

Pierre Barboza

Vous êtes ici !, aux frontières
du récit cinématographique

Vous êtes ici !, aux frontières du récit cinématographique

Pierre Barboza

Maître de conférence en Sciences de l'information
et de la communication à l'Université de Paris 13

Le cinéma qui a si puissamment contribué à forger l'imaginaire du XX^{ème} siècle se trouve bousculé par les potentialités des technologies numériques¹. Les *majors d'Hollywood* envisagent déjà une distribution câblée à haut débit vers certaines salles de projection. S'ils étaient mis en œuvre, de tels projets modifieraient en profondeur l'industrie cinématographique. Quant à l'image filmique, c'est sa définition qui se trouve mise en question. Comment *son objectivité essentielle* chère à André Bazin² pourra-t-elle résister à la généralisation des effets spéciaux informatisés en post-production ?

Le cinéma paraît bien être entré dans une phase de redéfinition qui affecte la totalité de son dispositif, de l'œil-caméra à l'espace de sa représentation. Pour prendre acte de cette nouvelle époque du cinéma, nombre de réalisateurs s'attachent à remettre en question le fonctionnement narratif du récit cinématographique.

Du scénario arborescent de *Smoking, No smoking* d'Alain Resnais à *Level Five* de Chris Marker où l'ordinateur devient l'opérateur de liaison entre la mémoire historique et la subjectivité, de nombreux films s'attachent à la déconstruction du récit dans le dessein de convoquer le spectateur à une forme particulière de coopération qui vise à ré-agencer des éléments narratifs volontairement dispersés³. Plus récemment avec *Time Code*, Mike Figgis approfondit encore plus radicalement cette rupture avec le récit classique en systématisant l'élimination du hors-champ par la technique du *split-screen*... Ainsi le réalisateur a divisé l'écran de projection en quatre parties égales occupées par autant de plans séquences d'une heure trente tournés en vidéo numérique⁴. Les fictions parallèles s'entrecroisent ; la mission alors dévolue au spectateur consiste à s'appuyer notamment sur des indices sonores

pour se focaliser alternativement sur l'un ou l'autre des plans séquences et reconstituer peu à peu une histoire, selon une logique narrative qui n'émane plus d'un montage linéaire.

Les exemples sont nombreux qui indiquent que parallèlement aux changements technologiques une mutation s'opère sur la scène de la représentation qui affecte le récit cinématographique. L'un des horizons de cette mutation pourrait bien être cette notion controversée d'interactivité qui remet en cause profondément ce dispositif spectral séculaire dont le cinéma semblait être l'ultime héritier.

Pour tenter d'éclairer les enjeux de nouveaux dispositifs narratifs, ébauchés tant par les propositions hypermédiatiques que cinématographiques évoquées ci-dessus, c'est aux marges du cinéma que nous porterons notre regard : du côté d'une installation remarquable conçue par Madeleine Chiche et Bernard Misrachi. Les deux artistes du groupe Dunes interrogent le récit cinématographique et la place du spectateur soumis aux pressions déstabilisantes du numérique et des procédures interactives.

Le dispositif

Durant les mois de septembre et octobre 1999, les huit mille mètres carrés du toit terrasse de La Friche dans le quartier de la Belle-de-Mai à Marseille ont été transformés en un espace spectaculaire d'un nouveau type. Sur le toit de l'ancienne manufacture des tabacs étaient disposés cinquante points de diffusion audiovisuelle au centre d'un panorama à 360 degrés qui s'étendait du Vieux Port aux Quartiers Nord. Vingt moniteurs vidéos de différents formats et une trentaine de grands écrans dont certains débordaient de la terrasse pour prendre appui sur les façades des immeubles voisins permettaient la visualisation de plusieurs films. Tous avaient pour dénominateur commun de traiter de la ville contemporaine, des contradictions et des aspirations dont elle est porteuse.

Une trentaine de courts-métrages étaient ainsi diffusés non pas en boucle à l'identique mais selon un nombre et un ordre variables. Chaque point de projection montrait simultanément des successions différentes de séquences. L'ensemble était piloté en régie numérique grâce à un développement logiciel de l'intégrateur multimédia Director⁵.

Vous êtes ici !, aux frontières du récit cinématographique

Pierre Barboza

Dans ce cadre ouvert, le dispositif *Vous êtes ici !* — c'est le nom de l'installation — invite le spectateur à choisir indéfiniment une position parmi une pluralité de points de vue dans un récit éclaté qui figure la ville : à la circulation dans les rues du quartier et aux remous de la foule au sortir du métro fait écho l'intimité des intérieurs d'appartements. Le spectacle jaillit de partout, la ville réelle — le ciel, les abords, les lumières, — s'intrique aux images projetées ; aux rumeurs *live* de la ville se mêlent les réponses filmées de Marseillais réagissant à des mots-clefs comme *espace, temps, bruit, présence, oubli, amour* ou *pizza...*

Du coucher du soleil à la tombée de la nuit, plus de dix mille spectateurs ont ainsi arpenté ce laboratoire cinématographique. Les déambulations multiples parmi les images et les événements sonores invitaient aux plaisirs oniriques des troubles de la perception. Dans ce spectacle immersif, c'est la chorégraphie des corps qui détermine le point de vue, la perspective, et commande le récit de chacun.

Mais s'agit-il encore d'un récit puisque aucune séquence n'est plus reliée à l'autre par une logique spatio-temporelle et que les significations sont saisies sur un mode aléatoire ? Serait-ce là précisément un récit interactif ?

L'on retrouve dans l'installation de Madeleine Chiche et Bernard Misrachi, imprégnés des préceptes de la chorégraphie postmoderne, nombre de traits caractéristiques de l'hyperfiction⁹ : le primat accordé au processus, la valorisation du motif et du fragment, l'intérêt pour la répétition et la récursivité, l'association de représentations simples et d'agencements complexes, etc.... C'est aussi la posture du spectateur, voulue la plus active possible, qui nous rappelle le récit interactif hypermédia.

Si le groupe Dunes réussit à tenir un propos novateur dans ce registre, c'est parce que par leur installation, il contourne les limites inhérentes à l'interactivité dialogique homme/machine appliquée à la fiction qui tend à casser le rythme narratif et à diluer la dramaturgie dans des formes ludiques. Dans ce dispositif ouvert, l'interactivité, débarrassée de sa technicité, s'apparente davantage à l'interaction de la communication intersubjective — bien que le spectateur soit confronté ici à un dispositif programmé. *Vous êtes ici !* substitue la déambulation de corps à la générativité machinique ; à ce titre, ce disposi-

tif propose un récit interactif, sans procédure technique. Le spectateur y est invité à élaborer une composition où l'expérience corporelle tient lieu d'interface et comble l'écart instauré entre lui et le méta-récit des Dunes. Ce méta-récit c'est la ville.

Le récit de la ville

C'est pourquoi la référence à *L'Homme à la caméra* de Dziga Vertov s'impose. On sait que dans ce film, Vertov proposait une vision politique de la ville moderne en mélangeant des prises de vue d'Odessa, de Moscou et de Kiev. Mais là où Vertov voulait sa ville édifiante en construisant à partir de fragments enregistrés un discours filmique exemplaire¹¹, le groupe Dunes la maintient constamment dans son morcellement et sa singularité.

Dans ce renversement du propos, plusieurs aspects du dispositif cinématographique se trouvent interrogés. Vertov à l'aube du cinéma parlant revendiquait son film comme un manifeste sur l'écriture cinématographique. En écho, les auteurs de *Vous êtes ici !* ont pour ambition d'explorer les nouvelles frontières d'un cinéma soumis à l'usure du récit classique en même temps qu'à l'invention de nouvelles formes d'écriture favorisée par la technologie numérique.

Le propos a donc un visée esthétique comparable à celle de Dziga Vertov en 1927 quand il réalise *L'Homme à la caméra*. Le groupe Dune exprime la même volonté politique de mettre à jour les conditions d'énonciation du récit en l'articulant au fonctionnement de la ville. Mais entre-temps, la ville s'est transformée.

On sait que la représentation de la ville est consubstantielle à l'histoire du cinéma. La ville moderne s'édifie en même temps que l'industrie cinématographique et c'est pourquoi la mission idéologique du cinéma¹² aura été d'éduquer les nouveaux arrivants — immigrés et anciens paysans — à un nouveau mode de vie. Contrairement à la plupart de ses contemporains, le cinéma de Vertov n'est empreint d'aucune nostalgie concernant la vie rurale. La ville de Vertov est le lieu d'où émerge une force collective et où s'accomplit une étape décisive dans la marche vers le progrès, synonyme de l'émancipation du genre humain. La ville de Vertov nous parle de l'Histoire et de son grand récit.

La ville de *Vous êtes ici !* ne réfère pas non plus à la nos-

Pierre Barboza

Vous êtes ici !, aux frontières
du récit cinématographique

talgie d'un passé idéalisé, mais elle a irrémédiablement perdu toute forme de transcendance. Elle n'a plus de centralité : pas plus dans son architecture que dans les discours qu'elle véhicule. Sa croissance est passée par le développement de sa périphérie, de ses banlieues. Pour autant, cette évolution ne s'est pas accompagnée de son uniformisation. Au contraire. Et le groupe Dunes témoigne de son éclatement et de sa multipolarité¹³.

Wim Wenders fut l'un des premiers à parcourir cette nouvelle géographie de la ville et à nous faire comprendre que le récit resterait "inachevé". Dans *Alice dans les villes*, il ne s'agit encore que d'une quête erratique des racines dans un monde qui a perdu ses repères. Mais avec *Jusqu'au bout du monde*, Wenders inscrit cette extension et cette dispersion de la ville dans une conurbation mondialisée. Les personnages ne se voient plus et ne se parlent plus que par écrans interposés. La ville est devenue un non-lieu et toutes les villes se ressemblent : les distances sont abolies au prix d'une incommensurable solitude avec soi-même¹⁴. Aucun espoir d'émancipation n'unit plus les citadins du "village global".

Le groupe Dunes renoue, lui, avec Vertov par la démarche esthétique et politique. Au prix du renoncement à l'Histoire et à ses lendemains qui chantent, le grand récit est devenu pluralité de récits singuliers. La crise du héros amorcée au cinéma après la Seconde Guerre Mondiale s'est approfondie. Le récit n'est plus celui du dépassement, il est local et temporaire. L'autonomie du sujet *nomade* passe par cette disponibilité à la construction de points de vue singuliers et réticulaires comme le proposaient déjà Deleuze et Guattari¹⁵ dans *Mille Plateaux*. La nouvelle place assignée au spectateur pourrait servir d'emblème à cette mutation.

La place du spectateur

L'Homme à la caméra est construit autour de la figure de l'œil-caméra qui montre et recompose la ville devant le public d'une salle de cinéma, figure emblématique qui ouvre et ferme le film. Remplacées par des multiplexes, les salles de cinéma ne sont plus l'apanage des centres-villes. Mieux, ce sont les vecteurs de diffusion du cinéma qui se sont multipliés : télévision, vidéo, DVD, Internet...

On l'a vu *Vous êtes ici !* prend acte de cette nouvelle confi-

guration où les images et les supports prolifèrent. En mixant la ville tangible et ses images, Dunes ne rejoint pas pour autant les tenants des mondes virtuels¹⁶, le groupe marseillais ouvre plutôt la perspective d'un nouveau type de récit immersif, miroir d'un nouveau rapport au monde. Il n'est pas question non plus d'assimiler cette proposition aux tendances actuelles d'immersion dans le cinéma sensoriel. Laurent Jullier¹⁷ a analysé une forme dominante du cinéma contemporain comme "cinéma-sensation" où les effets sonores (Dolby Surround, Dolby Digital, DTS...) et visuels (Louma, Steadicam, effets spéciaux, *compositing*...) concourent à immerger le spectateur dans un univers d'émotions fortes provoquées par une mécanique pavlovienne. La perspective immersive de *Vous êtes ici !* sollicitait, au contraire, la disponibilité des spectateurs. Par les choix de parcours, par les possibilités offertes, le dispositif du groupe Dunes conduit le spectateur à faire une expérience sensible où sont convoquées l'histoire et la mémoire. Chris Maker, entre autres dans *La Jetée*, opère de façon semblable en faisant s'entrechoquer des narrations de niveaux différents. À propos de son installation *Zapping Zone*, il demandait au spectateur d'"attraper au passage des signes, dans un désordre voulu sur lequel il cristallisera son propre ordre (ou son propre désordre) de telle façon [...] qu'il emporte quelque chose qui ne sera, ni un message construit, ni un défilé arbitraire, mais une certaine couleur, une gueule d'atmosphère [...] : ces bribes décousues que nous appelons mémoire"¹⁸.

À l'instar d'une tendance multiforme du cinéma contemporain, il ne s'agit plus seulement d'interpréter les éléments d'une histoire dans leur relation causale. Il s'agit pour le spectateur de produire une sorte de glose en associant par l'effet du hasard et de la connivence des signes discursifs épars.

Ce type de dispositif narratif assigne au spectateur une place où il doit, pour accéder à la signification, mêler et combiner les événements narratifs et leurs modes d'énonciation. Roland Barthes¹⁹ distinguait parmi les unités de base du récit les unités fonctionnelles des unités intégratives. Les premières permettent de relier les événements par des liens de cause à effet : ce sont des unités de contenu. Les secondes visent à relier les différents niveaux qui se

Vous êtes ici !, aux frontières du récit cinématographique

Pierre Barboza

superposent dans tout récit : les éléments narratifs, les "actants" et les formes de l'énonciation. Si l'on reprend cette distinction, *Vous êtes ici !* radicalise une tendance actuelle du cinéma, relevée plus haut, en privilégiant absolument les unités intégratives des différentes strates du récit au détriment des unités de contenu linéaire. Le spectateur se trouve ainsi à la croisée de lignes discursives multiples et œuvre à des appropriations variables. *Vous êtes ici !* travaille à sa manière à la redéfinition du cinéma contemporain dont le groupe Dunes nous aide à préciser les enjeux esthétiques et politiques.

Pierre Barboza

Notes :

1. Les technologies du numérique constituent un nouveau moyen de création et de production d'images. Le fait qu'un même codage soit intrinsèquement affecté à des fonctions d'inscription, de traitement et de transmission modifie profondément les modes de fabrication et de diffusion des images. En particulier, les anciennes distinctions entre différents systèmes d'images tendent aujourd'hui à s'estomper au profit d'une hybridation multiforme des pratiques de l'image.
2. André Bazin, "Ontologie de l'image photographique", in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Édition du Cerf, 1985.
3. Sur cette conjonction entre cinéma d'enregistrement et cinéma d'animation voir : Pierre Barboza, "L'image numérique bouleverse les arts visuels", in *Les Nouvelles Images*, Somogy, 1997.
4. Voir entre autres : Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc dir., *Cinéma et dernières technologies*, INA/De Boeck, 1998 ou Raymond Bellour, "La querelle des dispositifs", in *Art Press* n°262, nov. 2000, Edmond Couchot, *La Technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Editions Jacqueline Chambon, 1998.
5. The Blair Witch Project constitue un cas particulier du même ordre dans la mesure où il intègre dans sa diégèse un récit extra-cinématographique dont l'un des véhicules est un site web.
6. Depuis *Festen* de Thomas Vinterberg, certains critiques des *Cahiers du cinéma* comme Elisabeth Lequeret s'interrogent plutôt sur une "révolution du numérique" liée à la baisse des coûts ainsi occasionnée et à la légèreté des caméras numériques qui induiraient, sur le modèle de l'arrivée des caméras en 16mm et du son direct et de la Nouvelle Vague, le renouveau d'un cinéma démocratisé marqué par la "proximité". Voir *Les Cahiers du cinéma*, n° Hors Série, "Aux frontières du cinéma", avril 2000.
7. Depuis le début des années quatre-vingt, Madeleine Chiche et Bernard Misrachi forment le groupe Dunes qui présentent une série de chorégraphies dans des espaces de projection. Avec *Vous êtes ici !*, le groupe Dunes privilégie le cinéma avec la collaboration de Bruno Foucher, directeur technique et éclairagiste, Olivier Renouf, ingénieur du son, Patrice Bersani et Gérard Teissède, ingénieurs informaticiens.
8. Ce logiciel est le plus souvent utilisé pour le développement d'animations interactives à destination des CD-Roms et de sites Internet.
9. L'hyperfiction se réfère ici directement à l'hypermédia, voir les travaux de Jean Pierre Balpe : "Un roman inachevé" ; Serge Bilous, Fabien Lagny et Bruno Piacenza, *18h39'*, CDrom Flammarion, 1997 ; Franck Dufour, Jacky Chiffot et Gilles Armanetti, *Sale temps*, un drame interactif, CDrom, Microfolie's, 1996. Voir aussi Jean-Louis Weissberg, "Retour sur interactivité", in *Présences à distance*, L'Harmattan, 1999 et Jean-Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*, Hermès, 2000.
10. Pierre Barboza, "Sale temps pour la fiction", in Jean-Paul Desgouttes dir., *La mise en scène du discours audiovisuel*, L'Harmattan, 1999.
11. Jean-Pierre Esquenazi, "Logique de L'Homme à la caméra", in Jean-Pierre Esquenazi dir., *Vertov : l'invention du réel*, L'Harmattan, 1997.
12. Noël Burch, *La Lucarne de l'infini*, Nathan, 1990.
13. Michel Mafesoli, *Le temps des tribus*, LDP, 2000.
14. On se souvient que l'une des protagonistes du film termine son périple dans la contemplation holiste de ses propres rêves scannés sur écran vidéo au milieu d'un désert australien.
15. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux*, Editions de Minuit, 1980.
16. Philippe Quéau, *Le Virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon/INA, 1993.
17. Laurent Jullier, *L'Ecran Postmoderne*, L'Harmattan, 1997.
18. Chris Maker, *À propos de Zapping Zone*, Centre George Pompidou, 1992.
19. Roland Barthes, "Introduction à l'analyse structurale du récit", in *Communications* n°8, Seuil, 1966.