

Nouvelles images et cinéma : de l'interaction des codes esthétiques au devenir corps des images-temps.

Isabelle Rieusset Lemarié
Maître de Conférences en Sciences de l'Information
et de la Communication
IUFM de Versailles / Université Paris X Nanterre

Avant-Propos

La confrontation du cinéma aux nouvelles images l'invite à réexaminer l'interaction des différents codes esthétiques qui confèrent une diversité de statuts à l'image, non sans mettre en jeu l'analyse de l'incidence des techniques sur la perception. En réduisant des images de nature différente à un format unique qui permet leur intégration dans une œuvre commune, la numérisation tend à masquer leur caractère hétérogène. L'esthétique digitale peut choisir d'exacerber cette illusion de compatibilité des images en leur conférant l'unité d'un montage ou d'une succession d'actions, mais elle peut aussi être mise en œuvre comme articulation de différents codes esthétiques et développement des potentialités singulières de ces images.

On examinera dans quelle mesure l'interaction des différents codes esthétiques passe d'abord par l'incidence des différents sens qui s'articulent avec l'image. La numérisation des images ne peut être isolée des enjeux de l'esthétique multimédia qui tend à mobiliser non seulement la vue, mais l'ouïe, le toucher et, plus récemment, l'odorat. L'esthétique digitale nous invite, à ce titre, à reconsidérer les modes d'interaction de l'image avec les autres sens. Mais cette mobilisation des sens nous conduit également à réinterroger le lien entre l'image et le corps. On analysera comment la mise en scène des nouvelles images peut s'inscrire dans le prolongement d'un "cinéma des corps", dans une esthétique fondée sur les postures de ces images animées qui incorporent le temps dans leur texture même.

1. La vue et l'ouïe : l'audiovisuel, une articulation à repenser.

Que les acteurs filmés réenregistrent eux-mêmes leur texte après la prise d'image ou qu'ils soient doublés par d'autres voix, naturelles ou de synthèse¹, l'effet d'adéquation du son à l'image est une illusion réaliste produite grâce au montage. En outre, l'incorporation d'une musique dans la bande son déroge souvent au vraisemblable réaliste dans la mesure où aucun instrument n'est censé être présent dans la scène, fût-ce hors champ. Le critère qui justifie la présence de la musique est d'ordre dramaturgique. Cette motivation ressortit à un code esthétique composant sons et images en fonction de la progression d'une œuvre et non pas à un souci de réel visant à transcrire les sons qui ont été produits dans le même espace-temps que la scène que l'on donne à voir. Dans ce code cinématographique, il n'y a pas transcription globale d'une scène audiovisuelle mais travail spécifique sur une bande image et une bande son qui sont composées de façon autonome en vue de créer des effets par leur articulation au montage.

La focalisation sur le tournant qu'a constitué le passage du muet au parlant a fait accroire que nous étions désormais confrontés, au cinéma, à des "images parlantes". Pourtant, dans ce type de cinéma, nous n'avons pas affaire, *stricto sensu*, à des "images parlantes" ou à des "images sonores" mais à des "images sonorisées", ce qui est sensiblement différent. Le son et l'image ne proviennent pas d'une même texture mais de deux bandes synchronisées. Les plasticités respectives du son et de l'image sont articulées mais restent extérieures l'une à l'autre.

La question qui est désormais ouverte à l'ère de la numérisation du son et de l'image est de savoir si cette texture numérique commune va transformer la nature de la relation entre le son et l'image. Va-t-on être amené à travailler, non pas une bande son et une bande image mais un matériau plastique d'un nouvel ordre dont la plasticité serait audiovisuelle ?

Sortir de l'analogique, ce n'est pas seulement enregistrer des images avec un appareil numérique c'est, fondamentalement, sortir de l'appréhension de l'image conçue comme l'enregistrement d'une scène, que celle-ci soit donnée dans le réel ou jouée. L'image numérique n'est

Nouvelles images et cinéma :
de l'interaction des codes esthétiques
au devenir corps des images-temps.

Isabelle Rieusset Lemarié

plus réductible à l'enregistrement d'une réalité dont elle ne serait que la trace visuelle : elle peut être une véritable création. Sa genèse algorithmique réside dans cette nouvelle "alchimie numérique" qui transmue des calculs en formes sensibles, sonores et visuelles.

Retravailler l'image d'un acteur réel grâce à la numérisation reste une démarche qui s'inscrit, en dernière analyse, dans l'histoire de l'image comme enregistrement, à laquelle il n'y a pas lieu de mettre un point final sous couvert que d'autres possibilités se sont ouvertes. En revanche, une créature purement virtuelle, dont l'origine est totalement numérique, met en jeu une autre relation à l'image et au son. Une créature purement virtuelle qui parle est vraiment une "image parlante" et non plus seulement l'image sonorisée d'un acteur qui parle. Dans la créature virtuelle, l'image, pas plus que le son ne sont la trace d'une réalité audiovisuelle qui leur serait extérieure. C'est la texture numérique de cette créature purement virtuelle qui se donne à voir et se fait entendre.

Les effets d'altérité produits par ces créatures virtuelles sont un champ ouvert à la création d'un nouveau cinéma qui s'inscrit dans l'esthétique digitale. La créature virtuelle n'est plus seulement un "acteur" dont la réalité reste extrinsèque à ce personnage qu'il interprète devant les caméras ou pour la bande son. La réalité même de ce personnage est tout entière dans la texture numérique de cette *image parlante*. Les enjeux esthétiques de ce nouveau cinéma ne sont plus ceux du montage d'une bande son et d'une bande image mais ceux de la mise en scène des images parlantes. Cet enjeu n'est pas, cependant, totalement inédit, dans la mesure où l'histoire des "images parlantes" n'a pas commencé avec l'invention de ces techniques numériques. Les "statues vivantes" de l'Égypte ancienne, appelées aussi parfois "statues parlantes", sont à l'origine de cette longue lignée d'images parlantes en trois dimensions qui s'est développée dans la création des automates et des marionnettes². Explorer l'incidence symbolique de notre relation à ces images parlantes passe par l'exploration des divers codes (magiques, religieux, scientifiques et esthétiques) qui ont régi les différents statuts conférés à ces artefacts et la nature des relations que l'on entretenait avec eux. Si la mise en scène cinématographique des nouvelles

images parlantes (créatures virtuelles, marionnettes de synthèse...) relève, de façon privilégiée, de la tradition plus spécifique des arts du spectacle, il serait dommageable de croire qu'elle reste totalement étrangère aux autres traditions culturelles qui ont approfondi cette relation aux images parlantes. L'enjeu est de mettre en scène ces codes hétérogènes pour en explorer l'incidence symbolique sur le devenir de notre culture de l'image. Face aux "nouvelles images", l'enjeu du cinéma reste celui d'une réflexion sur le statut même de l'image qui ne peut s'opérer sans approfondir les racines historiques dont la trace se renouvelle différemment, à l'apparition de chaque nouvelle technique.

2. La vue et l'odorat : les nouvelles formes d'une interaction ancestrale entre images et parfums.

Si l'on s'accorde à reconnaître que les diverses modalités d'interaction du son et de l'image ont influé sur l'évolution du statut de l'image, il reste à s'interroger sur le rôle, moins étudié, du lien entre l'image et le parfum

L'imaginaire de l'esthétique digitale a renforcé l'attention portée au parfum. Au-delà de la numérisation du texte, du son et de l'image, on a nourri le désir d'une synesthésie qui permettrait d'accéder également à des parfums, grâce aux réseaux numérisés. Des sites "canulars" ont tôt fait de répondre à ce "fantasme" en prétendant décrire des nouvelles technologies capables de faire circuler des odeurs via Internet³. Cependant, en dépit de l'idéologie du "tout numérique", les odeurs, contrairement aux images et aux sons, ne sont pas numérisables. En revanche, on a déjà inventé des boîtiers d'essences odorantes⁴ qui, adaptés à un ordinateur, peuvent recevoir des signaux numériques à partir desquels une composition odorante combinant certaines essences du boîtier va pouvoir être déclenchée. On peut dès lors envisager des dispositifs synchronisant l'apparition d'une image avec la dissémination d'un parfum. Même si on a dès lors l'illusion d'être confronté à des "images numériques odorantes", on n'aura affaire, en réalité, qu'à des images numériques "odorisées". L'odeur ne sera pas incorporée à la texture numérique elle-même mais seulement son déclenchement simultané. Les nouveaux metteurs en scène de ces spectacles multimédias synes-

Isabelle Rieusset Lemarié

Nouvelles images et cinéma :
de l'interaction des codes esthétiques
au devenir corps des images-temps.

thésiques auront donc à composer, outre leur "bande numérique audiovisuelle" une "bande odeur", et à réfléchir à leur articulation. Cependant, ils disposent de codes culturels antérieurs qui peuvent nourrir leur imagination créatrice, tant dans la préhistoire du cinéma que dans les pratiques égyptiennes concernant les "statues vivantes".

En effet, dans les rites de l'Égypte antique, ce qui donne à la statue le pouvoir de communiquer en lui conférant l'usage des sens et celui des membres du corps, ce sont certaines essences odorantes spécifiques appliquées selon des règles très précises. Le parfum donne corps et vie à l'image, et c'est l'offrande rituelle de parfums, pratiquée de génération en génération, qui permet de maintenir la statue vivante. Dans ce système de croyances, si les parfums sont dotés du pouvoir de donner corps à des images, c'est parce qu'ils sont "à l'image" du corps divin dont ils sont les exsudations⁵. Dans cette conception de l'Égypte ancienne, le parfum est déjà, en lui-même, une image. Dans ces rites, oindre une statue de parfums, ce n'est pas tant conférer une dimension olfactive à une image, comme si l'on s'agissait d'appliquer à une image un élément dont la nature ne relève pas de l'image. Parfumer rituellement une statue équivaut à transformer une image par l'interaction d'un autre type d'image qui a le pouvoir de conférer à la première sa puissance de vie. L'image vivante qu'est le parfum donne vie à cette image artificielle qu'est la statue qu'elle transforme en corps. C'est à ce titre que le parfum intervient dans un rite de résurrection du corps par l'animation d'une image.

Or, au-delà de la perpétuation de ce système de croyances, cette fonction de réanimation du corps d'un défunt grâce à la mise en œuvre d'une relation particulière entre le parfum et l'image a été réactivée dans la préhistoire du cinéma. Les spectacles réalisés par Robertson, à la fin du XVIII^e siècle, mettaient en œuvre ce rôle de l'interaction de l'image et des parfums dans la mise en scène de l'image comme réincarnation du corps d'un défunt⁶. L'usage du rôle du parfum dans son interaction avec l'image s'est transformé à la mesure du passage d'un code magique rituel au code de l'illusion fantasmagorique. Mais la trace culturelle de l'Égypte ancienne et la relation privilégiée qu'elle accorde à la synergie du parfum et de l'image dans cette réanimation d'un corps défunt res-

tent présents en filigrane⁷. Robertson décale cette tradition de son contexte de croyance pour la réinscrire dans l'histoire qui se crée, celle des projections lumineuses qui vont évoluer de ces spectacles de lanterne magique à l'invention du cinéma :

«Robertson a très tôt développé un type de spectacle issu de systèmes connus de projections lumineuses, telle la lanterne de Kircher. [...] Le thème de la mort, notamment, fascine le public. Mais, plus que la mort et ses squelettes, Robertson sait valoriser la résurrection : projection de portraits de défunts, parfois illustres [...]. Il rend crédibles ces réincarnations virtuelles par des procédés qui témoignent de son don de technicien.[...] il passe parfois pour l'un des précurseurs du cinéma, voire de l'audiovisuel. C'est un véritable metteur en scène qui sait utiliser des effets toujours renouvelés : diffusion d'odeurs d'encens, bruitage mystérieux, [...] et surtout amorce d'une sonorisation... par l'emploi d'un ventriloque "capable de faire parler les morts"⁸».

Robertson est indubitablement un précurseur, mais de quelle histoire ? On se plaçait dans la perspective d'une préhistoire du cinéma, mais n'était-on pas déjà dans la préhistoire des spectacles synesthésiques multimédias au regard de laquelle le cinéma, tel que nous le connaissons, aura été un moment, préfigurant peut-être un autre type de cinéma qui s'ouvrira aux potentialités techniques des nouvelles images et des nouvelles formes d'exposition mais qui saura, aussi, se ressourcer à cette mise en œuvre des parfums qui était déjà au cœur de sa propre préhistoire, dans les spectacles des lanternes magiques. Ce que ce mouvement d'évolution nous suggère, c'est que l'apparition de nouvelles techniques d'images invite à se ressourcer dans les codes historiques antérieurs qui ont marqué l'histoire de l'image, en permettant d'y réactiver des effets spécifiques, qu'on avait parfois, pour un temps, abandonnés, au profit d'autres recherches. L'exigence d'une synesthésie mettant en œuvre la synergie des parfums et de l'image n'est donc pas, à ce titre, la création d'un effet de mode, lié à l'apparition du multimédia, mais plutôt la réactivation du rôle fondamental du parfum dans l'histoire même de l'image, dont l'imaginaire numérique réveille la mémoire vivante pour nourrir de nouvelles créations.

Nouvelles images et cinéma :
de l'interaction des codes esthétiques
au devenir corps des images-temps.

Isabelle Rieusset Lemarié

3. La vue et le toucher : la contamination de l'image par la dimension tactile.

Le sens que réactivent de la façon la plus nette les nouvelles images numériques, en tant qu'elles sont inséparables de l'interactivité, n'est cependant ni celui de l'ouïe, ni celui de l'odorat, mais celui du toucher. Le paradigme de l'interactivité est, essentiellement, tactile. Que l'on agisse sur l'apparition ou la disparition de l'image dans les supports multimédias par le biais d'un écran tactile, d'un clavier ou d'une souris, la relation à l'image est sans cesse subordonnée à la médiation d'un geste. Notre relation à l'image ne relève plus seulement de la dimension optique mais de la dimension haptique⁹. Les techniques du virtuel nous ont offert ces "gants" ou ces "costumes de données" permettant de percevoir tactilement des images qui ne sont plus seulement l'objet d'une activité spectatorielle mais l'espace d'une exploration tactile.

Le défi majeur auquel est confronté le cinéma est sans doute l'inscription des nouvelles images dans cette dimension tactile qui peut sembler, de prime abord, hors champ, dans la visée cinématographique. On manipule une photographie, on peut toucher certaines statues, mais l'image de cinéma serait soumise à une sorte de "*noli me tangere*". Le cinéma n'a pas même besoin de la rampe pour créer une distance avec le public : il se fonde sur la distance scopique qui suffit à le maintenir en position de spectateur. Toucher l'image de cinéma ne pourrait être qu'une expérience décevante dans la mesure où cela ne donnerait pas la sensation de toucher la réalité qu'elle représente. Ce corps dont elle expose le grain de peau, cet objet dont elle rend sensible la texture, restent intouchables. La dimension tactile n'intervient, au cinéma, que comme "image mentale" d'une sensation suggérée par l'intermédiaire de l'image. L'incidence du cinéma sur la dimension tactile est paradoxale : elle soumet ce sens fondé sur le contact, sur la relation immédiate, à la mise à distance d'une médiation visuelle.

Cependant, dans la distanciation de cette médiation, la dimension tactile s'avère capitale au cinéma. Constatant "l'importance de l'aperception tactile qui, partant de l'architecture, son domaine originel, débordé sur les autres arts¹⁰", en particulier sur la "musique de danse", réacti-

vée par le jazz, Walter Benjamin notait : "*Cette tendance apparaît de manière moins évidente, mais non moins profonde, dans le film : l'effet de choc de la succession de ses images transférant un élément tactile dans l'optique elle-même*"¹¹. Pour W. Benjamin, l'incidence de l'intégration de la dimension tactile dans le film est indissociable de l'esthétique du choc dont les dadaïstes auraient été les précurseurs¹². Associée à cette esthétique du choc, l'incidence de la dimension tactile au cinéma pourrait sembler s'opposer à sa mise en œuvre dans les nouvelles images interactives qui solliciteraient, au contraire, l'activité du sujet. Une telle approche semblerait cristalliser la caractérisation du cinéma comme mass media imposant des images à des destinataires passifs, en aliénant leur liberté, par opposition au nouveau paradigme de l'interactivité qui redonnerait leur liberté d'action aux sujets. Mais cette opposition, simpliste, ne saurait être recevable, comme le montre l'analyse complexe de Walter Benjamin : "*Le dadaïsme cherche à produire par ses contenus le même "choc" que provoque le film par sa structure technique. [...] Le dadaïsme a, de la sorte, mis en évidence – et cependant, de cette façon à la fois maladroite et exagérée des précurseurs – un élément très important de la distraction [...]. Dans la distraction, l'œuvre d'art crée la secousse et même le cas échéant n'est rien que le prétexte à un comportement actif des sujets*"¹³.

Loin de concourir à la passivité des spectateurs, l'esthétique du choc mise en œuvre par le cinéma viserait à susciter une réaction à ce traumatisme, propre à réveiller les sujets de leur "torpeur". Pour W. Benjamin, le cinéma n'est pas dissociable, en effet, de l'environnement technique de l'industrialisation mécanisée qui influe, insidieusement, sur les modes de perception des sujets, en les soumettant à une automatisation de leurs gestes, dans une sorte de torpeur hypnotique¹⁴. La faculté traumatisante du cinéma aurait dès lors valeur cathartique, en nous rendant sensible cette incidence des techniques sur les corps.

Si l'environnement technologique des nouvelles images n'est plus celui de la mécanisation industrielle, il n'est pas, pour autant, neutre. Sous couvert d'exacerber l'activité du sujet, la mise en jeu des gestes qui interagissent avec un écran, par le biais d'un clavier ou d'une souris, n'est pas

Isabelle Rieusset Lemarié

Nouvelles images et cinéma :
de l'interaction des codes esthétiques
au devenir corps des images-temps.

dépourvue d'automatismes dont l'incidence est d'autant plus insidieuse qu'elle est inconsciente. À telle enseigne que "l'effet hypnotique" reproché aux jeux vidéos n'est sans doute pas seulement à imputer, exclusivement, à "certains types de stimulations lumineuses fortes¹⁵" mais également à la sollicitation de l'interaction tactile du sujet. Le cinéma n'aurait donc pas à se soumettre au diktat d'offrir la possibilité d'une interaction tactile avec l'image, à l'exemple des jeux vidéos, sous couvert que ce serait un gage absolu de désaliénation des sujets. Il pourrait, au contraire, choisir de prolonger son incidence spécifique consistant, selon W. Benjamin, à nous désaliéner des modes de réception tactile automatés en nous rendant sensibles ces gestes inconscients, par leur traitement optique¹⁶. Selon W. Benjamin, le cinéma nous ouvrirait, non seulement à l'inconscient optique, mais à l'inconscient tactile. Plus précisément, le traitement optique de la dimension tactile favoriserait la perception de son incidence sur le sujet.

Au lieu de réduire l'exigence de synesthésie multimédia à la mise en œuvre des autres sens que la vue, comme un accompagnement visant à redoubler le message visuel, cette approche développe une relation analytique entre le code visuel et les codes esthétiques mettant en jeu les autres sens. Dès lors l'enjeu du cinéma, à l'ère des nouvelles images, ne serait pas seulement d'intégrer celles-ci mais de trouver des modalités qui permettent d'analyser les processus qui affectent le sensorium humain dans l'environnement technique dont les nouvelles images ne sont qu'un des éléments, non isolable. L'interactivité ne concerne pas seulement, en effet, l'univers des "nouvelles images". Elle est omniprésente dans notre environnement technique, des appareils ménagers aux jouets qui répondent en parlant à une stimulation tactile¹⁷.

L'incorporation de mini puces aux objets usuels les plus petits comme dans l'architecture intérieure va multiplier ces "matériaux intelligents" que leur texture numérique pourra transformer en supports d'images sonores interactives répondant à la voix ou au geste. L'analyse de ces objets à technologie incorporée qui sont de moins en moins perçus comme "inertes" est un champ ouvert au cinéma : " Parmi les fonctions sociales du film, la plus im-

portante consiste à établir l'équilibre entre l'homme et l'équipement technique¹⁸".

S'agit-il, cependant, sous couvert de résoudre les nouvelles "tâches de la perception¹⁹" (imposées par un environnement techno-économique) auxquelles les individus seraient enclins à se soustraire, d'adapter ces individus à ces nouvelles technologies, à leur insu ? Le cinéma ne pourrait-il pas aussi être une résistance à cette contrainte que des nouvelles technologies font subir au sensorium humain ? Tel était d'ailleurs le rôle que reconnaissait Benjamin à l'acteur de cinéma :

«Jouer sous les feux des sunlights tout en satisfaisant aux exigences du microphone, c'est là une performance de premier ordre. S'en acquitter, c'est pour l'acteur garder toute son humanité devant les appareils enregistreurs. Pareille performance présente un immense intérêt. Car c'est sous le contrôle d'appareils que le plus grand nombre d'habitants des villes, dans les comptoirs ou dans les fabriques, doivent durant la journée de travail abdiquer leur humanité. Le soir venu, ces mêmes masses remplissent les salles de cinéma pour assister à la revanche que prend pour elles l'interprète de l'écran, non seulement en affirmant son humanité [...] face à l'appareil, mais en mettant ce dernier au service de son propre triomphe²⁰».

On peut s'interroger sur l'effet d'un cinéma qui n'utiliserait plus que des créatures purement virtuelles et qui n'offrirait plus même cette trace de l'humanité de l'acteur, fût-il numérisé. À l'inverse des créatures purement virtuelles, les marionnettes de synthèse, animées par des acteurs, des marionnettistes ou des danseurs, participent de cette intégration du corps humain à l'image numérique. Même si la trace de ce corps humain n'est apparemment pas visible, elle fait partie de la coulisse tactile de l'image numérique. Elle renouvelle la relation à une image animée comme à un véritable corps. Les formes de cette relation peuvent être multiples, mais elles restent fondamentales. La fonction spécifique du cinéma pourrait bien être, à l'ère des nouvelles images, de maintenir cette exigence d'une relation privilégiée entre le corps et l'image qui fonde le respect de l'humanité sur cette dimension symbolique du corps²¹.

Nouvelles images et cinéma :
de l'interaction des codes esthétiques
au devenir corps des images-temps.

Isabelle Rieusset Lemarié

4. L'animation des nouvelles images-temps par un cinéma des corps.

Les images du cinéma ne sont pas véritablement animées, si l'on entend par ce terme, dotées d'un mouvement interne. Elles sont animées par un mouvement extérieur qui organise non pas leur structure interne mais les conditions de leur succession. En revanche, une image numérique qui a la capacité, grâce à l'algorithme qui lui donne forme, de se métamorphoser, est une véritable image animée dont la texture même est temporelle²². Ce type de nouvelle image incorpore la troisième et la quatrième dimension dans sa texture numérique même. Dotée de la troisième dimension, elle n'est plus seulement une représentation mais un objet. Animée par la quatrième dimension au sein même de sa teneur, elle peut devenir une forme de "vie artificielle". Dès lors, les nouvelles images confrontent le cinéma à une transformation du paradigme de l'animation qui correspond au passage des automates mécaniques aux automates de la "vie artificielle"²³. L'animation n'y est plus seulement l'art de conférer l'illusion mécanique du mouvement à des images, en tant que telles, inertes, par un art du montage fondé sur le défilement. L'animation d'une image revient à l'animer d'un mouvement interne et d'une capacité d'évolution et d'interaction autonome. On est au bord d'une démarche qui consiste à animer de vie une image. S'il ne s'agit pas de "la vie", biologique, l'animation est bien ici démarche qui dote un corps en trois dimensions d'une forme de vie en lui conférant non seulement la capacité de s'auto-mouvoir (la capacité automate²⁴), mais la capacité d'évoluer.

Le défi auquel ces nouvelles images confrontent le cinéma est paradoxal. Alors que le cinéma savait composer un art du temps par un art du montage et du récit, à partir d'images non intrinsèquement temporelles, il se trouve, face à une autre source de temps, devant le risque d'une "redondance". Conférer une valeur temporelle à des images par leur mise en récit et leur montage peut sembler inutile dès lors que ces images seraient déjà, intrinsèquement, temporelles. Mais cette démarche ne s'avèrerait pas tant inutile que dommageable, dans la mesure où le temps externe imposé aux nouvelles images s'opposerait au développement de leur propre temporalité. À l'inverse,

la qualité temporelle de ces nouvelles images peut être perçue par le metteur en scène de cinéma comme parasite. Ce serait un obstacle à la construction du déroulement narratif du film sur lequel devrait seul reposer sa temporalité. Pour les animer de ce temps externe fondé sur une succession régie par la téléologie d'un scénario, le réalisateur peut préférer des images temporellement neutres, qui se laissent traverser comme un pur véhicule d'un temps qui ne leur appartient pas en propre. En termes deleuziens, on pourrait dire que ce type de nouvelles images ne se prête pas à un traitement filmique fondé sur "l'image mouvement²⁵", régi par l'enchaînement moteur d'une succession d'actions.

En revanche, l'autonomie de ces créatures purement virtuelles qui ont une temporalité intrinsèque en tant que personnages, du seul fait de leur texture algorithmique qui les rend capable d'évolution, semble préfigurée par un autre type de code cinématographique, que Deleuze associe au régime de "l'image-temps", par opposition à "l'image-mouvement". Ce code esthétique est celui du "cinéma des corps" qui se fonde sur l'attitude et la posture des personnages au lieu de soumettre leurs faits et gestes au déroulement d'une action préalablement programmée :

«C'est Brecht qui a créé la notion de gestus en en faisant l'essence du théâtre irréductible à l'intrigue ou au sujet [...]. Ce que nous appelons gestus en général, c'est le lien ou le nœud des attitudes, entre elles, leur coordination les unes avec les autres, mais en tant qu'elle ne dépend pas d'une histoire préalable, d'une intrigue préexistante ou d'une image-action. Au contraire, le gestus est le développement des attitudes elles-mêmes, et, à ce titre, opère une théâtralisation directe des corps [...]. C'est la grandeur de l'œuvre de Cassavetes, avoir défait l'histoire, l'intrigue ou l'action, mais même l'espace, pour atteindre aux attitudes comme catégories qui mettent le temps dans le corps, autant que la pensée dans la vie. Quand Cassavetes dit que les personnages ne doivent pas venir de l'histoire ou de l'intrigue, mais l'histoire être secrétée par les personnages, il résume l'exigence d'un cinéma des corps [...]. C'est l'enchaînement formel des attitudes qui remplace l'association des images²⁶».

Partir de la capacité des personnages virtuels à générer

Isabelle Rieusset Lemarié

Nouvelles images et cinéma :
de l'interaction des codes esthétiques
au devenir corps des images-temps.

une attitude dont peuvent découler des événements au lieu de leur imprimer la temporalité d'une intrigue pré-établie, telle pourrait être l'actualisation de ce cinéma des corps, fondé sur le "gestus", à l'ère des nouvelles images. L'intégration de capteurs sensoriels qui dotent les créatures virtuelles d'une véritable posture gestuelle, et plus seulement d'une intelligence artificielle, invite à laisser libre cours à l'autonomie de ces personnages plutôt qu'à les traiter comme des images inertes auxquelles on imprimerait un mouvement extérieur, par un enchaînement d'actions pré-programmées. La démarche de ce "cinéma des corps", qui décrit une phase du cinéma précédant l'introduction des nouvelles images, semble s'adapter parfaitement au respect de l'autonomie de ces nouveaux personnages que peuvent constituer les créatures purement virtuelles, jusqu'à ce point qui manifeste, cependant, une différence :

«Chaque corps a non seulement son espace mais aussi sa lumière dans "Passion". Le corps est sonore autant que visible. Toutes les composantes de l'image se regroupent sur le corps. La formule de Daney quand il définit "Ici et ailleurs", restituer les images aux corps sur lesquels elles ont été prises, vaut pour tout le cinéma de Godard et de la nouvelle vague²⁷».

Dès lors qu'on parle des images numériques qui constituent des créatures purement virtuelles, il faudrait déplacer la formule de S. Daney. Il s'agirait, non plus de "restituer les images aux corps sur lesquels elles ont été prises" mais de "restituer leur corps aux images virtuelles qui en sont la texture". Il s'agirait d'éviter d'enfermer le personnage virtuel dans la téléologie d'un récit qui le maintient dans un statut de pantin manipulé, pour qu'il retrouve sa capacité à s'actualiser comme attitude d'un corps capable de sécréter une histoire.

Appréhender les enjeux des nouvelles images à partir de ce code, toujours novateur, du "cinéma des corps", n'est pas sans impliquer une certaine démythification de l'innovation supposée que mettrait en œuvre un cinéma interactif permettant au "spectateur" de jouer les metteurs en scène démiurges. Laisser au spectateur devenu co-auteur la possibilité de décider de la succession des images et des séquences, en imposant des actions aux personnages virtuels, au mépris de leur autonomie, représente, certes,

une innovation, quant au changement de statut du spectateur, mais peut être un choix qui s'opère aux dépens de la posture des personnages dont le primat fonde un cinéma des corps. Une telle démarche nous ramènerait à un cinéma d'avant la nouvelle vague. Or, ce retour serait pire qu'une régression dans la mesure où l'autonomie des images virtuelles et leur capacité à incorporer le temps exigent, plus encore que les techniques du cinéma avec lesquelles opérait Godard, ce cinéma des corps et des attitudes. Il reste cependant essentiel de noter que, dans le développement de ce cinéma fondé sur les attitudes, les choix cinématographiques de certains réalisateurs ont précédé l'apparition de techniques favorisant ces choix. Il n'y a donc pas, en ce sens, un déterminisme historique des techniques. Ce sont plutôt les choix esthétiques qui ont participé aux conditions d'émergence de techniques permettant d'en développer de nouvelles incidences.

Le cinéma des corps est prêt à relever le défi des nouvelles images dotées d'une autonomie gestuelle et temporelle, en lesquelles il peut reconnaître une des formes qui a actualisé son exigence. Mais il acquiert, face à leur développement, une nécessité peut-être plus impérieuse encore. En effet, malgré le passage de l'intelligence artificielle à la vie artificielle, malgré la conception de ces créatures virtuelles qui sont des automates dotés de sensorialité et non pas de pur "cerveaux" contrôlant une mécanique robotisée, l'imaginaire de la cyberculture continue à agiter les vieux fantasmes de la cybernétique en réactivant une haine du corps biologique²⁸, sous couvert du désir de s'identifier à de purs agents intelligents techniquement reproductibles sur tous supports. Face à cette idéologie de la "société de reproduction multimédia", la force anticipatrice du cinéma de Garrel, valorisée par Deleuze, ouvre l'horizon de contre-pouvoirs :

«À travers tous les films de Garrel, l'écran noir ou blanc n'a plus seulement une valeur structurale, mais génétique : avec ses variations et ses tonalités, il acquiert la puissance d'une constitution des corps [...], la puissance d'une genèse des postures. C'est peut-être le premier cas d'un cinéma véritablement constituant : constituer les corps, et par là nous redonner croyance au monde, nous rendre la raison... Il est douteux que le cinéma y suffise ; mais, si le

Nouvelles images et cinéma :
de l'interaction des codes esthétiques
au devenir corps des images-temps.

Isabelle Rieusset Lemarié

*monde est devenu un mauvais cinéma, auquel nous ne croyons plus, un vrai cinéma ne peut-il contribuer à nous redonner des raisons de croire au monde et aux corps évanescentiels?*²⁹»

À l'ère du passage des techniques visuelles de la reproduction des corps aux techniques virtuelles capables de générer, par ordinateur, la création d'images-personnages dotées d'une sensorialité et d'une autonomie d'évolution, le cinéma est appelé à développer la constitution de ces images-temps en de véritables corps.

Isabelle Rieusset-Lemarié

Notes :

1. Cf. l'analyse de l'incidence de la voix de Farinelli composée à partir de celle d'un contre-ténor et d'une soprano in I. Rieusset-Lemarié, "Corps et *Tekhnè* dans les communautés virtuelles", in *Atopie* n°7, avril 1998.

2. Cf. A. Chapuis et E. Droz, *Les Automates, figures artificielles d'hommes et d'animaux, histoire et technique*, Editions du Griffon, Neuchâtel, 1949, p. 15 : "Les statues et statuette articulées de l'Antiquité furent les ancêtres à la fois des jouets mécaniques, des marionnettes et des automates. Par la suite, ces trois groupes de représentations humaines se différencièrent, mais ce n'était point le cas au début et pendant très longtemps". Pour une étude plus approfondie de cette lignée historique des statues vivantes égyptiennes aux automates, aux marionnettes et aux créatures virtuelles, se reporter à I. Rieusset-Lemarié, *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Actes Sud, 1999.

3. Cf. Les sites web "Une nouvelle science cognitive au service des TIC : L'Ozique" (<http://www.univ-inpt.fr/~info/ozique/ozique.html>) et "The New World Odor" (<http://www.rru.com/webodor/nwo.html>)

4. Cf. E. Lefebvre, "Internet : vous surfez ? Sniffiez maintenant in *Le Journal du Dimanche*, 8 Oct. 2000, p. 18 : "Un autre prototype - "le sniffman" - est configuré pour sentir à distance le web mais aussi les téléodorants! [...] La transmission des ordres se fait par ondes radio. [...] France Télécom assure que 200 essences seront disponibles dans son "sniffman" d'ici moins d'un an. [...] Aux Etats-Unis, deux sociétés sont sur le point de commercialiser des diffuseurs de parfum sur le web à moins de 1.000F. Le projet de l'un d'eux, DigiScents, est beaucoup plus ambitieux. L'Américain ne veut pas se contenter de parfums prédéfinis : son diffuseur (le "iSmell") permettrait aux internautes de créer eux-mêmes des parfums par milliers (à partir d'une palette d'essences) et de les envoyer sur le web."

5. Cf. S. Aufrère, "Parfums et onguents liturgiques du laboratoire d'Edfou : composition, codes végétaux et minéraux dans l'Égypte ancienne", in *Parfums d'orient*, Textes publiés par le Groupe pour l'Etude de la Civilisation du Moyen-Orient, 1998, pp. 29, 39, 34, 35 : "Pour un Égyptien de l'antiquité, tout onguent est assimilé à un produit de l'Œil d'Horus d'où découle toute substance précieuse. [...] L'Or des dieux, l'Œil de Rê, la maîtresse de Pount qui préside le laboratoire, qui apaise les dieux au moyen des émanations de leur chair, qui réjouit les déesses au moyen de leur parfum ; ce qui émane de ton cœur, (à savoir) ses (= Le Laboratoire) parfums sont pour ta chair, ce qui émerge de ton œil est pour tes membres. [...] Voici le Béhédite seigneur de Pount [...]. Son Atelier précieux est rempli de ce qui est à son image, ses biens au complet y sont conservés : la myrrhe sèche surfine [...] (elle est là, préparée au moyen de tous ses composants [...]) conformément à l'aspect qui doit être le sien et que donne l'Œil de Rê sous l'aspect de ses parfums)".

6. Cf. Jacques Perriault, "Les simulacres de lumière : une archéologie", in *Les Cahiers de médiologie* n°1, Gallimard, 1996, pp. 54-55 : "Il intègre des parfums et des odeurs au simulacre global. Plumes d'oiseaux, poudres diverses sont jetées sur la braise en même temps qu'une plaque est projetée. [...] Un jeune homme demande au Maître de faire apparaître sa fiancée, disparue récemment. Robertson l'interroge habilement. Il a sous la main toute une galerie de portraits sur plaque. Il en choisit un qui est projeté, en couleurs, ne l'oublions pas, sur un

Isabelle Rieusset Lemarié

Nouvelles images et cinéma :
de l'interaction des codes esthétiques
au devenir corps des images-temps.

écran de fumée, parfums à l'appui. Stupeur, émotion, la jeune fille est revenue".

7. Cf. "Adventures in CyberSound : Robetson's Phantasmagoria" (<http://www.cinemedia.net/SFCV-RMIT-Annex/rnaughton/PHANTASMAGORIE.html>) : "in the crypt of an abandoned Capuchin convent near the Place Vendôme [...] Robertson found the perfect setting for his optical spectre-show, a kind of sepulchral theatre, suffused with gloom, cut off from the surrounding city streets, and pervaded by (as he put it) the silent aura of des mysteres d'Isis. [...] Robertson [...] asked the audience to imagine the feeling of an ancient Egyptian maiden attempting to raise, through necromancy, the ghost of her dead lover at a ghastly catacomb."

8. Cf. David Liot, "Etienne Gaspard Robertson au Père-Lachaise", in *Musée des arts et métiers, La revue* n°8, septembre 1994, p. 57.

9. Haptique vient du grec *haptain* qui signifie toucher.

10. Cf. W. Benjamin, "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée", "Variantes", in *Ecrits français*, Gallimard, 1991, p. 183.

11. *Ibid.*, p. 183.

12. Cf. W. Benjamin, "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée" (1936), in *Ecrits français*, Gallimard, 1991, p. 166 : "De tentation pour l'œil ou de séduction pour l'oreille que l'œuvre était auparavant, elle devint projectile chez les dadaïstes. Spectateur ou lecteur, on en était atteint. L'œuvre d'art acquit une qualité traumatique. Elle a ainsi favorisé la demande de films, dont l'élément distrayant est également en première ligne, traumatisant, basé qu'il est sur les changements de lieu et de plan qui assaillent le spectateur par à-coups".

13. Cf. Walter Benjamin, "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée" / "Paralipomènes de la première version", in *Ecrits français, op. cit.*, p. 176.

14. Pour une analyse plus approfondie de la relation entre ces chocs induits par la société industrielle mécanisée et le rôle de l'esthétique du choc au cinéma dans l'approche benjaminienne, cf. I. Rieusset-Lemarié, "L'homme transformé en automate (W. Benjamin face à la reproduction mécanisée)", in *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Actes Sud, 1999.

15. Cf. la formulation employée dans les notices de mise en garde des jeux vidéos à l'encontre des effets épileptiques qu'ils peuvent produire sur certains sujets.

16. Cf. W. Benjamin, "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée" (1936), *op. cit.*, pp. 162-163 : "Il devient ainsi tangible que la nature qui parle à la caméra est autre que celle qui parle aux yeux. [...] Le geste de saisir le briquet ou la cuiller nous est-il aussi conscient que familial, nous ne savons néanmoins rien de ce qui se passe alors entre la main et le métal [...]. C'est ici qu'intervient la caméra avec tous ses moyens auxiliaires [...]. C'est elle qui nous initie à l'inconscient optique comme la psychanalyse à l'inconscient pulsionnel".

17. Cf. le succès des "lovies" fabriqués par Tomy, d'étranges peluches aux airs de "Gremlins" qui parlent lorsqu'on les a caressées sur la nuque.

18. Cf. Walter Benjamin, "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée" (1936), *op. cit.*, p. 162.

19. *Ibid.*, pp. 168-169 : "Les tâches qui, aux tournants de l'histoire, ont été imposées à la perception humaine [...] ne sont

que progressivement surmontées par l'habitude d'une optique approximativement tactile. [...] Au moyen de la distraction qu'il est capable de nous offrir, l'art établi à notre insu jusqu'à quel point de nouvelles tâches de la perception sont devenues solubles. Et comme, pour l'individu isolé, la tentation subsiste toujours de se soustraire à de pareilles tâches, l'art saura s'attaquer aux plus difficiles et aux plus importantes toutes les fois qu'il pourra mobiliser des masses. [...] La réception dans la distraction, qui s'affirme avec une croissante intensité dans tous les domaines de l'art et représente le symptôme de profondes transformations de la perception, a trouvé dans le film son propre champ d'expérience. Le film s'avère ainsi l'objet actuellement le plus important de cette science de la perception que les Grecs avaient nommée l'esthétique".

20. *Ibid.*, p. 155.

21. Cf. le film de Spike Jonze, *Dans la peau de John Malkovitch* met en scène un questionnement critique des fantasmes contemporains de l'instrumentalisation du corps humain. Pour une analyse plus approfondie de cet aspect, cf. I. Rieusset-Lemarié, "Au-delà de l'illusion du "corps de substitution", l'avatar caractère d'une écriture interactive", in *Anomalie* n° 1, Oct. 2000.

22. Sur l'analyse de l'inscription du temps dans la texture même des images numériques cf. I. Rieusset-Lemarié, "De la teneur à l'hypertexture numérique de l'œuvre : l'esthétique de la dissémination à l'ère de la reproduction multimédia", in *Solaris* n°7, Déc. 2000-Janv. 2001.

23. Pour une analyse plus approfondie du rôle de l'évolution des différents types d'automates (de l'Antiquité à la "vie artificielle") dans l'intelligibilité des enjeux liés aux images et aux créatures virtuelles, cf. I. Rieusset-Lemarié, "Les automates", in *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Actes Sud, 1999.

Pour une analyse de la relation spécifique du cinéma aux automates, cf. G. Deleuze, *Cinéma 2 / L'Image-temps*, Minuit, 1985, p. 344 : "Si le cinéma est l'automatisme devenu art spirituel, c'est-à-dire d'abord l'image-mouvement, il se confronte aux automates, non pas accidentellement, mais essentiellement".

24. L'automate désigne ce qui se meut par soi-même de par sa racine grecque *automatos*, qui se meut de lui-même.

25. Cf. Gilles Deleuze, *Cinéma 1 / L'Image-Mouvement*, Editions de Minuit, 1983.

26. Cf. Gilles Deleuze, *Cinéma 2 / L'Image-Temps*, Editions de Minuit, 1985, p. 250.

27. *Ibid.*, p. 252.

28. Au sujet de cette haine du corps biologique qui le désignerait comme "obsolète" (selon l'expression de l'artiste Stellarc) au regard du développement des nouvelles technologies, cf. I. Rieusset-Lemarié, "L'unicité de l'œuvre d'art à l'épreuve de la reproduction multimédia", in *Actes du colloque "Le concept de rupture dans les œuvres produites par les nouvelles technologies"* (Univ. Paris 7, 1998), Publications Universitaires Denis Diderot, 1999.

29. Cf. Gilles Deleuze, *Cinéma 2 / L'Image-Temps, op. cit.*, p. 261.