard & Gwenola Wagon

Les travaux de Gwenola Wagon et Alexis Chazard se situent dans un champ singulier et en devenir, celui qui a pu s'énoncer comme le cinéma interactif. Cette voie a déjà été expérimentée selon diverses modalités par plusieurs artistes. Luc Courchesne avec « *Portrait n°1* » (1990), a proposé une situation de communication interpersonnelle entre un humain (le lecteur) et une représentation filmée (le personnage). Cette relation était médiatisée par une interface texte-pointeur permettant d'accéder à un ensemble de questions à adresser au personnage. Jean-Louis Boissier avec le dispositif « *Moments de Jean-Jacques Rousseau* »² (Gallimard, 2000) a proposé quelques figures d'une grammaire de l'image-temps interactive qui se concentrait sur la boucle temporelle et sur la délégation de caméra. Martin Le Chevallier a quant à lui, avec « *Oblomov* » (2001), créé une pièce vidéo-digitale interactive où les actions du lecteur ont pour effet de provoquer l'avance de la vidéo dans le temps, et ce, jusqu'au nouvel arrêt, laissant en suspension la vidéo en attendant la prochaine sollicitation du pointeur de

souris. Andréa Davidson, elle, a joué de la division séquencée des temps et des mouvements de danseurs (en trois écrans), proposant une chorégraphie interactive pour deux danseurs sur un poème de Julio Cortazar, dans *La Morsure*³, cd-rom éponyme, autoproduit entre 2000 et 2004. Les travaux antérieurs de Gwenola Wagon et Alexis Chazard, *Julie*, *LandMap* et *Ne m'oubliez pas* ont été montrés, dans des lieux qui ne sont pas des salles de cinéma mais des centres d'art ou des galeries. Gwenola Wagon propose l'heureux terme de « cinémactif » pour qualifier ce travail, terme qui dans son évidente efficacité se passe d'explications, mais qui appelle aussi quelques interrogations. Un cinéma actif ? De quelle sorte d'activité s'agit-il ? Est-elle corporelle ? Par quels côtés : réalisateur et/ou cinémacteur ? Que convoque-t-elle par et à travers le corps ? De quelles façons ? Par quels canaux ? Par quelles postures ? Et par quelles sortes d'interfaces ? Quels types de boucles rétroactives ces actions sur le dispositif vont-elles mettre en œuvre ? Mais... une position de spectateur est-elle seulement compatible avec une activité ?... *Mémoires flottantes*, nous dit sa notice⁴, est un film expérimental aux montages d'une variabilité infinie, d'une durée de 12 minutes et nécessitant un programme.

La même notice précise que les scènes constituant ce film sont « jouées par un programme » et non par un projectionniste aidé de son matériel mécano-optique habituel. Elle précise également que le film est terminé 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 pourrons voir – à chaque projection – des images différentes

¹ Ce texte poursuit un travail de lecture critique engagé lors du séminaire A.S.I *L'action sur l'image, pour l'élaboration d'un vocabulaire critique*, et consacré aux dispositifs interactifs de Gwenola Wagon et Alexis Chazard : *LandMap*, *Julie* et *Ne m'oubliez pas*. ENSAD Paris, séance du mercredi 11 février 2004. Voir le texte de Gwenola Wagon et mon texte le discutant sur : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/index.htm>

² Voir le texte de Frédérique Mathieu, *Traces de vie, jeu, et narration, à propos de Moments*, in Weissberg Jean-Louis et Barboza Pierre, *L'action sur l'image, Scénarisations numériques*, Editions de l'Harmattan, Coll. Champs Visuels, Paris, 2006. L'auteure y discute, entre autres, une lecture de la notion de dispositif et propose le concept de raccord interactif.

³ Voir ici le texte de Jean-Louis Weissberg, *Corps à corps, à propos de La Morsure*, dans l'ouvrage cité à la note précédente.

⁴ Festival International du cinéma méditerranéen – Montpellier, 1979-2006.

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. Nous allons tout d'abord tirer quelques remarques de nos lectures, descriptions et interprétations de *Mémoires flottantes*. Ce film expérimental chahute dans ses fondements, nous allons le voir, la notion même de dispositif usuel du *film*, tout en dotant le *nouveau dispositif filmique* de qualités particulières. Nous mettrons ensuite en perspective la notion de dispositif et l'éclairerons à l'aide de quelques définitions commentées.

Voir jouer *Mémoires flottantes*

Bref résumé

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 encore 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.

Un montage par sauts

« Créer un montage par sauts, et j'me ballade... » dit Gwenola Wagon dans l'un des fragments qui composent la narration de ce dispositif combinatoire. La version cd-rom du dispositif se joue, à la manière d'un programme, après avoir copié le

contenu du cd-rom sur le disque dur de l'ordinateur, et lancé *Mémoires Flottantes* par un double-clic. Un premier écran, furtif, nous indique que le programme est réalisé sous MaxMsp⁵. On est alors de suite emporté dans l'image : c'est un film, et non une interface : ni menus ni icônes ne trahissent la présence de signes d'interactivité en direction du lecteur. On lâche donc la souris, qui ne nous servira pas, on adopte le recul du spectateur, se demandant ce qui motive cette posture inhabituelle dans un environnement qui convoque usuellement son lecteur à une activité. *Mémoires flottantes* est pourtant bien un dispositif interactif, au sens où il s'agit d'une propriété interne⁶ du système de monstration. Mais cette interactivité ne nécessite pas la participation active du spectateur, qui reste dans la posture du spectateur du cinématographe.



Capture écran de *Mémoires flottantes*
(Vol d'oiseaux noirs (y'a pas de leader))
de Gwenola Wagon et Alexis Chazard, 2005

Une introspection à ciel ouvert

Ce qui frappe de suite, c'est le caractère introspectif des propos des auteurs, qui parlent, ►

5

MaxMsp est un logiciel initialement développé à l'IRCAM pour la musique et le son ; des modules lui permettent de piloter et de programmer des événements activant d'autres médias. Sa spécificité tient en un système de programmation par briques logiques et événementielles qui se dessinent par graphes. Il permet d'interfacer simplement des capteurs MIDI en entrée (mouvement, son, pression, etc) et se trouve de ce fait l'environnement privilégié des artistes travaillant les installations interactives.

6

Cette conception est aussi celle de Jean-Louis Weissberg, qui explique dans un texte de contribution au séminaire *L'action sur l'image* que l'interactivité est ce processus interne faisant dialoguer programme et données. Voir *Qu'est-ce que l'interactivité ?* sur <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction>

► directement, à la première personne, plutôt comme des documentaristes que comme des réalisateurs, qui eux, feraient évoluer des acteurs. À moins que Gwenola Wagon et Alexis Chazard ne soient devenus les acteurs invisibles de leur fiction documentaire se présentant à nous comme une question médiatisée... Mais peut-être devrions-nous dire narrateurs ? Bien qu'en l'espèce, il y ait bien des façons d'habiter l'image, la leur passe par la voix, qu'on dit *off*, mais qui porte et tisse cependant un écheveau de fils *on* : « Les mots, ces mots, sont la narration, c'est l'histoire, cette histoire, c'est une ligne, mais par contre, les images sont multiples. » dit l'un d'eux. « Comment mettre en place quelque chose comme une réflexion sur le son, les images, sans que celles-ci ne viennent s'entrechoquer ? » interroge l'autre. On est ici, se dit-on de prime abord, dans un film réflexif, un film sur le film, qui parle de ce qu'est un film, etc. Mais on s'aperçoit bien vite que cette introspection n'est qu'une des « n » dimensions de cette errance.

Coupes et ellipses

L'ellipse est cette absence d'image, ou plutôt son manque, un entre-deux, en creux, comblé par le pouvoir de construction du spectateur. On peut dire : l'ellipse est le témoignage de confiance que fait le réalisateur (ou le monteur) à son lecteur. L'ellipse naît dans l'absence d'une image coupée trop tôt et d'une image raccord arrivant trop tard. C'est une construction externe, noématique, qui participe d'une puissance narrative et fonde les bases d'une écriture du hors-champ et du raccord. Si *Mémoires flottantes* est caractérisé par « ce montage par sauts », il enchaîne raccords et coupes à grande vitesse. Ces raccords sont-ils pour autant elliptiques ? Il n'y pas de réponse simple à cette question faussement

naïve. « Elliptique est le cinéma qui montre sans montrer »⁷ nous dit Philippe Durand. Le cinéma elliptique ajoute par suppressions, il serait le pendant de la devise minimaliste de l'architecte et designer Mies Van De Rohe « Less is more ». En ce sens, et dans la mesure où nous sommes dans une errance qui ne possède ni début ni fin, que le temps y est labyrinthique, toute coupure devient aussi transition. Toute rupture est une fausse sortie, puisqu'elle nous ramène sans cesse à Lisbonne. La question n'y serait plus « comment y revenir ? » mais « comment en sortir ? » Nous savons par convention que le cinéma altère le temps, qu'une vie peut être narrée en quelques dizaines de minutes et qu'une minute peut être étirée à volonté. L'ellipse crée, par la coupe, un rapport inédit, de l'entre deux séquences, et peut-être est-ce là une quatrième dimension importante de l'écriture filmique de *Mémoires flottantes* qui compterait ainsi les écritures :

- des moments et événements
- des coupes, raccords et ellipses
- des combinatoires sons-images
- du scénario génératif combinatoire

Raccords et rapports

Si les séquences d'images se succèdent dans *Mémoires flottantes*, c'est moins dans un « entrechoc » que dans un certain *raccord*. Il y a toujours et nécessairement au moins un double rapport : un rapport de l'avant et de l'après séquence d'images, toute séquence n'étant pas égale à une autre, par son thème, son cadrage, sa vitesse, sa plastique, sa position dans une syntaxe et en devient ainsi déterminante pour le montage en fixant la question de l'ellipse. Et puis il y a un rapport du sonore sur telle ou telle séquence d'images. Ce rapport fixe la question du récit,

7

Durand Philippe, *Cinéma et montage, un art de l'ellipse*, Ed. Cerf, 1993

rapport de crédibilité pourrait-on dire en première approche, mais il apparaît vite que c'est sans doute plus celui de la correspondance, de l'analogique (l'image) au digital (le dit), apportant bien plus qu'un simple *effet réel*. C'est le champ du poétique qui s'ouvre. Ainsi, il n'est pas indifférent de savoir si cet échange entre les deux narrateurs s'énonce sur la séquence de la soirée cabaret (*Elle chante*)⁸ ou dans la voiture, de nuit (*Par la lunette arrière*).

« - A Lisbonne, je ne pouvais pas filmer, je n'arrivais pas à prendre les images... » dit l'une.

« - Je n'avais pour ma part pas vraiment l'impression de les prendre, mais plutôt le sentiment qu'elles étaient laissées un peu partout... » répond l'autre.



Capture écran de *Mémoires flottantes (Elle chante)* de Gwenola Wagon et Alexis Chazard, 2005

Y revenir

Paroles libres d'un duo d'artistes en errance, où la *plasti-réalisatrice* ne peut pas capter d'images, et où le *techno-conceptuel* les trouve ça et là, et les cueille, du coup, pour ne pas les perdre. Et où l'on croit voir naître dans ces aveux d'impuissance une finesse perceptive amplifiée pour saisir leurs questions. C'est autant Lisbonne qui est le théâtre

de cette dramaturgie que le tissu des questions qui hantent les deux artistes : « Il faudrait y revenir, mais comment va-t-on faire ? ». Revenir où ? Revenir à quoi ? On ne sait plus qui, du décor ou du sujet, est le décor ou le sujet.

Quand bien même nous écouterions la bande-son d'une oreille distraite, nous saisirions bien entendu, l'essentiel, c'est-à-dire le singulier du moment, la résonance aux images, les frictions occasionnées par de petits chocs : la phrase « Je voulais tout comprendre », prononcée sur la séquence *Elle chante* ou *Le passage à niveau, sémaphores et sonneries*, sonnerait comme une volonté mort-née, comme une phrase perdue d'avance dans un lieu qui ne l'attend pas et ne pourrait l'accueillir.

Y'a pas de leader

Pourquoi est-il si troublant qu'on entende ce « Y'a pas de leader... » sur les images des *Corps figés de statues* plutôt que sur le plus attendu *Vol d'oiseaux noirs* ? Et cette phrase, à propos du tragique, je ne l'apprécie jamais tant que sur les images d'*Entre les auto-tamponneuses*, saisies à la fermeture du manège : « A Lisbonne, j'avais l'impression d'être dans un rêve tragique, le tragique c'était qu'on n'aurait pas le temps de faire ce film [...] explosé, auto-explorant, insuffisant au moment de sa saisie, tentant de recouper les sens de l'intérieur afin de les rendre résonnants... ».

On peut ici sentir une proximité avec la *façon* de *Mulholland Drive*⁹ jouant lui aussi des possibles interprétatifs entre ses fragments disparates mais liant le destin des personnages. Rita, l'un des personnages principaux, y devient amnésique dans les premières minutes du film, et comme nous dans *Mémoires flottantes*, elle ne sait pas

8

Les séquences vidéo sont nommées par leurs auteurs de cette façon.

9

Mulholland Drive, film, 146 mn, réalisation David Lynch, 2001

- (plus) réellement ce qui se trame autour d'elle. Nous ne savons pas, nous non plus ce qui se trame, *en faits*, alors que nous assistons à leur énoncé, à leur production, mais sans pouvoir pour autant leur donner un sens déterminé, univoque, qui expliquerait tout. Le sens est ce qui toujours reste à produire, à construire, ou à déjouer, et ce sens est le plus souvent multiple et se conjuge au pluriel.



Capture écran de *Mémoires flottantes*
(*Le passage à niveaux, sémaphores et sonneries*)
de Gwenola Wagon et Alexis Chazard, 2005

Un montage vivant

Que comprendre au chant d'une langue étrangère ? Rien de tangible dans le sens, mais dans *les sens*, c'est le chant des mystères et celui des interprétations qui s'invitent. Comment saisir ce sémaphore faisant couple rythmique avec une sonnerie stridente, bientôt rejoints par un carillon joueur ? L'un au visuel, l'autre au sonore, jeu d'alternances, jouant aux limites du tempo. Les paroles qui se trouveront sur de tels moments ont du souci à se faire se dit-on... D'ailleurs les auteurs n'en ont peut-être pas prévu la

possibilité ? Mais chacun des mots possibles trouvera un jour ou l'autre sa grâce, son image. Il est probable qu'un spectateur, un jour, voie le montage, le tirage déterminant, la syntaxe idéale couplée aux rencontres visuelles et sonores parfaites. Mais d'une perfection *particulière* : ce montage serait, comme au spectacle vivant, irréproductible, et ne vaudrait que pour un instant, une personne, un lieu, un temps. Il pourrait dire, ce spectateur, hier, j'ai été déçu, et ce soir c'était formidable, exceptionnel.

Errances Dionysiaques

Les auteurs de *Mémoires flottantes* ne semblent pas chercher pour autant le film *parfait*. Ils sont en quête de questions pour ces images qui les dépassent tout en se laissant capter : « Comment on vit ici ? » « Comment les liens s'opèrent ? ». Et ces questions, l'errance qui les produit ou les rencontre, les lieux qui les habillent, tissent finalement un entrelacs de fils, faisant peut-être le nid d'une *volonté de puissance* nietzschéenne. « La puissance n'est pas ce que la volonté veut, mais ce qui veut dans la volonté, c'est-à-dire Dionysos »¹⁰ dit Gilles Deleuze, précisant que bien peu ont compris le propos de Nietzsche, pour qui la volonté de puissance n'est pas une volonté d'être puissant, mais s'incarne dans le don de la création : « Son véritable nom, dit Zarathoustra, c'est la vertu qui donne. »¹¹ « Car la volonté de puissance ne veut pas dire vouloir la puissance, mais au contraire, quoiqu'on veuille, élever ce qu'on veut à la dernière puissance, à la énième puissance. Bref, dégager la forme supérieure de tout ce qui est (la forme d'intensité). »¹²

¹⁰ Deleuze, Gilles, *Conclusions sur la volonté de puissance et l'éternel retour* in *L'île déserte et autres textes*, Paris, éditions de Minuit, 2002, [1^{ère} édition de l'article Cahiers de Royaumont, Gallimard, 1967], page 167.

¹¹ Nietzsche Friedrich, *Le gai savoir*, V, 346

¹² *op. cit.* Deleuze, Gilles, *Conclusions sur la volonté de puissance et l'éternel retour*, p. 171

La énième puissance

Cette *élévation* nietzschéenne à la énième puissance a quelque chose à voir avec le cœur technique du dispositif de *Mémoires flottantes*, son cœur réflexif et sensible. *Mémoires flottantes* n'est pas un simple automate à produire des combinaisons de séquences filmiques, il tente *l'élévation*, par la répétition, les lectures multiples, par sa variabilité il donne une chance à l'improbable rencontre, il la cherche et la *provoque*. Aux deux sens du terme : qui recherche avec attention et qui provoque avec irrévérence. Ce faisant, il désamorce l'auteur dans ce qu'il peut affirmer de choix autoritaire, lui attribuant une place à la fois plus effacée – il n'est pas certain que l'auteur fasse de meilleurs choix de montages que l'un de ceux possibles dans une vaste combinatoire – et plus démiurge aussi – le non-choix d'une version entraîne une combinatoire, cherchant à épuiser quelque chose du possible.

Images-témoins

André S. Labarthe remarquait en 1961 que le film ne fonctionnait plus sans le spectateur, et à propos de *L'année dernière à Marienbad*, écrivait : « Resnais et Robbe-Grillet ont réuni un certain nombre de documents, d'images-témoins, et laissent le soin au spectateur de les convertir en une fiction qui leur donnera un sens. »¹³ Ce procédé d'une libre interprétation¹⁴ hante le cinéma depuis longtemps déjà, mais ce qui était montré comme « images-témoins » jusqu'ici dans un montage linéaire, appartenait au temps de l'auteur. *Mémoires flottantes* est monté *en direct*, dans l'instant, parmi les *possibles* que les réalisateurs ont indiqué au dispositif. Cette variabilité nous entraîne vers le programme, ce langage fait de scripts – comme au cinéma – à la différence près qu'ici, le scénario interactif ouvre un champ jamais

clôt (les aspects déclaratifs, opératoires, et variables du programme) et produit des variations, et non la détermination d'un choix d'auteur immuable.

Un auteur démiurge ou aliéné ?

Dans ce déplacement des lieux de la connaissance, le réalisateur perdrait-il un degré de liberté ? La réponse n'est pas si simple qu'il y paraît. Il semble qu'il organise à la fois :

- une détermination (les possibles – ensemble des fragments – qui ont été filmés)
- les conditions d'agencement de cette détermination (les règles de montage)

C'est là un cas de méta-écriture, qu'on peut voir également à l'œuvre dans l'écriture générative¹⁵, textuelle ou graphique. Le recours au programme apporte, nous l'avons vu, une dimension de risque pour le film, qui, en devenant variable dans son montage, devient variable dans son jugement par un public. Par cet aspect, l'auteur perd en contrôle ce qu'il a gagné en générativité. Il devient possible qu'il n'apprécie pas complètement une projection de son film, mais qu'il aime beaucoup la suivante.

Des qualités singulières

A ce stade de notre promenade réflexive, nous pouvons tenter une synthèse, et formuler un résumé en sept points, comme autant de qualités par lesquelles le dispositif est désormais modifié. Le film numérique passe par un processus de réalisation qui commence par la numérisation de tous ses composants (audio et visuel). Ce processus d'encodage permet la séparation des médias (audio et vidéo) et leur manipulation, elle autorise leur combinaison dans un système, *c'est l'opérabilité* propre aux dispositifs numériques. ►

¹³ Labarthe S. André, *Marienbad année zéro*, Cahiers du Cinéma, n°123, septembre 1961, p. 28, cité in Durand Philippe, *Cinéma et montage, un art de l'ellipse*, Ed. Cerf, 1993

¹⁴ Durand Philippe, *Cinéma et montage, un art de l'ellipse*, chapitre 17, Ed. Cerf, 1993

¹⁵ Balpe Jean-Pierre, *Produire, reproduire, re-produire*, Université Paris 8, avril 1997
Voir sur : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Produire.html>

► Le film numérique nécessite un *matériel de projection spécifique* que le dispositif actuel de films ne possède pas, ou pas encore. Il ne s'agit pas simplement d'opposer deux modes de diffusion : analogique et numérique, pour des films qui resteraient linéaires et traditionnellement séquentiels. Il s'agit de voir en quoi le film numérique nécessite une pensée, un traitement, une monstration et un jugement esthétique spécifiques.

Le film numérique expérimental tel que *Mémoires flottantes* nécessite un ordinateur parce que son montage est assuré, en direct, par un programme qui opère sur des données. 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*.

Le montage du nouveau film n'est plus la projection répétable à l'identique du montage audiovisuel insécable d'un auteur. Les auteurs repèrent, cadrent, tourment, et enregistrent images et son, écrivent un programme à qui ils délèguent un certain *pouvoir de montage* variable, sur la base de règles ou de choix aléatoires. Cette 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 un autre*. L'ordre des événements est *variable*, il n'est plus garanti par la fixité du montage cinématographique traditionnel. La variabilité est une qualité qui entraîne des complications pour le récit. La fragmentation ou atomisation des médias se réalise au détriment des temporalités du récit et au bénéfice d'une spatialisation¹⁶ de celui-ci, ainsi que Jean Clément l'a montré à propos du récit

hypertextuel¹⁷. De la même manière, le récit hypermédiatisé sert moins une intrigue classique (événements, unités de temps et de lieux, personnages) qu'une errance poétique, une *énonciation piétonnière*, ainsi que le proposait¹⁸ encore Jean Clément, sur les traces de Michel de Certeau. 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. La variabilité de la réception esthétique du film induit la nécessité *d'un nouveau pacte entre auteur, spectateur et critique* puisqu'il devient probable qu'aucun d'eux ne voit jamais *littéralement* le même montage filmique, mais qu'ils partagent en revanche une connaissance *relative* des éléments qui le constituent.

Dispositif ?

Le terme de dispositif possède bien des acceptions et dans de multiples domaines. Notre contexte est ici celui d'un art (le cinéma), d'une industrie (le cinéma), d'un spectacle (le cinéma) et d'un dispositif technique de monstration (le cinéma). Il est maintenant articulé à travers de nouvelles pratiques d'art (le cinéma *expérimental*) et de techniques numériques (numérisation, programmation, interopérabilité).

Le dispositif, ainsi que le vocable y renvoie, *dispose*, arrange, positionne de diverses manières un ensemble de choses en vue d'obtenir un agencement particulier, qu'il met à *disposition*. C'est un terme très générique, mais qui indique un certain niveau de complexité : il suppose la mise en présence et en relation d'éléments d'ordres différents dans une structure unifiante.

Le dictionnaire électronique *Antidote* nous met sur une piste, générique, mais qui possède l'avantage

¹⁶ Clément Jean, *L'hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre ?* Communication au colloque de l'ALLC - Sorbonne - 22 avril 1994

¹⁷ Clément Jean, *Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle*, Article paru dans Outils, Méthodes, Hermès, Paris, 1995. Voir aussi : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/discursivite.htm>

¹⁸ *Ibid.*

de couvrir trois champs distincts : la cybernétique, le droit et la stratégie :

- Ensemble des pièces qui constituent le mécanisme d'un appareil ; ce mécanisme ou cet appareil. Dispositif de sûreté. Dispositif de commande.
- Partie finale d'un jugement dans laquelle la décision est exposée.
- Ensemble des moyens mis en œuvre dans un but particulier, notamment dans les stratégies militaires. Dispositif d'attaque. Dispositif de défense.

Cet ensemble de significations est fort à propos pour saisir le contexte cinématographique qui nous occupe : le dispositif réglerait donc à la fois les conditions matérielles de monstration, les conditions d'énonciations narratives, et une stratégie d'auteur : attaque et défense, ruses comprises. L'Atlas sémantique visuel des synonymes du CNRS¹⁹ montre quant à lui la diversité et peut-être surtout les proximités du terme. Nous repérons dans les cartes produites par ce dispositif sémantico-graphique des régions de sens où apparaissent quatre grands clusters ou groupes de faisceaux : agencement, machines, apprêts, trucs. *Agencement, machines, apprêts, trucs* procèdent

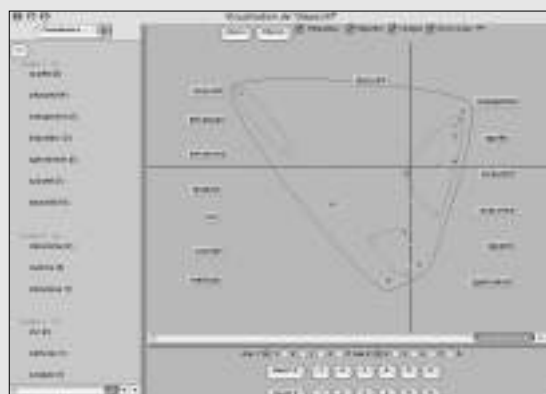
respectivement de la systémie (un système *agence*), de la technique (un dispositif *machine*) et des arts (un dispositif met en forme – dispose – des *ruses* ou *artifices*). Nous avons là l'essentiel du dispositif dans ses acceptations sémantiques.

Le dispositif donc, comme agencement technique, conceptuel et stratégique possède une certaine probabilité (son indice de fiabilité) d'accomplir une fonction, sous réserve que toutes les conditions de son exercice soient réunies. Le dispositif qui nous occupe se trouve à la croisée des chemins des arts et des techniques. S'il est le plus souvent compris comme une machinerie, un système, un assemblage d'éléments visant ensemble à la réalisation d'une tâche donnée, il sert aussi des intentions d'artiste. Les machines métalliques improbables de Jean Tinguely, aussi fragiles furent-elles, en tant que machines, révélèrent une puissante vision esthétique, *depuis* un dispositif mis en mouvement. De la même manière, ce qui s'énonce aujourd'hui dans l'art contemporain comme *installation* est parfois de l'ordre du dispositif dans le sens d'un agencement d'éléments plus ou moins reliés et concourants ensemble, par leur réunion et leur interaction, à la production d'une expérience esthétique.

Dynamisme spatio-temporel et agencement systémique

Nous pouvons à ce stade, et provisoirement, reformuler le dispositif comme agencement conceptuel et machinique d'énonciations, ce qui nous amène bien près du concept *d'agencement d'énonciations* deleuzo-guattarien et nous renvoie plus précisément encore vers ce que Gilles Deleuze nommait la *méthode de dramatisation*²⁰, retour au narratif donc, par le *drama*.

Dans ce texte, le philosophe questionne tout d'abord ►



Capture d'écran, dictionnaire sémantique visuel, CNRS.
<http://dico.isc.cnrs.fr/>

¹⁹
<http://dico.isc.cnrs.fr/>

²⁰
Deleuze, Gilles, *La méthode de dramatisation* in *L'île déserte et autres textes*, Paris, éditions de Minuit, 2002, [1^{ère} édition de l'article 1967], page 141.

► de manière très simple la notion d'Idée, mettant en doute le fait que la question « Qu'est-ce que ? » soit la meilleure façon de déterminer toute chose, questionnant ici la philosophie platonicienne. Il propose que des questions plus pragmatiques et moins essentialistes comme « Combien ?, Qui ? Comment ? Où, Quand ? » soient plus appropriées pour saisir leur objet. C'est la piste méthodologique mise en œuvre pour appréhender le dispositif de *Mémoires Flottantes*, car aussi bien qu'il s'inscrit dans la continuité historique du dispositif cinématographique, il rompt, nous l'avons vu, avec quelques-uns de ses codes majeurs. Gilles Deleuze poursuivant son investigation, énonce les propriétés des dynamismes spatio-temporels : ce point nous intéresse particulièrement si nous considérons qu'un film – c'est une proposition – est un dispositif culturel et technique²¹ mettant en perspective des dynamismes spatio-temporels à même de produire une expérience esthétique.

« Les dynamismes spatio-temporels ont plusieurs propriétés : 1° ils créent des espaces et des temps particuliers ; 2° ils forment une règle de spécification pour les concepts, qui resteraient sans eux incapables de se diviser logiquement ; 3° ils déterminent le double aspect de la différenciation, qualitatif et quantitatif (qualités, étendues, espèces et parties) ; 4° ils comportent ou désignent un sujet, mais un sujet "larvaire", "embryonné" ; 5° ils constituent un théâtre spécial ; ils expriment des Idées. Sous tous ces aspects, ils figurent le mouvement de la dramatisation. »²²

Ces propriétés semblent esquisser avec netteté le

mouvement de la dramatisation, propre à emporter le spectateur dans une fiction : c'est là une constante chez Deleuze que de revenir à cette idée²³ d'un *drama sous tout logos*²⁴. Le cadre que propose *Mémoires flottantes* s'apparente bien à un récit selon la conception de Gérard Genette en tant que « représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs, par le moyen du langage, et plus particulièrement du langage écrit. »²⁵ Christian Metz, lui, propose : un « discours clos venant irréaliser une séquence temporelle d'événements »²⁶. Francis Vanoye, citant ces deux auteurs²⁷, amène la notion de dispositif au cœur du récit, par le discours : « Le terme de "discours" peut-être référé au dispositif de représentation et à ce qu'il implique : c'est précisément en tant que dispositif de représentation que le discours est irréalissant puisqu'il transforme la chose vécue (ou rêvée ou imaginée) en "chose racontée", donnant à percevoir (à lire), du narré, des événements qui ne se déroulent pas dans l'ici et maintenant, même s'ils sont racontés au présent. »²⁸

On peut s'interroger sur les raisons qui ont poussé critiques et commentateurs, quand ce n'est pas les artistes eux-mêmes, à nommer dispositifs ce qui, avant l'ère généralisée du numérique, s'énonçait comme *œuvre* ou *pièce* ou *installation*, vocables encore *en activité* dans l'art contemporain. Ce que nous nommons *dispositifs* dans un contexte d'arts actuels (plastiques, sonores, cinématographiques, hypermédiatiques) ajoute une dimension technique et systémique à ces termes, mais ce faisant, *entache* du même coup, le dispositif du sceau de la techné, retardant peut-être sa légitimation comme art²⁹. Le chapitre « Relations écrans » du livre *Esthétique*

21

Ce concept m'avait déjà servi à travailler la question de l'interface dans Dall'Armellina Luc, *Idée, peau, interface ?*, article pour « Anomalie Digital_arts » n°3 « Interfaces », Un, Deux...Quatre Éditions, avril 2003

22

Ibid., Deleuze Gilles, p. 131

23

Ibid., Deleuze Gilles, p. 131, mais aussi Deleuze, Gilles, *L'éclat de rire de Nietzsche*, p. 179 du même ouvrage.

24

Ibid., Deleuze Gilles, p. 151

25

Genette Gérard, *Figures II*, Ed. du Seuil, Coll. Points, Paris, 1969, cité par Vanoye Francis, *op. cit.*

26

Metz Christian, *Remarques pour une phénoménologie du narratif*, in *Essai sur la signification au cinéma*, Tome 1, Klincksieck, 1975, cité par Vanoye Francis, *op. cit.*

27

Vanoye Francis, *Récit écrit, récit filmique*, Ed. Cédic, Coll. Textes et non-textes, 1979, Paris, p.16

28

Ibid., Vanoye Francis, p.16

*Relationnelle*²⁹ est à ce titre éloquent d'une position de critique et curateur d'art contemporain qui situe l'informatique au rang du nucléaire, comme technologies qui « représentent des menaces et des outils d'asservissement, autant que des améliorations de la vie quotidienne. »³¹

Il paraît naturel qu'à se représenter de manière aussi rudimentaire les enjeux esthétiques et politiques de la technique numérique liée à une pratique d'art, sa présence accompagnée dans les musées, expositions et lieux de l'art fasse aujourd'hui si cruellement défaut. La photographie a connu cette distance méfiante en son temps, le mot d'Ingres était à ce sujet évocateur : « La photographie, c'est extraordinaire, mais il ne faut pas le dire... »³².

Mais revenons au *dispositif* : ce terme peut s'interpréter comme la concrétisation d'un désir d'autonomie de l'art programmé. Ou pour le dire autrement, le dispositif est l'agencement composite de matériel, programmes et données hypermédiatisées constituant l'œuvre de demain, pour laquelle – il faut le dire – aucun lieu (du langage comme du réel) de l'art français d'aujourd'hui, n'est en situation de l'accueillir pour *le médium à part entière* qu'il est. Bien sûr, une théorie esthétique des arts numériques est encore à préciser, même s'il en existe déjà, ça et là, quelques textes précurseurs³³, initiateurs³⁴ ou intégrateurs³⁵. Il serait d'ailleurs intéressant, qu'une telle théorie ne soit pas tant constituée d'une parole univoque, mais, conformément à ses modalités de production et de pratique, par un ensemble transdisciplinaire de textes³⁶, d'auteurs multiples, posant la question des arts et techniques, et mettant en question les conditions de ses expériences, langages, processus et partages.

In fine

On le mesure peut-être mieux, le nouveau dispositif du film a quelque chose de prometteur (sa variabilité) et d'instable (la multiplicité des sens produits). Ces qualités pourraient le tenir éloigné encore longtemps d'un accès au grand public et ceci peut-être pour trois raisons au moins :

- la lecture « difficile » de narrations éclatées, culturellement très éloignées des codes télévisuels mondialisés et *normalisés*.
- l'impossibilité pour les réalisateurs et producteurs de garantir une version validée parmi *n* versions, tant pour leur public que pour la procédure d'obtention de visas d'exploitation.
- l'impossibilité pour la critique de faire son travail dans les modalités qui étaient les siennes jusqu'ici. Le dispositif hypermédiatique de *Mémoires Flottantes* semble – dans l'univers du cinéma – s'inscrire dans cette filiation, au risque de rester classé comme expérimental. Il déplace le dispositif cinématographique en le rendant variable dans ses productions, altérant les éléments du pacte fondant le régime esthétique du cinématographe. Il introduit une déstabilisation, moins technologique qu'esthétique, moins pragmatique que conceptuelle. *Mémoires flottantes* ouvre une brèche qui inquiète (c'est le propre de l'art dans la technique) et agace (c'est le propre de la technique dans l'art).

Mais, en suivant cette fois Roland Barthes, si « tout discours est une fiction », vous venez peut-être de lire le compte-rendu de ma énième fausse route. *Mémoires flottantes* serait une matrice³⁷, accompagnée d'un ensemble de médias qui la mettent à l'épreuve, en révélant ses plis, dévoilant ses façons et qualités. *Mémoires flottantes* serait l'œuvre

29

Dall'Armellina Luc, *L'art numérique : un art en effraction ?* Texte introductif de la table ronde réunissant Andréa Davidson, Jacques Miermont et Jean-Louis Weissberg, in *Écritures numériques – Figures & miroirs de l'Autre*, journée d'étude le 29 novembre 2002, Ecole des Beaux-Arts de Valence, texte non publié des actes, document interne.

30

Bourriaud Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Ed. Presses du réel, 2001, p.67 à 81

31

Ibid., p. 67

32

De Duve Thierry, *Mais il ne faut pas le dire...* in *Groupe de réflexion sur les nouvelles technologies : travaux et propositions*, juin 1993. Resp. scientifique Paul Virilio ; collab. Louis Bec, Martine Bour, Edmond Couchot, Thierry de Duve, Anne-Marie Duguet, Norbert Hillaire, Piotr Kowalski, Jean Zeitoun ; avec l'assistance technique d'Edouard Nono. 1993. 250 p. Centre National d'Arts Plastiques
Voir aussi : Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*, traduction de Maurice de Gandillac, repris dans « Écrits français », Paris, Gallimard, 1991.

33

On pourra lire, Vannevar Bush, *As we may think*, The Atlantic Monthly, juillet 1945.

- cinéactive prête à recevoir d'autres plans, d'autres fragments, d'autres règles ; elle serait le dispositif qui porte – par la pensée à l'œuvre qui le structure

– la capacité de recevoir, d'agencer et de montrer un certain cinéma actif, rapide et elliptique, labyrinthique et obstiné, tournant sa ritournelle. ■

BIBLIOGRAPHIE

- Ascott Roy, *L'esthétique de la cyberculture*, in *Le statut esthétique de l'art technologique*, Colloque des Treilles, mars 1997 - Source : <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/lea/monographs/treilles/treilles.html>
- Balpe Jean-Pierre, *Produire, reproduire, re-produire*, Université Paris8, avril 1997
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Produire.html>
- Barboza Pierre & Weissberg Jean-Louis, *L'action sur l'image, Scénarisations numériques*, Editions de l'Harmattan, Coll. Champs Visuels, Paris, 2006 :
- Mathieu Frédérique, *Traces de vie, jeu, et narration, à propos de Moments*
- Weissberg Jean-Louis, *Corps à corps, à propos de La Morsure*
- Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*, traduction de Maurice de Gandillac, repris dans *Écrits français*, Paris, Gallimard, 1991
- Borgès Jorge Luis, *Le livre de sable*, Ed. Gallimard, 1975, 1978, Paris
- Bourriaud Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Ed. Presses du réel, 2001
- Buci-Glucksmann Christine, *Esthétique de l'éphémère*, Galilée, 2003
- Bureau Annick, et Nathalie Magnan (sous la direction de), *Connexions : art, réseaux, média*, Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris, 2002
- Bush Vannevar, *As we may think*, The Atlantic Monthly, juillet 1945
- Cauquelin Anne, *Petit traité d'art contemporain*, Ed. Le Seuil, Paris, 1996
- Clément Jean, *Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle*, in Balpe J.-P., Lelu A., Saleh I. (coords.) *Hypertextes et hypermédias : Réalisations, Outils, Méthodes*, Hermès, Paris, 1995.
- Clément Jean, *L'hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre ?* Communication au colloque de l'ALLC, Sorbonne - 22 avril 1994
- Dall'Armellina Luc, *Idée, peau, interface ?* in *Anomalie Digital_arts n°3 Interfaces*, Un, Deux...Quatre Editions, avril 2003
- Dall'Armellina Luc, *L'art numérique : un art en effraction ?* Texte introductif de la table ronde réunissant Andréa Davidson, Jacques Miermont et Jean-Louis Weissberg, in *Écritures numériques – Figures & miroirs de l'Autre*, journée d'étude le 29 novembre 2002, Ecole des Beaux-Arts de Valence, document des actes, non publié.
- De Duve Thierry, *Mais il ne faut pas le dire...* in *Groupe de réflexion sur les nouvelles technologies : travaux et propositions*, juin 1993. Resp. scientifique Paul Virilio ; collab. Louis Bec, Martine Bour, Edmond Couchot, Thierry de Duve, Anne-Marie Duguet, Norbert Hillaire, Piotr Kowalski, Jean Zeitoun ; avec l'assistance

- technique d'Edouard Nono, 250 p. Centre National d'Arts Plastiques, 1993
- Deleuze, Gilles, *La méthode de dramatisation in L'île déserte et autres textes*, Paris, éditions de Minuit, 2002, [1^{er} édition de l'article 1967]
- Deleuze, Gilles, *Conclusions sur la volonté de puissance et l'éternel retour in L'île déserte et autres textes*, Paris, éditions de Minuit, 2002, [1^{er} édition de l'article Cahiers de Royaumont, Gallimard, 1967]
- Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image*, Ed. Jacqueline Chambon, 2002
- Durand Philippe, *Cinéma et montage, un art de l'ellipse*, Ed. Cerf, 1993
- Forest Fred, *Manifeste pour une esthétique de la communication*, 1984, <http://www.webnetmuseum.org>
- Lynch David, *Mulholland Drive*, film, 146 mn, réalisation 2001
- Nietzsche Friedrich, *Le gai savoir*, V, 346, GF Flammarion, 1997, 2000
- Vanoye Francis, *Récit écrit, récit filmique*, Ed. Cedic, Coll. Textes et non-textes, 1979, Paris
- Weissberg Jean-Louis, *Qu'est-ce que l'interactivité ? Éléments pour une réponse*
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction>

LUC DALL'ARMELLINA

Auteur-designer de dispositifs numériques, Luc Dall'armellina est docteur en sciences de l'information & de la communication. Il est chercheur associé au LabSic de Paris 13 / MSH Paris Nord. Il enseigne le design hypermédia à l'Ecole des Beaux-Arts de Valence depuis 1999 et il intervient dans plusieurs formations art & design en France. Son travail passe par les dimensions d'enseignement, de recherche et de création qui cherchent à trouver des formes acceptables dans les lieux mêmes où l'on est nécessairement tout à la fois idiot et savant. Il se nourrit des expérimentations de la littérature à contraintes, de la pratique du design d'interfaces et de l'e-poésie.

34

On pourra se référer à Roy Ascott, *L'esthétique de la cyberculture*, in *Le statut esthétique de l'art technologique*, Colloque des Treilles, mars 1997. Source : <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/lea/monographs/treilles/treilles.html>
Voir aussi : Forest Fred, *Manifeste pour une esthétique de la communication*, 1984, <http://www.webnetmuseum.org>

35

On pourra se référer à des textes qui lui laissent une place, même problématique, et signés par trois femmes : Cauquelin Anne, *Petit traité d'art contemporain*, Ed. Le Seuil, Paris, 1996, spécialement pages 77 à 81. Elle parle par exemple de « conspiration du silence » quand à la cécité de l'art contemporain face à l'usage et la pensée des technologies numériques. Buci-Glucksmann Christine, *Esthétique de l'éphémère*, Galilée, 2003. Et aussi à Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image*, Ed. Jacqueline Chambon, 2002

36

L'ouvrage, sous la direction d'Annick Bureau et Nathalie Magnan, *Connexions : art, réseaux, média* édité par l'Ecole nationale supérieure des Beaux-arts de Paris, 2002, est une telle entreprise d'anthologie mais se focalise sur les pratiques d'art en réseau et non sur les enjeux d'une pratique numérique tous médias.

37

Les auteurs, dans la notice, disent assez clairement : "Cette machine n'est pas celle d'une tête pour une personne. Elle devient l'outil d'agencement d'éléments collectifs." Source : http://cela.etant.free.fr/memoires_flottantes/

De la manipulation techno-ludique des images

Catherine Guéneau
Université Paris 3

Internet, jeux vidéo, téléphonie mobile, DVD : la dernière décennie nous a livré massivement son flot d'objets, de supports, de médias, d'environnements techniques, qui tous semblent s'identifier, se reconnaître de manière consensuelle, sous l'étiquette interactive. L'interactivité fait vendre évidemment, mais pas seulement, le mot incarne bien d'autres enjeux, lié à la spectacularisation croissante d'un certain type de rapport à la technique dans nos sociétés, – celui du « dialogue » homme/machine – à l'heure où la machine s'humanise, où elle devient « intelligente », où elle nous invite à faire corps avec elle, – celui de l'illusion participative, où chacun aurait la liberté de choisir et d'agir sur le programme, – celui enfin, de la prédominance du technique (voire du techno-ludique) sur les questions esthétiques (philosophiques) fondamentales.

Le cinéma ferait-il exception à la règle de la mutation interactive des industries culturelles ? Il semblerait, en effet, que le « cinéma interactif » n'ait pas jusqu'à présent réussi à ébranler la stabilité du dispositif cinématographique classique. A priori, l'action individuelle sur l'image s'accommode mal du visionnement collectif dans une salle de cinéma. Les formes d'interactivité développées jusqu'alors fonctionnaient sur le principe de la fiction à choix multiples en faisant appel à des modes de participation basées sur le

vote majoritaire, à l'aide de boîtiers de commande ou de bouton poussoir situés dans l'accoudoir du siège du spectateur. L'intrusion d'une prothèse technique, d'une interface spectateur/film, entre inévitablement en conflit avec un dispositif cinéma, qui repose de manière dominante sur la visibilité masquée des opérations techniques du film – aussi bien au niveau de la réalisation que de la projection.

De plus, ce genre d'interactivité mécaniste ne présente pas beaucoup d'intérêt pour le spectateur, qui trouve d'ordinaire au cinéma un mode d'investissement imaginaire beaucoup plus fort qu'avec la fiction interactive.

L'argument économique aidant (les films à choix multiples sont plus longs et donc plus chers à réaliser), la fiction interactive en salle n'a jamais dépassé le stade de l'attraction depuis l'inauguration du premier film interactif « Kinoautomat » présenté à l'exposition universelle de Montréal en 1967.

Si les images projetées en salle de cinéma résistent encore à la déferlante interactive, tel n'est pas le cas des autres images, celles qui circulent sur une multiplicité d'écrans, créant de nouveaux dispositifs et d'autres formes d'interactions avec celui qui, nous dit-on, n'est déjà plus un spectateur. Car il s'agit bien d'en finir avec une certaine esthétique de la contemplation, pour retrouver semble-t-il, un pouvoir perdu, celui du geste et de la manipulation : un affect massivement partagé, le seul même, si l'on en croit Baudrillard¹. Manipuler pour se réapproprier le pouvoir du créateur, du concepteur et vouloir effacer la frontière qui vous en sépare. L'image numérique, image codée, d'une grande instabilité graphique se prête merveilleusement aux multiples métamorphoses visuelles – avec ►

¹ « Le seul affect massif c'est celui de la manipulation » Baudrillard, Jean, *Simulacres et simulation*, Galilée, 1981, p.106.

► déformation, déplacement, substitution, duplication. Les artistes l'ont compris très tôt et les premiers films d'art informatique comme ceux de Vera Molnar au début des années 70 se nommaient déjà explicitement « Transformations ».

L'image manipulable deviendra la figure centrale de bien des installations d'art contemporain, sans parler du spectaculaire développement des jeux vidéo. Quelle jouissance de pouvoir enfin « agir » sur des œuvres considérées jusqu'alors comme intouchables dans les antres sécurisés des musées ! Délicieuse profanation. Sans parler de l'excitation palpable de n'importe quel joueur vidéo aux commandes.

Echappée belle des pulsions où la manipulation atteint son apogée. Au-delà de la simple décharge pulsionnelle destinée à éliminer un maximum de « méchants », ou à battre un record quelconque, certains jeux en réseau comme le très médiatisé « Second Life ³ » proposent des formes de scénarisation plus ouvertes qui permettent de renforcer l'illusion participative. Le pouvoir accordé au joueur devrait pouvoir se déployer d'autant mieux qu'il doit créer lui-même sa nouvelle vie virtuelle (apparence physique, habitat, profession, etc). « Prepare yourself for your second life, a world where you could be anyone, do anything and experience total freedom » annonce t-on fièrement sur la page d'accueil du site. Comment résister à un tel programme ? Mais revenons sur terre (réelle si j'ose dire), il vous faudra tout de même une configuration technique minimum (ordinateurs obsolètes s'abstenir), et quelques heures d'initiation selon le niveau de votre « habitus » de joueur . De toute façon, l'entrée dans le monde virtuel se mérite, patience et longueur de temps...sans oublier l'argent qu'on vous incite fortement à dépenser dès le début, car malheureusement, même la liberté virtuelle semble se monnayer

deux ! Mais rassurez-vous, une fois ces broutilles initiatives passées, vous rejoindrez vous aussi les quelque 6 milliards d'avatars peuplant désormais le cybermonde³. Dans ce nouveau monde qui ne vous attend pas mais où vous débarquez par curiosité ou par désœuvrement intense, les débuts sont troublants. Vous redeviendrez aussitôt et c'est le comble, spectateur de votre avatar maladroit qui flotte vaguement, hagard au milieu d'espaces déserts ou au contraire de places surpeuplées où d'autres avatars étiquetés comme vous de leur « pseudo » hantent les lieux sans savoir où aller, ni quoi faire et encore moins quoi dire – car vous pouvez bien sûr échanger « en temps réel » quelques errances langagières avec vos alter egos du virtuel. Si l'on s'ennuie dans la vraie vie, il semble que c'est encore pire dans la seconde, mais qu'importe puisqu'elle permet d'oublier la première. De ce point de vue, il n'y a pas d'ambiguïté et tout le système repose à la base sur l'activation du désir d'évasion. S'évader de sa propre vie pour en construire une autre, meilleure, plus belle, plus conforme à ses désirs dans un espace imaginaire. Principe moteur de toutes les industries culturelles basées sur des pratiques de divertissement en rupture avec le temps de travail⁴. Principe propre au mode de production capitaliste, qui comme le rappelait Brecht⁵, assure la reproduction de la force de travail. Et sur ce point « Second Life » n'échappe pas à la règle en jouant la double carte de l'évasion et de la reconnaissance comme formidable catalyseur de l'idéologie dominante. Tout y est reproduit avec un réalisme saisissant, grandes marques, partis politiques (FN entre autres pour la partie française), lieux de culte, look et comportements stéréotypés (« la plupart des avatars masculins ont tendance à ressembler à Keanu Reeves et les féminins à Angelina Jolie⁶») et bien sûr

² En référence au célèbre jeu en ligne « Second Life » <http://secondlife.com>

³ « 6 milliards d'avatars dans le cybermonde », article paru dans Courrier International du 21/12/2006.

⁴ Comme en témoigne encore récemment le slogan publicitaire de Vivendi « le divertissement est un besoin vital ».

⁵ « Mais c'est précisément cette opposition aiguë entre le travail et le loisir propre au mode de production capitaliste qui sépare toutes les activités intellectuelles en activité qui servent au travail et en d'autres qui servent aux loisirs, et qui organise ces dernières en un système de reproduction de la force de travail. Les distractions ne doivent rien contenir de ce que contient le travail. Les distractions, dans l'intérêt de la production, sont vouées à la non-production. Naturellement, ce n'est pas ainsi que l'on peut créer un style de vie formant un tout unique et cohérent. », Brecht, Bertold *Sur le cinéma*, Paris, L'Arche, 1970, p.178.

consommation, puisque pour exister un tant soit peu dans ce cybermonde, il faut acheter (avec une vraie carte de crédit !), un terrain, une maison, des vêtements... Les heureux propriétaires s'arrogent même le droit d'interdire l'entrée de leur domaine aux avatars de passage, SDF du cybermonde, pour la réserver aux membres de leur clan, propriété privée oblige. Force est de constater que les communautés, virtuelles ou non, deviennent rapidement des machines à exclusion et que la « liberté » accordée aux joueurs débouche sur des formes d'aliénation marchandes redoutables.



Second Life 2007

Quant à la relation quasi schizophrénique qu'on entretient avec son avatar, il s'agit toujours de la sempiternelle identification à un super-héros, plus fort, plus beau que soi, immortel ? doté de pouvoirs surhumains (la fonction « fly » permet de voler, une autre de courir sans arrêt), phénomènes auxquels un certain type de cinéma nous a malheureusement habitués. Dans le prolongement du dispositif cinéma, celui de Second Life n'exclut pas non plus les tentations exhibitionnistes/voyeuristes. Le choix du sexe, de l'apparence physique, la personnalisation du « look », passage obligé de tout bon « second lifer », occupe une place importante dans l'imaginaire

collectif du jeu où l'on est sans cesse soumis aux regards des autres et interpellé par d'autres avatars désireux de faire votre connaissance. Quant au voyeurisme, il est omniprésent, puisqu'il s'agit toujours de désirer des objets absents physiquement (réellement) au sein d'un espace à jamais inaccessible, tenu à distance.

Masque, déguisement, travestissement, sublimation de l'image de soi, tout l'univers de Second Life s'organise autour de ces jeux de cache-cache identitaire. Rien de mieux pour faciliter les rencontres en levant certaines inhibitions.

Le site qui comptait au 15 janvier 2007, 2 620 006 résidents réussit malgré tout la prouesse de vous rendre unique et de flatter encore votre narcissisme à travers le slogan « your world, your imagination ». Dommage que le monde en question soit entièrement soumis à l'esthétique du photoréalisme, qu'il se limite à la reproduction de l'existant, au ressassement des archaïsmes et des stéréotypes et qu'il n'ait pas su atteindre la part d'imagination créatrice présente en chacun d'entre nous, celle qui au contraire transforme, innove, invente, surprend, crée des images nouvelles. Faut-il le rappeler, la force de l'imagination se réalise en interaction avec la « vraie vie », avec pour ambition ultime de la transformer, et non pas d'y échapper dans un au-delà quelconque⁷. Si ce genre de dispositif ludique ne reflète rien d'autre que ce désir d'illusion à grande échelle doublé d'une fascination pour la prouesse technologique, ce qu'offraient déjà à leur manière les précédents dispositifs de projection, il pose néanmoins la question d'un contenu de plus en plus secondarisé par rapport au mécanisme même de l'échange.

Le même constat peut être fait dans le domaine ►

6
« 6 milliards d'avatars dans le cybermonde », *op.cit.*

7
« L'imagination peut être ainsi à la fois une faculté de création, d'anticipation des objets à venir et une faculté de régression, de répétition qui se cherche dans des contenus partiels », Claude Troisfontaine, Groupe interdisciplinaire de réflexion épistémologique de Louvain, *Approches de l'imaginaire* CIACO, 1983, p.33.

► de l'art, quand apparaissent un certain nombre d'« installations interactives » qui entendent redistribuer les rôles à leur tour, en invitant le spectateur à transformer ou à créer lui-même l'œuvre, grâce à des formes de médiation techniques plus ou moins complexes allant de la réactivité⁸ la plus simple à des formes d'interactions en temps réel.

Une première catégorie d'installations fonctionnent sur la base d'une manipulation directe de l'image et de sa possible transformation par le spectateur. D'autres dispositifs utiliseront les principes d'activité sélective et combinatoire offerte par le lien hypermédia. De la fiction interactive à choix multiples à des formes plus élaborées de combinaisons non narratives d'éléments sonores et visuels, les œuvres sont alors conçues de telle manière qu'un choix convienne aussi bien que n'importe quel autre. Les combinaisons d'images et de sons sont effectuées par le spectateur lui-même ou de façon interne par le programme informatique.

Dans d'autres cas, c'est la notion de réseau qui va être utilisée comme élément moteur de la composition artistique, l'œuvre ne serait plus le fruit d'un seul créateur mais elle deviendrait coopérative, objet d'un « faire ensemble » plus ou moins anonyme. Quant aux formes, plus complexes techniquement, d'interactions en temps réel, elles tendent à engager physiquement le spectateur dans le dispositif – souvent à travers des mises en scène de type spéculaire – qui intègrent ses propres mouvements et gestes à l'aide de capteurs sensoriels ou tout simplement de caméras qui lui renverront sa propre image.

Dans chacun de ces cas, le contenu devient accessible face à la mise en scène du dispositif de médiation. Les mots, les sons, les images ne sont

plus ordonnés, pensés, rêvés, travaillés pour former une composition unique, un tout indissociable et nécessaire. Tout devient au contraire contingent, aléatoire, manipulable, interchangeable et en dernière analyse ludique.

Ces dispositifs, de par leur fonctionnement, remettent en question l'unité de l'œuvre d'art, sa finitude, parfois sa conception même, pour la confier entièrement aux internautes dans le cas des créations coopératives en réseau. Pourtant cet éclatement structurel reste principalement déterminé par des enjeux techniques. Il ne s'agit pas, comme dans les mouvements d'avant-garde, de transformer radicalement le statut de l'objet d'art ou d'interroger sa fonction sociale. Ici, « l'art jeu » ne sert pas à désacraliser l'art mais à sacraliser la technique. Hypertrophie qui finit parfois par éclipser tous les autres aspects.

S'il est tout à fait légitime pour les artistes d'investir le champ de l'image numérique et d'en explorer les possibles, peut-on affirmer en retour que la relation esthétique soit déterminée entièrement par ces spécificités techniques ?

Dans le cadre des dispositifs interactifs, la participation du spectateur est souvent envisagée sous l'angle réducteur de la manipulation des images et de la seule dimension kinesthésique, qui permettrait une lecture démultipliée de l'œuvre – ce qui, encore une fois, n'est pas l'apanage de l'interactivité ni d'aucune autre technique – mais qui a toujours existé tendanciellement dans chaque œuvre, ouverte à une infinité d'interprétations et de trajectoires spectatoriennes singulières. Même en reconnaissant, comme l'a fait Umberto Eco, « une catégorie plus restreinte de créations, susceptibles d'assumer des structures imprévues et matérielle-

8

Voir l'article « Interactivité : une définition introuvable », *Communication et Langages*, n°145, septembre 2005 dans lequel je propose une analyse en fonction des modèles d'interactivité (réactivité, inter-réactivité, interaction).

ment inachevées », il s'agit de « rendre possible une multiplicité d'interventions personnelles, mais non pas de façon amorphe et vers n'importe quelle intervention ». L'œuvre en mouvement « est une invitation, non pas nécessitante ni univoque mais orientée, à une insertion relativement libre dans un monde qui reste voulu par l'auteur »⁹. Les phénomènes d'interactions, par définition, résultent de l'action réciproque d'au minimum deux pôles distincts, en l'occurrence ici l'activité du spectateur et celle du créateur et ils exigent des deux termes un rapport de même intensité, ainsi qu'une ouverture à l'altérité. Qu'en est-il de l'altérité quand le spectateur est renvoyé à sa propre simulation d'interactions et qu'il ne trouve plus dans l'œuvre les stimulations nécessaires pour alimenter sa propre part d'imagination créatrice ? N'est-ce pas là un des aspects les plus productifs de l'art que d'éveiller ou de libérer en nous cette part d'altérité créatrice – faite de la rencontre avec l'autre – et de ces légers déplacements identitaires évoqués ici par Proust ?

« Par l'art seulement nous pouvons sortir de nous, savoir ce que voit un autre de cet univers qui n'est pas le même que le nôtre, et dont les paysages nous seraient restés aussi inconnus que ceux qu'il peut y avoir dans la lune. Grâce à l'art, au lieu de voir un seul monde, le nôtre, nous le voyons se multiplier, et, autant qu'il y a d'artistes originaux, autant nous avons de mondes à notre disposition, plus différents les uns des autres que ceux qui roulent dans l'infini(...) »

Marcel PROUST, *Le Temps retrouvé*.

Interagir avec une œuvre c'est engager une participation à la fois affective, sensorielle et intellectuelle conditionnée par l'œuvre elle-même,

à travers sa capacité à activer plus ou moins intensément ce type de relation.

Quand il s'agit de définir ces images qui « réagissent » à un mode opératoire quelconque, effleurées ou dirigées, on évoque souvent la tactilité, la sensibilité, le geste comme autant d'éléments spécifiques d'une expérience esthétique d'un nouveau genre. Faut-il rappeler que toute image sollicite directement certains de nos sens mais qu'elle en convoque d'autres encore plus fortement sur le plan de l'imaginaire ? En dehors des modes de perception réels, l'image est susceptible de provoquer bien des synesthésies. Qui n'a jamais senti, goûté, touché au cinéma ? Qui n'a jamais entendu les mondes sonores construits par certains films qu'on qualifie de « muets » ? Pourtant tout se passe comme si la participation du spectateur devait se limiter au seul horizon perceptif et à ses aspects visibles, comme s'il s'agissait de réduire la part d'investissement imaginaire (silencieuse, invisible, imprévisible, insaisissable, singulière) au profit d'une action sur l'image (programmée en amont, contrôlable, reproductible, rassurante). La transformation imaginaire de l'image par le spectateur, si bien évoquée par Abel Gance en terme de « jaillissement dans le cerveau récepteur du public des séries d'images multiples qu'il se fabrique lui-même¹⁰ » n'a rien de comparable en terme d'ouverture avec la transformation, fut-elle visible et « réelle », d'une image qui demeure trop souvent limitée à la réactivité des systèmes. Les artistes sont d'ailleurs confrontés à ce problème et déplorent le manque d'adaptation des outils informatiques et leur « formatage industriel ». A moins de créer eux-mêmes leurs propres applications, ils devront utiliser des logiciels développés pour satisfaire les besoins ►

⁹ Eco, Umberto, *L'œuvre ouverte*, Paris, Le seuil, coll.Points, p.25 et 34.

¹⁰ Abel Gance, « Le bureau des rêves perdus », émission radiophonique enregistrée le 13 novembre 1956 publiée dans *l'Écran* en mai 1958.

¹¹ Comme le formulait Michel Porchet : « Un effort considérable est nécessaire, pour qu'une esthétique utilisant l'ordinateur se substitue à une esthétique asservie à l'ordinateur », *La production industrielle de l'image, critique de l'image de synthèse*, L'Harmattan, Paris, 2002, p.161.

► de l'industrie, très loin d'offrir la plasticité nécessaire à la création artistique. Les environnements de Réalité Virtuelle, par exemple, sont issus des grands simulateurs développés par la NASA et par les secteurs de l'automobile et de l'aviation et les modélisations sont développées pour satisfaire aux exigences de réalisme des reproductions. Ce qui est tout à fait productif dans un contexte de formation professionnelle ou d'application scientifique l'est beaucoup moins en matière de création artistique. Soumis aux critères esthétiques du photoréalisme – dominant les marchés de l'image fixe ou animée –, les logiciels de création graphique cherchent maladroitement à recréer des rendus visuels que la peinture maîtrise depuis des siècles : on développe des outils pour rendre la finesse d'un grain de peau, pour améliorer les rendus de lumière, pour créer des effets de texture plus réalistes. De même, en matière de représentation, les systèmes reprennent structurellement le point de vue unique et centré de l'appareil perspectif. D'un côté ces images peuvent être qualifiées de « nouvelles », au niveau des techniques de fabrication, de l'autre elles sont mises au service d'une esthétique réaliste dépassée depuis longtemps dans le domaine des arts plastiques. Que dire d'une innovation technique qui conduit à une régression sur le plan de l'histoire des formes ? De la même façon, les outils de montage numérique en audiovisuel sont conçus sur le modèle

dominant du montage vertical successif, du découpage du film en séquences, d'un étalonnage aligné sur les normes de diffusion. Même s'il est toujours possible de transformer la contrainte en processus créatif, les limites imposées par les systèmes subsistent malgré tout.

Dans quelle mesure l'outil conditionne-t-il la création ? – en particulier dans le cas précis de l'informatique qui répond toujours à une programmation extrêmement normée.

Faut-il conclure que les technologies numériques ne peuvent pas être mises au service de l'art ?

Non, à condition de s'en servir comme d'un moyen et non pas comme une fin.

Pour les créateurs, s'agit-il de se soumettre aux représentations préexistantes ou d'en construire de nouvelles ?

Pour les spectateurs, s'agit-il de faire obéir des images au doigt (et à l'œil) ou d'interagir véritablement avec elles ?

La contamination du techno-ludique dans le monde de l'art ne doit pas faire perdre de vue que s'ils ne s'excluent pas, art et jeu ne se confondent pas non plus.

Quand le jeu est simplement divertissant, l'art est avant tout nécessité, avec pour objectif ultime de « rendre la vie plus intéressante que l'art » et non pas l'inverse. ■

BIBLIOGRAPHIE

- > Baudrillard, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- > Beau, Franck, Dubois, Philippe, Leblanc, Gérard, *Cinéma et dernières technologies*, Paris, Bruxelles, INA et De Boeck, 1988.
- > Brecht, Bertold, *Sur le cinéma*, Paris, L'arche, 1970
- > Eco, Umberto, *L'œuvre ouverte*, Paris, Le seuil, coll.Points, 1962.
- > Francastel, Pierre, *Art et technique aux XIX^{ème} et XX^{ème} siècles*, Paris, Gallimard, coll.Tel, 1988.

- > Guéneau, Catherine, « Interactivité : une définition introuvable », *Communication et Langages* n°145, septembre 2005, « Du spectateur à l'interacteur ? », *Médiamorphoses* n°18, octobre 2006, (textes disponibles sur le site <http://www.mediascreationrecherche.com>) « Le dispositif cinématographique face au numérique : nouvelles perspectives », ENST, RIAM, rapport final, 2006.
- > Troisfontaine, Claude, Groupe interdisciplinaire de réflexion épistémologique de Louvain, *Approches de l'imaginaire*, CIACO, 1983.

CATHERINE GUÉNEAU

Catherine Guéneau est doctorante à l'université Paris III Sorbonne Nouvelle (études cinématographiques et audiovisuelles). Elle a mené une recherche à l'ENST dans le cadre du réseau RIAM (Recherche et innovation en audiovisuel et multimédia) sur la question du dispositif cinéma face au numérique, avec pour enjeu principal la création de nouvelles perspectives en matière de pratique cinématographique. Sa thèse vise à analyser les notions d'interactivité et d'interactions au cinéma. Elle a également co-réalisé (avec Gérard Leblanc) plusieurs films documentaires (*En amour*, 2001, *Premiers mois*, 2005, *Gestes d'art*, 2006).

Les dispositifs en perspective

Gérard Leblanc
ENS Louis-Lumière

A défaut des hommes, les technologies sont supposées transformer l'histoire et souvent indépendamment d'eux. Il faut qu'ils s'y adaptent pour ne pas disparaître corps et biens. Tous les déterminismes peuvent alors se donner libre cours. Après plusieurs épisodes et péripéties dont je vous passe le détail, nous serions entrés désormais dans la civilisation du numérique. C'est un cliché d'époque. Une technologie suffirait à caractériser une civilisation. A chaque nouvelle technologie est associé l'espoir d'une résolution des problèmes de la société, y compris ceux qui ne sont pas réductibles aux technologies, les relations humaines par exemple. Bien entendu, la réalité est beaucoup plus complexe que ne le laissent supposer les discours et slogans promotionnels qui accompagnent les innovations. Il y a beaucoup de nouveaux matériels à vendre, beaucoup de nouveaux usages à créer et à commercialiser pour les vendre. C'est là le premier enjeu des dernières technologies. Il s'agit surtout de convaincre le consommateur (investisseur ou simple citoyen) que les dernières technologies d'information et de communication peuvent être motrices dans la création d'une nouvelle économie tout en donnant un souffle nouveau à l'ancienne. Les artistes ne sont que les retombées, éventuellement étoilées, de ces enjeux.

Une perspective réductrice

Il est fréquent, aujourd'hui encore, d'entendre parler de la poésie, de la peinture, de la musique,

de la télévision ou du cinéma. A chaque art serait associé un seul et même dispositif, une seule et même technologie. Un tel réductionnisme laisse un tantinet rêveur. Il existe en réalité une pluralité de dispositifs virtuels pour chaque dispositif actualisé – c'est-à-dire institutionnalisé – et il existe aussi une pluralité d'usages pour chaque dispositif institutionnalisé, chacun de ces usages pouvant en changer la destination et la finalité¹.

Ne plus dire le cinéma. Il existe et a toujours existé des poésies, des peintures, des musiques, des télévisions et des cinémas qui ont peu de choses à voir et à faire les uns (es) avec les autres. Il en va de même pour les dispositifs interactifs.

Dans la perspective réductrice qui est la perspective dominante, chaque dernier dispositif traite le précédent comme s'il lui manquait quelque chose – une sorte de handicapé. Il y aurait « progrès » d'un dispositif à l'autre du seul fait de l'apport technologique du dernier dispositif apparu sur le marché. Mais la même perspective réductrice se retrouve à l'intérieur de chaque dispositif dès lors qu'il met en œuvre des moyens techniques importants et, surtout, qu'il rapporte ces moyens à un horizon idéologique bien précis : le cinéma aurait pour vocation, sinon pour essence, de produire l'illusion réaliste la plus complète possible².

Le discours dominant sur le cinéma l'a toujours considéré comme un handicapé (moins cependant que la photographie à laquelle il a ajouté le mouvement) qui, peu à peu, au fil des innovations techniques, en arrivait à compenser certains handicaps – le mutisme, le noir et blanc, la petitesse de l'écran, la surface bi-dimensionnelle ►

¹ Lire mon article *Du déplacement des modalités de contrôle*, in « Le dispositif, entre usage et concept » (Hermès n°25, décembre 1999)

² L'illusion réaliste concerne avant tout la restitution cinématographique de la réalité sensible. Il ne s'agit pas des esthétiques réalistes qui se sont succédées et souvent affrontées au cours des deux derniers siècles

de l'image, etc. – jusqu'à ce que se profile cet avenir rayonnant : le cinéma ressemblerait un jour à la réalité qui lui est extérieure au point de pouvoir se confondre avec elle. Mais il est incapable d'y parvenir *tout à fait* dans la mesure où il se trouve dans l'impossibilité de solliciter matériellement tous les sens, à commencer par celui du toucher. L'impression de réalité n'équivaut pas à l'impression de présence.

En parfaite harmonie avec ce discours, le cinéma dominant a toujours utilisé ce qu'il considérait comme un manque pour accroître son emprise – son pouvoir – sur le spectateur. Ainsi en est-il allé de la sous-motricité spectatorielle avec Griffith, dans *Naissance d'une nation*, par exemple. Pour parvenir à ses fins (la diabolisation des noirs qui sortent de leur rôle prétendument naturel d'esclaves et de domestiques), Griffith aiguise le désir d'action physique du spectateur. Il l'amène à vouloir participer au lynchage de Gus (personnage passé au cirage du noir irrécupérable) mais il en est physiquement empêché par le dispositif cinématographique lui-même. Il ne peut que s'en remettre au cinéaste et aux identifications qu'il lui propose pour réaliser son désir de tuer et Griffith va bientôt sortir de son chapeau le Ku Klux Klan comme relais de son action impossible.

D'autres cinéastes considéraient qu'il ne manquait rien au cinéma muet, qu'il était un art par ses moyens propres. De même que des peintres ont pu représenter le mouvement, techniquement absent de la figuration en peinture, des cinéastes ont pu figurer un son techniquement impossible – bien que le cinéma muet, loin du silence religieux des cinémathèques du cinéma sonore et parlant, ait

toujours été bruité, commenté et mis en musique depuis la salle, mise en espace sonore qui se combinait et interférait avec les réactions on ne peut moins silencieuses des spectateurs pour ne pas parler de leur gestuelle, qui ne relevait en rien de la sous-motricité.

Abel Gance constitue un chaînon intermédiaire entre ces deux types de cinéastes. Dès les années 1920, il s'efforce de trouver les moyens techniques adéquats à la transformation du spectateur en *acteur*. Mais il s'agit surtout d'une mobilisation de l'imaginaire spectatorielle et de la transformation du spectateur en *auteur* qui culmine dans sa conception de l'écran variable (polyvision, écran divisé). Il revient au spectateur de former dans son cerveau des images qui ne se trouvent pas sur l'écran à partir des images qui lui sont proposées et qui n'existent pas en dehors de leur mise en relation. C'est alors qu'elles disparaissent dans le cerveau du spectateur pour donner naissance à de nouvelles images qui ne sont jamais les mêmes d'un spectateur à l'autre.

Cet axe d'analyse nous renvoie à la question initiale : de quel cinéma parle-t-on lorsqu'il est question de cinéma ? Tous les cinémas s'adressent à l'imaginaire spectatorielle et leur différenciation consiste d'abord à distinguer plusieurs formes d'imaginaire. Qu'il relève de l'évasion ou de la transformation de l'existant, l'imaginaire ne connaît pas davantage de lois physico-chimiques que les mondes virtuels générés par les dispositifs interactifs. Le cinéma ne se réduit en aucune façon aux deux sens qu'il est matériellement capable de solliciter, la vue et l'ouïe (« je m'adresse à l'imagination du spectateur davantage qu'à ses



**Un film n'est linéaire
que sur un écran et
certainement pas dans
le cerveau du spectateur,
et cela d'autant moins
qu'il continue sa vie après
la projection.**

yeux », disait Gance en substance à l'époque du cinéma dit « muet ». Il produit de multiples synesthésies où tous les sens entrent en jeu comme avant lui et aujourd'hui encore un pur et simple poème.

Agir sur l'image pour la transformer ? Mais l'image est déjà transformée dans le cerveau du spectateur à l'instant même où il la découvre. L'image cinématographique a une réalité physico-chimique mais ce n'est pas cette réalité que perçoit le spectateur (même si le secteur expérimental du cinéma n'a pas manqué de fictionnaliser la matérialité de la pellicule – son grain, ses accidents, son usure). Il ne perçoit pas non plus l'immense quantité d'informations que contient toute image. Il la recompose en sélectionnant les informations qui résonnent – et raisonnent – en lui. Toute image filmique entre ainsi dans un double procès de transformation : celui proposé par le film et celui réalisé par le spectateur. Sans doute le spectateur transforme-t-il l'image à partir d'un certain nombre de données qui s'y trouvent contenues mais il en va de même dans un dispositif interactif. Et la complexité des opérations affectives et cognitives convoquées débordent immensément la question de savoir si le spectateur agit ou non *physiquement* sur l'image.

Un film n'est linéaire que sur un écran et certainement pas dans le cerveau du spectateur, et cela d'autant moins qu'il continue sa vie après la projection. S'il a *affecté* le spectateur aussi peu que ce soit (n'oublions pas toutefois que la plupart des films sont faits pour disparaître dans leur consommation), il devient parmi d'autres, multi-

ples, un élément de sa vie imaginaire voire même de sa vie réelle. Mais il est alors impossible de rapporter le rôle qu'il joue dans la vie du

spectateur aux traces matérielles qu'il a déposées sur l'écran. Car, depuis sa projection, il a été re-scénarisé de multiples fois, re-monté de multiples fois avec d'autres situations, cinématographiques ou non. Le film original est définitivement *défiguré*, même s'il en reste quelque chose de fondamental dans la re-scénarisation spectatorielle. Ce quelque chose de fondamental n'est autre que l'*impulsion* initiale qu'il a donnée à l'activité imaginaire du spectateur qui s'y trouvait exposé.

Interactivité et interactions

Passer d'un dispositif à un autre consisterait à offrir plus de liberté au spectateur. Les déterminismes technologiques ont partie liée avec une idéologie spontanée du *progrès*. Encore faut-il penser cette liberté en termes d'interactions avec la vie réelle du spectateur et avec son environnement biologique et social. Quelles puissances de liberté tel ou tel dispositif – ou tel usage de tel ou tel dispositif – est-il susceptible d'actualiser chez le spectateur ? En quoi lui donne-t-il plus de pouvoir d'agir sur sa vie ?

La possibilité d'agir sur un dispositif ne serait rien si elle n'apportait pas une capacité accrue d'agir sur sa vie, c'est-à-dire sur les données concrètes qui conditionnent son existence. En l'absence d'une telle ouverture sur la vie extérieure au dispositif, on n'aurait jamais que des *effets de dispositif* où le seul fait d'agir l'emporterait sur tout autre ►

- questionnement concernant le contenu et la finalité de l'action.

Penser la relation de médiation que constitue une œuvre d'art en termes d'interactions implique que l'on refuse de considérer cette œuvre – quel que soit son dispositif de référence – comme une puissance séparée de la vie. Elle n'est pas autonome. Dans le processus créatoriel comme dans le processus spectatorial, elle se construit dans une relation de confirmation ou de transformation de l'existant.

Il ne s'agit cependant pas d'opposer aux tenants de l'interactivité ce que beaucoup d'entre eux opposent aux dispositifs pré-interactifs. Il s'agit d'interroger les différents types d'interactions générés par les différents dispositifs. Le concept d'interaction déborde en effet, ou plus exactement englobe celui d'interactivité.

Or, l'apparition d'une nouvelle technologie, dans ses usages dominants, renforce le système de valeurs qui la précède dans la mesure où elle s'établit sur le constat d'un manque qu'elle prétend combler. Il en va ainsi, par exemple, pour les jeux vidéo qui dominant le marché. Je n'ai plus à m'identifier à un personnage pour détruire mon adversaire. Je le détruis moi-même. C'est l'illusion réaliste qui est ici motrice, une illusion qui précède le cinéma et qui lui a survécu. Le passage à l'interactivité la renforce.

Le spectateur est au centre de tous les dispositifs, anciens ou nouveaux. Si l'on refuse d'opposer les différents dispositifs du seul point de vue des technologies qu'ils mettent en œuvre, il faut savoir de quoi procède l'activité spectatorielle.

Il est en effet souvent question de l'intentionnalité

artistique (ou créatorielle), beaucoup moins souvent de l'intentionnalité spectatorielle. Le spectateur changerait-il d'intentionnalité en passant d'un dispositif à un autre ?

Dans un texte récent (« Actualisations du multiple » in *Médiamorphoses* n°18), j'ai cru pouvoir distinguer trois types d'usages et de postures créatorielles et/ou spectatorielles transversales à tous les dispositifs, anciens ou nouveaux :

- Les premières correspondent à un horizon de vie fondé sur la reconduction de l'existant. Elles se déploient à l'intérieur de représentations et d'actions stéréotypées. Elles se situent dans l'ordre de la reconnaissance, soit de situations déjà connues, soit d'un imaginaire déjà balisé par les représentations dominantes. La marque propre à l'auteur consiste ici à introduire des variations à l'intérieur d'un genre de référence. Confirmé dans ses repères, le spectateur n'a aucun travail à opérer sur lui-même pour exister en tant que tel. Il cherche à retrouver un plaisir déjà éprouvé, programmé et sans surprise.
- Les secondes correspondent à un horizon de vie fondé sur la relation spéculaire. Il ne s'agit pas ici de reconnaître le monde extérieur à travers des représentations stéréotypées mais de se reconnaître soi-même à travers des personnages qui nous ressemblent et sont susceptibles de conforter notre identité telle que nous la projetons devant nous et telle que nous voulons la conserver. On trouvera des exemples de ces usages et postures aussi bien dans le cinéma dit d'auteur que sur internet à travers chats et blogs.
- Les troisièmes correspondent à un horizon de vie fondé sur la transformation de l'existant. Œuvres, programmes et propositions travaillent des écarts



Le virtuel pourrait alors se concevoir comme une scénarisation ouverte sur des formes de vie inédites et réalisables à partir de la matérialisation d'une certaine forme d'imaginaire.

entre des perçus et des déjà-connus. Il est impossible de reconnaître le monde à travers les représentations stéréotypées que l'on en donne habituellement ni de se reconnaître soi-même à l'intérieur d'une relation spéculaire. Le spectateur doit « bouger » identitairement et se découvrir, *in fine*, autre que celui qu'il pensait être.

Faire exister des mondes qui n'existent pas et qui pourraient exister si un certain nombre de conditions – et pas seulement techniques – étaient réunies. C'est en ce point que les dispositifs interactifs pourraient relayer, voire dépasser, les dispositifs qui les ont précédés. Le virtuel pourrait alors se concevoir comme une scénarisation ouverte sur des formes de vie inédites et réalisables à partir de la matérialisation d'une certaine forme d'imaginaire susceptible de préfigurer de nouvelles façons de sentir, de penser et de vivre.

Recréer les sensations issues de la réalité permet de faire exister ce qui n'existe pas. Mais une chose est de faire exister ce qui existe déjà et pourrait exister à nouveau dans l'ordre de la répétition du même, autre chose est de tenter de faire exister ce qui n'a jamais tendu à exister que dans nos vies imaginaires, « aussi vraies – comme le rappelait Félix Guattari – que celle que nous avons l'impression de vivre » et qui en porte les traces.

La première forme de virtualité est de l'ordre de la duplication. La réalité simulée substitue la simulation à la réalité en la redoublant. La simulation de l'existant présente certes des dangers – en particulier sur le terrain de l'information – mais

elle s'intègre nécessairement dans des représentations antérieurement constituées et ne (re) produit que des stéréotypes.

Seule la deuxième forme de virtualité est susceptible de faire exister une pluralité de mondes possibles et non encore vécus. On pourrait percevoir autre chose que ce que l'on perçoit, on pourrait faire autre chose que ce que l'on fait dans la vie normée par l'organisation sociale du quotidien.

Faire interagir sens à distance et sens de contact, connecter le regard et l'ouïe à l'action, participe alors à la création de mondes qui ne sont pas déjà là et pourrait redistribuer la place occupée par chacun des sens dans la hiérarchie instituée. Tout projet artistique porte en lui la création de tels mondes. Les systèmes de simulation de la réalité pourraient permettre d'en réaliser quelques-uns à condition que les artistes puissent contribuer à la création de logiciels adaptés à ces fins (au lieu de s'adapter à ceux qui existent déjà à de toutes autres fins).

La double illusion

Pour réunir les conditions propres à l'émergence de tels mondes (et créer les logiciels qui permettent de s'y déployer), il est nécessaire de se départir d'une double illusion : l'illusion réaliste et l'illusion démocratique.

Il semble qu'il existe historiquement une double continuité sans rupture, tous dispositifs specta(c)toriels confondus. D'un côté on relève un perfectionnement constant de l'*illusion réaliste* en ►

- tant que réalisation d'un imaginaire de compensation et de substitution à la vie réelle. On peut avancer sans risque aucun de se tromper que tous les dispositifs, anciens ou nouveaux, sont soumis, dans leurs usages dominants, à cet impératif. De l'autre côté, on observe un usage minoritaire des dispositifs, anciens ou nouveaux, usage qui renvoie le specta(c)teur à lui-même, qui sollicite son expérience, sa coopération intellectuelle et affective, sa capacité à tracer ses propres itinéraires et trajectoires, sa disposition à accueillir de l'altérité, à s'ouvrir à des mondes qu'il ne connaît pas ou ne reconnaît pas et qui sont pourtant les siens.

C'est de l'illusion démocratique – en tant que démocratie formelle – qu'il faut également se départir. Aucune œuvre n'est désormais intouchable puisqu'elle est transformable à volonté. N'importe qui est techniquement à même de produire des effets de transformation à l'intérieur d'un programme donné. Mais la qualité de l'interaction entre l'interacteur et l'objet dépend dans une large mesure de la qualité de l'objet proposé. Par « qualité », j'entends sa capacité à perturber les repères et les certitudes de l'utilisateur de façon à le rendre actif à l'intérieur de processus de découverte et de connaissance, fondés sur des écarts entre des perçus et des déjà-connus, et non à l'intérieur de processus de reconnaissance fondés, eux, sur la résorption des écarts.

Pour aboutir à une telle « qualité », il faut que l'œuvre, proposition ou programme, atteigne à un certain degré de nécessité interne. Aussi insatisfait soit-il du résultat, tout artiste a éprouvé le moment où il lui semble impossible d'y changer quoi que ce soit. Tout est à sa juste place. L'équilibre est instable

mais il est, provisoirement, équilibré. L'œuvre est à la fois achevée et inachevée. Achevée puisqu'elle a atteint un point de non-transformation, inachevée puisqu'elle va être reprise, critiquée et transformée par les œuvres qui vont lui succéder. Mais toute œuvre ne peut être transformée – par l'auteur ou par d'autres auteurs – qu'à partir de son point d'achèvement, à moins d'associer ceux qui le souhaitent au processus de création lui-même. L'œuvre, proposition ou programme, s'élabore alors à plusieurs – en « communauté ». Il faut reconnaître que ce n'est pas la situation la plus fréquente.

La démocratie n'est pas nécessairement une illusion. Il faut alors qu'elle soit réelle et non plus seulement formelle. Il faut par exemple que l'égalité soit réelle entre l'équipe de conception – réalisation d'un film, d'un programme, d'une proposition et son utilisateur (spectateur, specta(c)teur ou interacteur). Dans un dispositif interactif par exemple, cela implique pour l'interacteur la possibilité d'intervenir sur le programme, dans ses applications bien sûr, mais également et surtout sur sa conception – réalisation et les présupposés qui la fondent. En l'absence d'une telle possibilité et quelle que soit la marge de liberté qui lui est accordée dans les applications du programme, l'interacteur n'est pas placé sur un pied d'égalité avec l'équipe de conception – réalisation du programme et la démocratie reste formelle.

Jeu et mise en jeu

Il ne faut pas confondre jeu et mise en jeu, Raymond Queneau et Antonin Artaud, les cent mille milliards de poèmes et les substitutions de tercets dans *Les Chimères*³. Le cinéma a beaucoup joué lui aussi et bien des narratologues se sont

3 Depuis 1854, date de sa première publication dans les *Filles du Feu*, *Les Chimères* de Gérard de Nerval ont connu de nombreuses éditions, aussi bien dans des formats de poche que dans la collection La Pléiade (Gallimard).

extasiés devant les vraies et fausses pistes ouvertes et fermées par les films de Robbe-Grillet, pour citer un exemple qui n'est plus tout à fait à la mode. Mais le jeu n'est que la forme plus ou moins élaborée d'une évasion sans autre enjeu que le jeu lui-même.

Il y a certes du jeu dans la mise en jeu mais le jeu touche ici aux racines de l'existant, biologique, social, idéologique et politique.

Vivre une expérience et désirer la partager. Se mettre en jeu à travers cette expérience et proposer à l'autre de se mettre également en jeu. Telle est la ligne de partage entre deux conceptions et deux pratiques de l'art, et cette ligne de partage concerne tous les dispositifs, anciens ou nouveaux.

Il est significatif que le miroir soit souvent omniprésent dans nombre d'installations dites « participatives » comme confirmation narcissique du sujet. Si celui-ci se déplace physiquement et si ses déplacements entraînent des transformations, autrement dit des *effets de dispositif*, il ne bouge pas identitairement. De nombreux dispositifs proposent même à l'interacteur de devenir un autre tout en restant lui-même. Il n'y a là aucune expérience véritable de l'altérité qui consiste précisément à découvrir un autre en soi.

Les dispositifs interactifs, dans leurs usages dominants, renforcent l'auto-centrement du sujet, lui apportant davantage de satisfactions narcissiques encore que les dispositifs antérieurs. L'illusion de toute-puissance bat son plein comme jamais auparavant dans le discours des internautes. Or, se trouver d'emblée au centre d'un monde revient

inévitablement à se conforter identitairement dans un monde déjà connu. On est à la fois rassuré et pris en charge par le dispositif malgré la marge d'initiative qu'il vous laisse

Certes, l'auto-centrement du sujet est inhérent aux usages dominants du dispositif cinématographique mais bien des films se sont employés à le déjouer pour ouvrir sur une multiplicité de points de vue à travers diverses formes d'interpellation du spectateur (et du cinéaste)⁴.

La dimension collective de la réception ne doit pas être non plus sous-estimée. L'aspect collectif des réseaux, leur capacité à créer des communautés virtuelles, ne peuvent faire oublier la richesse des communications humaines qui suivent les projections *live*. Dans les cas de figure où l'objet n'est plus au centre de la relation puisque c'est la relation qui est au centre de la création, la relation doit se concevoir sur le modèle de la création d'une œuvre sous peine d'être absorbée par les clichés et les stéréotypes. Ne s'agirait-il pas en fait de combiner et conjuguer ces deux formes de communication sans perdre de vue le primat de la communication humaine ?

Plutôt que d'une autonomie à venir de l'image ou de ce qui en tient lieu, je préfère parler d'une autonomie du spectateur par rapport à l'image. Seul le *non-assujettissement* du spectateur ouvre sur un horizon de liberté où toute transformation s'avère possible.

Un specta(c)teur non assujetti n'exerce pas pour autant son libre arbitre à partir d'une identité pleine. La mise en jeu implique le

4

J'ai esquissé dans *Un cinéma du subjectif* une typologie des films qui proposent un décentrement du sujet (in *Cahier Louis-Lumière* n°1, automne 2003).

- décentrement du sujet puisqu'elle déstabilise les identités. La place du specta(c)teur n'est plus pré-programmée, ni pré-programmable, car elle est à construire et le rôle qui s'invente n'est plus celui d'un spectateur mais celui d'un acteur à la fois du dispositif et de sa propre vie (dans la mesure où le dispositif n'est pas fermé sur lui-même). ■

BIBLIOGRAPHIE

- *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc), INA-De Bœck Université, Paris-Bruxelles, 1998.
- *Le dispositif, entre usage et concept* (sous la direction de Geneviève Jacquinet-Delaunay et Laurence Monnoyer), Hermès n°25, CNRS Editions, Paris, décembre 1999.
- *Le cinémascope entre art et industrie* (sous la direction de Jean-Jacques Meusy), Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, Paris, 2004.
- *Questions de cinéma* (coordination : Gérard Leblanc), Cahier Louis-Lumière n°1, Noisy-le-Grand, automne 2003.
- *Contribution à une redéfinition du cinéma*, Gérard Leblanc, Cahier Louis-Lumière n°3, Noisy-le-Grand, automne 2005.
- *Le spectateur introuvable* (sous la responsabilité de Gérard Leblanc), MédiaMorphoses n°18, INA-Armand Colin, Bry-sur-Marne, octobre 2006.
 Site : www.mediascreationrecherche.com

GÉRARD LEBLANC

Gérard Leblanc est professeur des Universités à l'Ecole Nationale Supérieure Louis-Lumière. Il a publié quatorze livres, parmi lesquels *Quand l'entreprise fait son cinéma* (Presses universitaires de Vincennes-Cinéthique, Paris, 1983), *Le double scénario chez Fritz Lang* (co-Brigitte Devismes, Armand Colin, Paris, 1991), *Scénarios du réel* (L'Harmattan, Paris, 1997), *L'EntreVues* (co-Jean-Daniel Pollet, Editions de l'œil, Montreuil, 1998), *Trajectoires* (Editions de l'œil, Montreuil, 2001). Président de l'association Médias, création, recherche (créée en 2004 <http://www.mediascreationrecherche.com>), il a co-réalisé plusieurs films dans ce cadre (avec Catherine Guéneau) : *En amour* (2001), *Premiers mois* (2005), *Gestes d'art* (2006).

Cahier Louis-Lumière

n° 4 | Printemps 2007

Revue annuelle

Directeur de publication

Jacques Arlandis,
Directeur de l'ENS Louis-Lumière

Comité éditorial (n°4 – Printemps 2007)

Gérard Leblanc, Sylvie Thouard.

Ont participé à la rédaction

de ce numéro

Guido Kirsten, Livio Boni, David Faroult,
Claude Bailblé, François Bonnet, Gérard Pelé,
Monique Maza, Marc Plas, Sophie Lavaud-Forest,
Carole Lypsic, Nicolas Dulac, André Gaudreault,
Sylvie Thouard, Jeremy Hamers,
Kristian Feigelson, Giusy Pisano, Pierre Barboza,
Luc Dall'Armellina, Catherine Guéneau,
Gérard Leblanc.

Secrétariat de rédaction et corrections

Alain Aubert

Pilotage de projet

Méhdî Aït-Kacimi
(m.aitkacimi@ens-louis-lumiere.fr
et 01 48 15 02 09)

*Responsable Communication
et Développement*

Graphisme et Maquette

Florence Lissarrague

Impression (1 000 ex)

Imprimerie Hemisud

Crédits photographiques

COUVERTURE

Photos de Julie Pradier réalisées dans le cadre de son Mémoire de fin d'études (2006), sous la direction de Claire Bras, enseignante à l'ENS Louis-Lumière

ARTICLE DE CLAUDE BAILBLÉ

© de l'auteur

© *Perception*, de Irvin Rock

© *Psychologie de la perception*,

de André Delorme

ARTICLE DE MARC PLAS

© Yuka Toyoshima

© Mitsuaki Matsumoto

ARTICLE DE SOPHIE LAVAUD-FOREST

© de l'auteur

ARTICLE DE CAROLE LYPsic

© de l'auteur

ARTICLE DE NICOLAS DULAC

& ANDRÉ GAUDREULT

© Cinémathèque française

ARTICLE DE SYLVIE THOUARD

© Béatrice de Pastre

ARTICLE DE KRISTIAN FEIGELSON

© Musée d'Art moderne Kiasma/Helsinki

© Péter Forgacs/Budapest

ARTICLE DE GIUSY PISANO

© Cinémathèque française

© Museo Zotti Minci

ARTICLE DE LUC DALLARPELLINA

© Gwenola Wagon & Alexis Chazard

© CNRS

ARTICLE DE CATHERINE GUÉNEAU

© Second Life, 2007.

Copyright

Chaque auteur pour sa contribution.
L'ENS Louis-Lumière pour l'ensemble.

Imprimé en France
par l'imprimerie Hemisud

Achévé d'imprimer en juin 2007

Dépôt Légal : juin 2007

ISBN : 2-9520267-3-4

ISSN : 1763-4261

Toute reproduction, même partielle de cet ouvrage est interdite. Sa copie ou sa reproduction par quelque procédé que ce soit, photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Illustrations reproduites avec l'aimable autorisation des ayants-droits.

L'ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE LOUIS-LUMIÈRE

Les missions de l'École nationale supérieure Louis-Lumière sont au nombre de trois :

Formation initiale, Formation continue, Recherche appliquée.

Créée en 1926, l'**École nationale supérieure Louis-Lumière** propose une **formation initiale** à la fois théorique et pratique, technique et artistique, propre à satisfaire les attentes des professions de l'image et du son. Placée sous la tutelle du Ministère de l'Éducation Nationale, l'École est un établissement public d'enseignement supérieur qui recrute à Bac + 2.

Elle dispense un enseignement dans le cadre de trois sections - **Photographie, Cinéma, Son** - sanctionné par un diplôme de niveau Bac + 5 dont la valeur est solidement reconnue.

La politique de l'école s'articule autour de trois axes :

- affirmer son statut d'école nationale supérieure, en recherchant l'excellence d'un enseignement financièrement accessible à tous ;
- valoriser sa capacité d'insertion professionnelle, en ajustant les partis pris pédagogiques aux exigences des métiers ;
- favoriser la création, la recherche, la diffusion des savoir-faire de l'école ainsi que son rayonnement culturel au plan national, européen et international.

En formation professionnelle continue, l'École souhaite se tenir au plus près des problématiques et des évolutions technologiques que rencontrent les professionnels. Nos formations allient pratique et théorie, technique et création, nouveaux outils, cours fondamentaux et applications in situ. Nos champs d'intervention : cinéma, photographie, son, HD/vidéo numérique. Le terme de formation professionnelle continue recouvre des actions "ponctuelles sur mesure" correspondant à un besoin précis exprimé par une entreprise, et les actions "catalogue" définies et proposées au début de chaque année civile.

En matière de **recherche appliquée**, l'École s'emploie à valoriser les travaux de ses enseignants, les travaux de fin d'études de ses étudiants et sa participation à des projets coopératifs, dans le cadre soit de groupements d'intérêt scientifique soit dans celui des pôles de compétitivité nationaux.

Située dans la banlieue-est de Paris, dans un ensemble de 8.000 mètres carrés spécialement conçu pour ce type de formation, l'ENS Louis-Lumière est placée au sein d'un dispositif économique et universitaire en pleine expansion qui comprend entre autres, l'Université de Marne-la-Vallée et l'Institut National de l'Audiovisuel (INA).

