

CONFÉRENCES

Le film qui vient à l'esprit

L'hétérotopie cinématographique
et le non-cinématographique

Victor Burgin

JEU DE PAUME

séance 3/4
13 février 2010

L'hétérotopie cinématographique et le non-cinématographique

Victor Burgin

L'hétérotopie cinématographique et le non-cinématographique

Au cours du bref débat qui a conclu ma dernière intervention, quelqu'un s'est déclaré déçu que je n'aie pas parlé de mon propre travail artistique. Lors de ma prochaine conférence, la dernière de cette série, je me propose de montrer des extraits des projections que j'ai réalisées récemment et de les évoquer directement. D'ici là, je préfère en parler *indirectement* et me pencher, non pas sur les œuvres en tant que telles, mais sur les préoccupations auxquelles ces œuvres sont une réponse. Dans le jargon de la théorie culturelle, mes conférences ont jusque ici présenté des aspects de la « problématique » de mes œuvres – un complexe de préoccupations hétérogènes mais interdépendantes que l'œuvre va venir articuler entre elles. C'est autant par ce qu'elle exclut que par ce qu'elle inclut qu'une problématique est liée à son contexte historique immédiat ; dans le jargon, ces exclusions constituent ses « absences structurantes ». Pour certaines, les absences structurantes qui donnent forme à mon travail sont la conséquence d'une approche moderniste de l'histoire de l'art. En 1971, dans son essai « De l'œuvre au texte », Roland Barthes parle du plaisir qu'il prend à lire et relire « Proust, Flaubert, Balzac et même, pourquoi pas, Alexandre Dumas ». Et il poursuit : « Si je puis lire ces auteurs, je sais aussi que je ne puis les réécrire (qu'on ne peut aujourd'hui écrire "comme ça") : et ce savoir assez triste suffit à me séparer de la production de ces œuvres, dans le moment même où leur éloignement fonde ma modernité (être moderne, n'est-ce pas connaître vraiment ce qu'on ne peut pas recommencer ?) ». Une fois de plus, dans un essai daté de 1973, il écrit : « Être moderne, c'est savoir ce qui n'est plus possible². » Et c'est seulement en

pleurant la mort de sa mère en 1977 qu'il écrit, dans son journal : « Tout d'un coup, il m'est devenu indifférent d'être moderne³. » Il est cependant significatif que ce dernier énoncé, coupé de son contexte, ait été repris à tout bout de champ dans notre ère prétendument « postmoderne ». En art, le « postmodernisme⁴ » ne se laisse pas démonter par le sentiment de ce qui ne peut être répété – il n'y a qu'à voir, par exemple, le retour en bloc au pictorialisme et au documentaire qui domine la photographie d'art depuis un quart de siècle. Barthes parle de « *ma* modernité ». Selon ma conception personnelle de ce qu'est une problématique moderniste – conception qui, je le reconnais, reste très minoritaire – les pratiques pictorialiste et documentaire de la photographie appartiennent à la catégorie de « ce qui ne peut être recommencé ». D'autres absences structurantes renvoient, non à des formes de pratique artistique que je trouve académiques – en ce que nous connaissons déjà les critères par lesquelles elles doivent être jugées –, mais à des formes incomplètes et/ou émergentes, où les critères demeurent irrésolus. Certaines d'entre elles constituent un aspect de la modernité, ou du moins de la contemporanéité qui forcent mon attention, mais que je rejette néanmoins. Je vais aujourd'hui parler de pratiques dont la forme met en relief la question de la technologie, en cherchant à associer l'idée de cinéma à celle d'« interactivité ». Le *New Oxford American Dictionary* livré avec le système d'exploitation Apple pour Macintosh offre deux définitions du mot « interactif » : la première porte sur les interactions sociales entre les individus, la seconde sur le flot d'informations entre un ordinateur et son utilisateur. Je commencerai par ce deuxième sens, dans sa relation au cinéma, avant de réfléchir aux implications sociales de « l'interactivité ».

Cinéma

André Bazin a posé la célèbre question : « Qu'est-ce que le cinéma ? ». Nous pouvons aussi demander : « Où est le cinéma ? ». En plus d'aller le voir dans un cinéma, ou de le regarder chez soi en DVD, on peut rencontrer un film à travers des affiches, des bulletins promotionnels, et autres publicités telles que les bandes-annonces et extraits diffusés à la télévision ou sur Internet ; on peut le rencontrer à travers les critiques dans les journaux, les résumés dans

les ouvrages de référence et les articles théoriques (avec leurs découpages de séquences « image par image ») ; à travers les photographies de plateau, agrandissements de photogrammes, souvenirs, et ainsi de suite. En 2004, dans mon livre *The Remembered Film*, j'appelais cet espace étendu au-delà des confins de la salle obscure l'*hétérotopie cinématographique*. Pour la plus grande partie de l'histoire du cinéma, c'est exclusivement au sein de cet espace que le cinéophile pouvait intervenir physiquement : en compilant, par exemple, des carnets de coupures de presse tirées de magazines de fans, ou en constituant des collections des photos promotionnelles exposées à l'entrée des cinémas, etc. Vers la fin du xx^e siècle, cependant, l'apparition du magnétoscope et la distribution des films commerciaux en vidéocassette ont placé le substrat matériel de la narration entre les mains du public. L'ordre de la narration pouvait désormais être bouleversé – le magnétoscope autorisant des libertés telles que la *répétition* d'une séquence préférée, ou la *fixation* sur une image obsessionnelle⁵. Par la suite, l'apparition du montage vidéo digital sur les PC familiaux « entrée de gamme » a élargi de façon exponentielle l'éventail des possibilités de démanteler et de reconfigurer les objets jadis inviolables offerts par le cinéma narratif. Dernièrement, ces pratiques se sont étendues au World Wide Web, où quiconque disposant d'un accès haut-débit est en mesure d'utiliser les logiciels d'édition vidéo pour concocter ses propres *mashups* à partir du flux inépuisable des images et des sons disponibles sur la toile.

Les usagers d'Internet peuvent non seulement intervenir dans les formes narratives des films de grande distribution, mais aussi porter à l'écran leurs histoires personnelles (répliquant vaguement la « célébrité » des acteurs professionnels) par différents biais qui ne doivent que peu de choses aux pratiques narratives traditionnelles. En 1996, Jennifer Ringley, une étudiante américaine, a relié une caméra vidéo à son ordinateur et installé un AppleScript de façon à charger automatiquement et en continu des images de sa chambre universitaire sur Internet. La présentation « en temps réel » de sa vie par cette jeune femme était transmise sous forme d'une série d'« instantanés » immobiles pris à raison d'un toutes les trois minutes. Il existe une quantité de sites web où ces images sont archivées, toutes

accompagnées de la date et de l'heure de leur prise : on peut y voir les composants latents du récit cinématographique potentiel d'une vie, passé en accéléré. Jennifer Ringley fut la première à franchir le pas et à passer de l'autre côté de l'écran pour mettre sa vie en ligne. Aujourd'hui, quoique de façon moins spectaculaire, les sites de réseaux sociaux tels que Myspace et Facebook et les sites de partages d'images tels que Flickr et Photobucket ont normalisé cette pratique. Dans un texte de 1971, le photographe et cinéaste Hollis Frampton envisageait un « film infini » qui consisterait en un spectre allant de la stase d'une image résultant d'une succession d'images absolument identiques au chaos d'une image produite par une succession d'images complètement différentes. Une technologie récemment développée transforme de fait toute photographie disponible sur le web en image constituante d'un film interactif sans limites⁶. Ce logiciel – Photo Tourism – a été présenté pour la première fois à SIGGRAPH (une conférence annuelle sur l'infographie interactive) en 2006. Depuis lors, Microsoft a créé une version client-serveur du logiciel, disponible sur son site sous le nom Photosynth⁷. Supposons que je prenne une photo de moi du côté sud de la place des Vosges et une autre du côté nord. Une fois que j'ai chargé ces photos sur le web, Photosynth me mènera d'une photo à l'autre via un chemin créé par un *morphing* fluide en passant par toutes les autres photographies prises sur la place qui sont disponibles sur Internet. Lors de la présentation inaugurale de Photosynth à SIGGRAPH en 2007, l'intervenant a montré comment le logiciel peut automatiquement assembler un espace « tridimensionnel » navigable à partir d'une collection de photographies trouvées au hasard sur Internet en entrant l'expression « cathédrale Notre-Dame » dans l'application de partage de photos en ligne Flickr. À la suite de sa démonstration, il a dit : « Ce qu'il faut bien comprendre ici [...] c'est que nous pouvons faire des choses avec l'environnement [...] en empruntant des données à tout le monde, à toute la mémoire collective de l'apparence de la terre [...] et lier tout cela ensemble. Liées ensemble [...] ces photos font émerger un tout qui est plus grand que la somme de ses parties⁸. »

Un autre porte-parole de Microsoft décrit Photosynth comme « une photographie en mouvement⁹ ». Avec des technologies de ce type, l'hétéro-

topie cinématographique s'est fondue avec le processus infini consistant à devenir un film infini et perpétuel, dont les images sont la totalité de toutes les images enregistrées, dupliquant le monde réel dans l'espace virtuel.

Selon ma propre définition, ces formes d'interaction à l'intérieur de l'hétérotopie cinématographique, ainsi que d'autres du même type, prennent place aux côtés du cinéma plutôt qu'elles ne le remplacent. De ma question topologique initiale, « Où est le cinéma ? », me voici par conséquent renvoyé à la question ontologique de Bazin : « Qu'est-ce que le cinéma ? » – Ludwig Wittgenstein conseillait de chercher, plutôt que le sens d'un mot, son usage. Dans la compréhension dominante du mot « cinéma », l'histoire du cinéma commence en 1895 avec la première projection payante d'un film des frères Lumière – c'est-à-dire que le cinéma commence non pas avec une technologie mais avec l'exploitation commerciale de celle-ci. Son histoire ultérieure est celle d'une forme de divertissement de masse inséparable du cadre de la salle de cinéma¹⁰ – un espace obscur dans lequel le spectateur, en tant que partie intégrante d'une collectivité, lève les yeux vers un écran bordé d'un cadre tel la scène d'un théâtre. Dans l'obscurité, il est émotionnellement immergé dans le film, mais immobile. Parallèlement à l'histoire de cet espace, il faut considérer celle des autres formes de spectacle immersif dans lesquels le spectateur est libre de ses mouvements, et qui la recoupe parfois. Ces autres technologies favorisant l'immersion du spectateur sont antérieures au cinéma et trouvent leur antécédent le plus évident dans le panorama. Au siècle présent, le principe du panorama continue d'occuper l'espace réel, principalement sous la forme d'attraction dans des « parcs à thèmes » ou de la technologie IMAX, tandis que dans l'espace télévisuel, le panorama s'est vu projeté dans un futur technologiquement perfectionné sous la forme de l'« holodeck » des vaisseaux de la Fédération dans la série *Star Trek*. Le fantasme du rêve lucide que représente l'holodeck (fantasme qui a été mis en scène en 1935 dans le film *Peter Ibbetson*, qui fascina tant les surréalistes¹¹) hante encore de nos jours les environnements immersifs hautement technologiques qui se développent aujourd'hui dans les centres d'art et de technologie du monde entier¹². Une fois de plus, des projets de ce type évoluent en parallèle avec le cinéma et ne viennent pas se substituer à lui.

« Le cinéma interactif »

Si nous acceptons le sens de base du mot cinéma, celui qui est d'usage courant depuis un siècle environ, parler de « cinéma interactif » revient à conserver la situation familière de spectateurs rassemblés dans une salle obscure, en y ajoutant cette particularité qu'ils peuvent à présent exercer une influence sur le cours des événements qui se déroulent à l'écran. Le « Kino-Automat » dans le Pavillon tchèque à l'Exposition universelle de 1967 à Montréal¹³ est réputé être le premier exemple de cinéma interactif dans l'environnement d'une salle de cinéma modifiée. À plusieurs moments du film tchèque *One Man and His World*, le public se voyait demander de voter sur la conduite à suivre par le héros du film, et le récit bifurquait alors en fonction du consensus. L'intervention par consensus a été testée de nouveau en 1992 lorsque le film interactif *I'm Your Man* a été projeté dans des salles spécialement équipées : *I'm Your Man* est sorti en DVD six ans plus tard, au moment où une vague de films interactifs sortaient sur le même support. Le dernier que j'ai vu est le film canadien *Late Fragment* (2007), dans lequel le spectateur peut jongler entre les histoires entremêlées des trois personnages principaux grâce à la télécommande du lecteur DVD. Les producteurs du film décrivent *Late Fragment* comme un « récit interactif non-linéaire à intrigues multiples ». Bien que la « non-linéarité » soit fréquemment revendiquée pour les films interactifs, ce qualificatif s'avère rarement justifié. Certes, le spectateur peut choisir, à des moments stratégiques du film, la direction que doit prendre le récit, mais la narration qui suit n'en demeure pas moins linéaire. De plus, l'éventail des choix est prédéterminé, comme le sont les moments où le choix peut être effectué. Bien sûr, la technologie sur laquelle repose le DVD interactif peut également être utilisée pour passer outre ses déterminations structurantes. Comme je m'ennuyais en regardant le film interactif *Tender Loving Care*, j'ai interagi avec le support en réduisant le DVD aux dossiers qui le constituaient afin de les disposer dans une grille sur mon moniteur Apple « cinéma » de 30 pouces. Ayant ainsi – selon les mots du linguiste Roman Jakobson – « projeté le plan du paradigme sur le plan du syntagme », j'ai pu évaluer le monde narratif du film sur le plan spatial aussi bien que sur le plan linéaire.

L'assomption que le cinéma est un dispositif destiné à raconter une histoire, en général une fiction, est inhérente à la compréhension populaire du mot « cinéma ». Une histoire implique généralement un auteur, ou du moins un *storyteller*. L'affirmation selon laquelle dans le cinéma interactif ces rôles traditionnels sont cédés au spectateur/usager n'est pas moins courante que les revendications de non-linéarité. L'auteur d'un article récent sur le cinéma interactif écrit par exemple : « L'expérience participative unique que peut offrir le cinéma interactif... [c'est] que tout le monde prenne place dans le fauteuil tellement convoité du réalisateur afin de créer le film qu'il a envie de voir¹⁴. »

Cela revient à peu près à dire que si l'on donne à n'importe qui un dictionnaire et un manuel de grammaire, il peut écrire son propre roman – évidemment, ce n'est pas faux, mais il est permis de douter de la qualité littéraire du résultat. C'est peut-être suite à une prise de conscience de cette réalité que certains films interactifs – *Tender Loving Care*, par exemple – font le choix de se situer quelque part entre le film conventionnel et le jeu vidéo. On n'a plus la prétention de faire de l'utilisateur un auteur, mais de lui faire vivre une expérience ludique éminemment personnelle à travers l'exercice du choix. Par exemple, le concepteur de jeu vidéo Steve Gaynor écrit : « À la différence d'un grand film ou d'une grande œuvre littéraire, [les jeux vidéo] ne suscitent pas chez leur public une admiration pour le génie du travail de quelqu'un d'autre : ils fournissent plutôt le potentiel d'une expérience personnelle authentique¹⁵... »

On entend très souvent ce genre d'affirmations dans la bouche des artistes multimédia travaillant sur l'interactivité, qui redéfinissent le rôle de l'auteur comme consistant à fournir uniquement les préconditions générales de l'expérience éminemment individuelle de l'utilisateur. Des affirmations de ce type appellent la réaction qu'elles suscitèrent d'abord chez l'artiste d'origine russe Alexei Shulgin dans un court essai posté sur Internet en 1996 : « Artistes multimédias ! Arrêtez de manipuler les gens avec vos "installations multimédia interactives" bidons... Ne prenez pas les gens pour des imbéciles... L'émergence des arts multimédia se caractérise par [la] transition de la représentation à la manipulation. » La critique de

Shulgin a été reprise par Lev Manovich dans « Sur l’interactivité totalitaire », l’article qu’il posta lui-même sur le web en réaction et qu’il adapta plus tard pour son livre *Le Langage des nouveaux médias*, où il apparaissait sous le chapitre « Le mythe de l’interactivité ». Manovich trouve « absurde » d’appliquer le concept d’interactivité à l’art numérique, car « cela revient simplement à énoncer une tautologie sur la nature de l’ordinateur¹⁶ ». Il ajoute que l’histoire de l’art dans son ensemble implique l’interactivité, dans la mesure où le spectateur doit systématiquement ajouter à une œuvre des informations qui ne sont pas de fait présentes en elle – des ellipses dans la narration littéraire aux parts « manquantes » d’objets dans la peinture – et déplacer son regard sur toute une composition picturale – voire mouvoir tout son corps pour appréhender une œuvre sculpturale ou architecturale. Dans *Le Langage des nouveaux médias*, il écrit :

« Lorsque nous employons le concept de “media interactif” exclusivement en relation avec les médias informatiques, le danger existe d’interpréter “l’interaction” littéralement, en la faisant correspondre à l’interaction physique entre l’usager et l’objet qui véhicule le média (presser un bouton, choisir un lien, accomplir un geste) aux dépens de l’interaction psychologique¹⁷. »

Pour Manovich, une interprétation qui réduit ainsi « l’interactivité » à sa dimension mécanique ne représente rien d’autre que « le dernier exemple d’une tendance moderne plus générale à externaliser la vie psychique. » Il ne s’étend pas sur cette idée, mais elle mérite d’être examinée plus attentivement, ce qui m’amène à la seconde définition de l’interactivité que me propose le dictionnaire intégré à mon ordinateur – celle qui a trait à la « société ».

Interactivité et société

En 1990, dans un essai publié juste avant l’invention du World Wide Web, je décris la vie quotidienne dans le monde « développé » comme se déroulant dans « un environnement saturé d’images qui ressemble de plus en plus à l’espace intérieur du fantasme subjectif, tourné vers l’extérieur¹⁸. » L’apparition du web a énormément accéléré le processus

que Manovich nommait dans son livre en 2001 « tendance à externaliser la vie psychique ». La signification d'une image est en grande partie le produit de ses relations avec les autres images avec lesquelles elle peut être consciemment ou inconsciemment associée. Aujourd'hui, nous nous déplaçons à travers un environnement d'images virtuelles dans lequel les processus d'association ont été de plus en plus automatisés. Par exemple, si je vais sur le site YouTube pour chercher un clip précis, je vais me voir proposer non seulement le clip que je cherche (en admettant que ma quête soit fructueuse) mais aussi une colonne de vignettes renvoyant à d'autres clips qui, selon le programme, sont apparentés à ma recherche. En cliquant sur n'importe laquelle de ces vignettes, une fois de plus, je ferai apparaître non seulement le clip sélectionné mais une autre colonne de choix alternatifs qui semblent aléatoires. Je peux bien vite me trouver fort loin de mon point de départ original. Si l'on s'en tient aux apparences immédiates, on pourrait penser qu'a eu lieu une « dérive » spontanée d'associations, analogue au type de libre mouvement de pensées qui se produit, par exemple, dans la rêverie. En réalité, un programme informatique a formé une chaîne d'associations entre des images d'une base de données sur la base de mots-clés (« méta-onglets ») attachés à ces images – remplaçant par conséquent « l'association libre » par une association forcée. Néanmoins, une imitation de processus mentaux humains spontanés de ce type peut donner l'impression troublante qu'une intelligence auxiliaire est à l'œuvre, formant des associations en mon nom et à *ma place*. Il semble que la distinction entre processus d'association internes et externes ne soit plus valide et que – dans la mesure où il imite les « processus primaires » de la pensée – Internet représente une forme d'*inconscient prothétique*¹⁹ ainsi qu'une forme de mémoire prothétique.

Trait mineur mais significatif des associations automatiques réalisées par YouTube, elles interceptent fréquemment des contenus dérivés, directement ou indirectement, des médias de masse. Internet n'est que le plus récent développement d'un processus plus général d'externalisation et d'industrialisation de la mémoire qui a commencé au XIX^e siècle – principalement avec l'enregistrement sonore, la photographie, la télévision

et le cinéma – et qui a conduit à l'apparition de nouvelles industries mondiales de masse dans la deuxième moitié du xx^e siècle. Bernard Stiegler a décrit comment ces industries « médiatiques » – le cinéma, la télévision, la publicité, les jeux vidéo et la musique populaire – produisent aujourd'hui une « écologie de l'esprit qui "repose sur l'exploitation industrielle des [consciences] dotées de corps de consommateurs [lesquelles] sont dégradées par cette exploitation comme peuvent l'être certains territoires ou certaines espèces animales²⁰. » En partant de questions sur la « technique », Stiegler arrive à un concept très proche de celui d'« écologie mentale » auquel Félix Guattari était arrivé auparavant en partant de la psychanalyse. Guattari parle d'une « colonisation » de l'inconscient par le biais de ce qu'il appelle « l'imaginaire mass-médiatique », arguant que les valeurs et relations marchandes n'ont pas seulement pénétré la vie économique, sociale et culturelle de la planète, mais ont également infiltré le registre inconscient de la subjectivité. Il s'ensuivrait que nous devrions nous attendre à ce que des pratiques culturelles extrêmement disparates se retrouvent néanmoins structurellement déterminées par les mêmes croyances, valeurs et relations hégémoniques de l'économie de marché – jusque dans leur fondement, même si ceux qui les pratiquent n'en ont pas forcément conscience. En 1999, dans son livre *La Barbarie douce : la modernisation aveugle des entreprises et de l'école* Jean-Pierre Le Goff décrit le « discours de la modernisation » qui, depuis les années 1980, s'est affranchi de ses origines dans les pratiques de gestion en entreprise pour se répandre dans tous les aspects de la vie de la société. Martelant les *leitmotive* des « nouvelles technologies » et de la « mondialisation », ce discours postule un monde de changement perpétuel, en pleine accélération, dépourvu de but et de sens, sinon ceux qui lui sont dictés par les mécanismes aveugles de ses propres nécessités internes – ce que Le Goff appelle « une machinerie de l'insignifiance ». La « barbarie douce » invoque une révolution culturelle sans fin, une infirmation incessante des façons de vivre, de travailler, d'agir et de penser de sorte que, tant dans leur vie privée que dans leur vie professionnelle, les individus sont invités à rendre perpétuellement des comptes sur leur « autonomie » et leur « responsabilité », à faire continuellement la preuve de leur aptitude

au service en se montrant « motivés », « réactifs » et « participatifs ». Le Goff donne l'exemple d'un livre, *L'Entreprise individualisée* – publié en 1998 par l'Institut du management d'Électricité de France et Gaz de France (EDF-GDF) – qui présente les grandes lignes de la nouvelle idéologie du management. Dans une optique de « modernisation », il est proposé d'affranchir l'individu vis-à-vis des ordres de ses supérieurs, de le libérer de « l'obéissance [au] paternalisme [...] hiérarchique », de façon à « inculquer l'esprit d'initiative et d'innovation » indispensable dans le monde globalisé de l'entreprise, en perpétuelle évolution. À cette fin, les employés doivent être encouragés à « penser et agir comme des entrepreneurs autonomes²¹ », en d'autres termes, « à prendre place dans le fauteuil tellement convoité du réalisateur ». En cela, entre autres, le discours dominant sur « l'interactivité » dans les arts numériques est structurellement homologue avec celui des tenants d'un management « novateur », et ce en vertu du *sujet* que tous deux interpellent : un individu mécaniquement fonctionnaliste, sans critère de sexe, d'orientation sexuelle, d'âge, de race ou d'inconscient ; une entité instrumentalo-rationnelle appelée à exercer en continu un « libre » choix interactif à l'intérieur des contraintes d'un environnement prédéterminé sur lequel elle n'a aucun contrôle.

Peut-être pourrions-nous toutefois sauver le concept d'« interactivité » du sinistre spectre de ce que Deleuze a baptisé la « société de contrôle » si nous admettons que l'interactivité est dans les arts visuels une réalité plurielle, et que même dans la sphère de « l'art des nouveaux médias », le mot possède des acceptions très différentes. Par exemple – au niveau purement cybernétique – l'interactivité possède ce que nous pourrions appeler un sens *réactif*, lorsque la « machine » (une combinaison symbiotique de matériel informatique et de logiciels) réagit à des changements dans son environnement et les manifeste sous une forme ou une autre – par exemple, lorsque des variations dans le nombre d'individus occupant un square public provoquent un changement de couleur des lumières de la façade d'un bâtiment. Ensuite, elle possède un sens *transformationnel*, lorsque la machine accepte des données entrantes d'un côté – par exemple, des images vidéos d'objets – et fait ressortir les données sous

une autre forme – par exemple, des phrases. Ou encore, elle possède un sens *substitutionnel*, comme dans le cas où des séquences vidéo tirées d'une base de données sont insérées de façon aléatoire dans un schéma plus ou moins fixe de paramètres fictifs – par exemple, des scènes récurrentes d'une boucle narrative peuvent se « répéter » avec des variations dans les dialogues ou le point de vue. Enfin, il peut y avoir des combinaisons de tous ces sens, ou d'autres types d'opérations machiniques dépendantes d'une base de données. Le sens de « l'interactivité » peut aussi varier grandement entre des cadres institutionnels essentiellement différents où – même si l'on accepte l'insistance de « l'art numérique interactif » sur l'activité *physique* – on nous présente des expériences corporelles très dissemblables, en plus de différents types d'interpellation du sujet et d'interactivité psychologique et machinique. Roland Barthes confie que s'il lui arrive bien sûr d'aller au cinéma pour voir tel ou tel film, il y va également pour l'obscurité de la salle. La condition *sine qua non* de la projection d'un film est aussi « la couleur d'un érotisme diffus ». Barthes commente la posture des spectateurs dans le noir, qui souvent étalent leurs manteaux ou leurs jambes sur le siège devant eux, se laissant glisser dans leur fauteuil comme s'ils étaient dans un lit. Il remarque que la lumière du projecteur, en perçant l'obscurité, transforme les sujets observateurs en objets de fascination spéculaire, tandis que le faisceau « illumine – par derrière, depuis un angle – une chevelure, un visage ». Barthes sent que son corps est devenu « une chose soporifique, souple, paisible : aussi molle qu'un chat qui dort²². » Ces postures alanguies des spectateurs dans la salle de cinéma – s'abandonnant voluptueusement à l'immersion dans le film – sont très différentes de celles qu'on attend des visiteurs d'un environnement immersif panoramique, lesquels peuvent être équipés de visiocasques (HMD) ou de lunettes spéciales, et devront peut-être actionner une plate-forme motorisée, une télécommande ou un autre artefact de ce type. Lorsque le récit fait irruption, ainsi que l'observe Marie-Laure Ryan dans son très complet *Narrative as Virtual Reality*, il existe une incompatibilité fondamentale entre l'interactivité physique et l'immersion – à tel point que la formule « immersion interactive » devient un oxymore. Cette incompatibilité n'est pleinement résolue que dans le cas limité des

simulateurs de conduite, dans lesquels il existe une correspondance terme à terme simultanée entre l'environnement réel – le cockpit, ou la cabine, et les instruments de navigation – et l'environnement virtuel.

Avec Internet, on trouve encore un cadre très différent, qui fournit les conditions de *facto* pour des formes d'art populaires et démocratiques fondées sur l'exemple historique du cinéma, à ceci près que les artistes amateurs et les artistes professionnels jouissent d'un accès égal aux moyens de production et de distribution. Les *mashups* vidéo en sont la forme la plus courante, en particulier le remix de bandes-annonces hollywoodiennes. De nombreux *mashups* de bande-annonce manipulent ce sous-genre avec une grande aisance, le plus souvent pour parodier les poids lourds du box-office. D'autres *mashups* proposent de nouveaux accompagnements visuels pour des chansons populaires. Des productions de ce genre offrent de nouvelles preuves anecdotiques en faveur du scénario de Guattari/Stiegler, celui de la colonisation de la conscience populaire par les mass-médias industriels²³, et il est également remarquable que beaucoup d'autres formes de « nouveaux médias » interactifs en dehors d'Internet empruntent également leur contenu au cinéma et à la télévision commerciaux. Internet, bien sûr, offre également une large gamme d'autres pratiques de l'image mouvante. Par exemple, la cinéaste professionnelle Véronique Aubouy est actuellement en train de monter sur la toile une œuvre participative intitulée « Le Baiser de la Matrice ». Chaque participant se filme en train de lire une page d'*À la recherche du temps perdu* de Marcel Proust à l'aide d'une webcam. L'ambition d'Aubouy est de réunir des lecteurs de 246 pays. À la tête d'environ 65 heures de matériel enregistré, elle a actuellement réalisé près de 40% du projet. Bien qu'elle décrive son projet comme un « film », on peut avoir l'impression d'être très loin du cinéma conventionnel. Néanmoins, je me surprends à penser à une scène de *Taking Off*, un film de Milos Forman sorti en 1971, dans laquelle la chanson populaire *Let's Get A Little Sentimental* est interprétée par une succession de jeunes femmes – chantant chacune un vers de la chanson, ou parfois juste un mot, du début à la fin. Les espaces de l'internet résonnent indéfiniment des échos de films remémorés.

Conclusion : le non-cinématographique

J'ai entamé ma réflexion sur le « cinéma interactif » avec la définition du mot « interactif » par le *New Oxford American Dictionary*. Le même dictionnaire définit l'adjectif « cinématographique » comme « ce qui possède des qualités caractéristiques du cinéma », et donne l'exemple suivant : « l'aspect cinématographique de leur vidéo ». Mes projections ont un aspect *non-cinématographique*. Par exemple, le cadre de la galerie, dans lequel les œuvres sont visionnées, est essentiellement différent du cadre théâtral de la salle de cinéma ou du cadre domestique de la télévision. Dans la galerie, l'œuvre occupe un espace vide, dépourvu de sièges ou de mobilier. Il est accepté que les spectateurs vont entrer et sortir de l'espace de projection à des intervalles indéterminables. Les conditions de l'appréhension de l'œuvre par le spectateur sont en tout point analogues à celles de la peinture, où la relation à l'œuvre est une relation de répétition, ou plus exactement de *reprise*, et où le spectateur idéal est un spectateur qui se fait une impression de l'œuvre par accumulation, par « couches », en quelque sorte – ce qui se rapproche beaucoup du processus de réalisation d'un tableau. Remarquer que mon travail est « non-cinématographique », c'est introduire une autre composante de la problématique moderniste, celle de la *spécificité* d'une pratique – ce qui la distingue des autres pratiques artistiques dont elle est contemporaine. Un certain cinéma est mort, mais l'industrie du cinéma est en pleine santé, et par souci de clarté, nous serions peut-être bien avisés de réserver le mot « cinéma » aux produits de cette industrie. Vers la fin du premier siècle du cinéma, les nouvelles technologies informatiques ont non seulement apporté les moyens de créer de nouvelles formes de divertissement spectaculaire grand public, elles ont aussi rendu possible ce que Chris Marker a décrit comme « un cinéma de l'intimité, de la solitude, un cinéma élaboré dans le face-à-face avec soi-même, celui du peintre et de l'écrivain ». L'œuvre de Marker, comme les derniers travaux d'Alain Cavalier, offre elle-même des exemples de ce cinéma de l'intimité. Cela n'empêche pas Marker d'ajouter : « On ne tournera jamais *Lawrence d'Arabie* comme ça. Ni *Andrei Roublev*. Ni *Vertigo*²⁴. » Au début de mon intervention, j'ai invoqué André Bazin. Raymond Bellour observe que, pour Bazin, le cinéma était un art impur, « puisqu'il

s'inspirait de tous les autres en offrant seul la réalité ». Cependant, poursuit Bellour : « Le [cinéma] gagne paradoxalement en pureté au fur et à mesure que sa vérité la plus active devient celle de son dispositif. À jamais singulier [...] par rapport à tous les dispositifs [...] qui les travestissent et le miment aujourd'hui, il est à la fois plus entouré et plus seul que jamais [...] dans sa splendeur désormais minoritaire²⁵. » Bellour a fait ces remarques mettant en avant la spécificité du dispositif il y a quelques huit ans, dans un article de la revue *Art Press* intitulé, précisément, « La querelle des dispositifs ». Avec une incompréhension symptomatique, le texte anglais qui figure en miroir traduit ces termes par : « La bataille des images ». La suppression de la question de la spécificité en générale – et de celle des dispositifs en particulier – a permis à plusieurs critiques et conservateurs de musée de prétendre que certains artistes, d'une manière ou d'une autre, « réinventent » le cinéma. Or réinventer le cinéma n'est pas la vocation historique des artistes, mais ils travaillent inévitablement dans son ombre. Nous sommes tous des sujets formés dans le sillage du cinéma, des citoyens de l'hétérotopie cinématographique qui est aujourd'hui la condition et le site des différentes pratiques non-cinématographiques auxquelles appartient et mon travail et le prétendu « cinéma interactif ». Selon ma « problématique moderniste personnelle », cependant, le travail *spécifique* de l'artiste n'est ni de chercher de nouvelles formes de cinéma – interactives ou non – ni d'élaborer un cinéma de l'intimité ou une forme cinématographique documentaire. Sa tâche serait plutôt – à l'intérieur des horizons mouvants de l'hétérotopie cinématographique – de déterminer les formes possibles du non-cinématographique.

Traduit de l'anglais par Héloïse Esquié

1. Roland Barthes, « De l'œuvre au texte » (1971), in *Bruissement de la Langue. Essais Critiques IV*, Paris, Éditions du Seuil, 1984, p. 77.

2. Roland Barthes, « Requichot et son corps » (1973), in *L'Obvie et l'Obtus. Essais Critiques III*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, p. 211.

3. Roland Barthes, journal, 13 août 1977.

4. Entre guillemets ici car je ne crois pas plus à la réalité du « postmodernisme » en art qu'à celle du « postmarxisme » ou du « postféminisme » en politique.
5. La répétition comme mode de visionnage a été établie très tôt dans l'histoire du cinéma, avec les « programmes continus » qui permettaient aux spectateurs de rester dans leur fauteuil tandis que le programme, constitué généralement d'une bande d'actualité, d'un « court-métrage » et d'un film principal, recommençait. (Voir Annette Kuhn, *An Everyday Magic: Cinema and Cultural Memory*, Londres, Tauris, 2002, p. 224-225.) Nous pouvons également penser à des formes typiques de visionnage propres à la télévision, où le film est interrompu par des choses telles que les publicités, coups de téléphone, et expéditions à la cuisine.
6. Dans une collaboration entre Microsoft et l'université de Washington : Noah Snively et Steven M. Seitz (université de Washington) et Richard Szeliski (Microsoft Interactive Visual Media Group).
7. L'organisation de la technologie sur ce site « public » est entièrement vouée au « *synthing* » de collections individuelles de photographies, excluant complètement l'ouverture du « *synth* » sur l'espace virtuel communautaire.
8. « Blaise Aguera y Arcas demos Photosynth », http://www.ted.com/index.php/talks/blaise_aguera_y_arcas_demos_photosynth.html.
9. Rob Knies, « Photo Tourism: Still Photography in Motion », <http://research.microsoft.com/displayArticle.aspx?id=1514>.
10. Roland Barthes a observé : « Je ne peux jamais, lorsque je parle de cinéma, m'empêcher de penser à la salle obscure, plutôt qu'au film. »
11. *Peter Ibbetson* (États-Unis, 1935) réalisé par Henry Hathaway, avec Gary Cooper et Ann Harding, d'après un roman de Georges du Maurier datant de 1891.
12. Par exemple, le Cinema Centre for Interactive Cinema Research à Sydney, le Centre for Art and Media Technology (ZKM) à Karlsruhe et le programme « Interactive Cinema: Media Fabrics » du MIT à Cambridge (Massachusetts).
13. L'invention du réalisateur tchèque Radúz Činčra.
14. Jenny Wong, « What's the future of interactive cinema? », *Seven Magazine*, 7 août 2008, <http://www.sevenglobal.org/index.php/film/50-global/169-whats-the-future-of-interactive-cinema.html>.
15. <http://fullbright.blogspot.com/2008/07/being-there.html>.
16. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (Massachusetts) et Londres, MIT Press, 2001, p. 55 (à paraître en français chez Les presses du réel sous le titre *Le Langage des nouveaux médias*).

17. *Ibid.*, p. 57.
18. Victor Burgin, « Paranoiac Space », in *In/Different Spaces: Place and Memory in Visual Culture*, Berkeley et Los Angeles, University of California Press, 1996, p. 121.
19. En termes techniques freudiens, je parle ici de la signification « descriptive » plutôt que « structurelle » de l'inconscient.
20. Bernard Stiegler, *Philosopher par accident*, Paris, Galilée, 2004, p. 74.
21. Jean-Pierre Le Goff, *La Barbarie douce : la modernisation aveugle des entreprises et de l'école*, Paris, La Découverte, 2003, p. 19-21.
22. Roland Barthes, « En sortant du cinéma », *Communications*, n° 23, Paris, Éditions du Seuil, 1975, p. 104.
23. Un processus qu'Hans Magnus Enzensberger a décrit quelque trente ans avant l'apparition d'Internet ; voir « The Industrialization of the Mind » [L'Industrialisation de l'esprit] (1962), in *The Consciousness Industry*, New York, Seabury, 1974.
24. Cité par Raymond Bellour, « La querelle des dispositifs », *Art Press*, 262, novembre, 2000, p. 49.
25. *Ibid.*, p. 52.