

Actualisations du multiple

Gérard Leblanc, professeur, École nationale supérieure Louis-Lumière.

Tout spectateur est multiple et cette multiplicité peut s'observer en chacun d'entre eux, quelle que soit la classe sociale d'appartenance, quelles que soient les différences sexuelles, d'âge ou de niveau culturel. L'identité spectatorielle est indécidable. C'est à cette conclusion que m'avaient conduit des recherches antérieures¹. Je voudrais prendre ici cette conclusion comme point de départ et décliner différentes figures et actualisations du multiple en chacun.

L'embarras du choix ?

Il y a d'abord la multiplicité des situations spectatorielles possibles, c'est-à-dire la multiplicité des écrans disponibles, depuis les écrans géants jusqu'à ceux, encore minuscules, des téléphones mobiles. Le spectateur doit se frayer un chemin à travers une offre pléthorique qui semble jouer la diversité et aussi, pour certains, la réversibilité des postures spectatorielle et créatorielle. Avec la dernière génération des téléphones mobiles, avec la *webcam*, on peut à la fois produire et consommer des images. On peut aussi transformer des images et des sons (pré) existants ou bien encore transformer des programmes qui s'annoncent et s'énoncent de plus en plus souvent comme des propositions plus ou moins ouvertes aux interventions des usagers. Dans un pays économiquement développé ou en voie de l'être, des images, en nombre toujours croissant, muettes ou sonores, requièrent notre attention ou nous sollicitent à l'intérieur d'une gamme toujours plus étendue de dispositifs. Il faut choisir entre tous ces écrans, accorder à chacun une place plus ou moins importante dans sa vie, c'est-à-dire les hiérarchiser.

Le concept d'*horizon d'attente* esquissé par Jauss à propos de l'œuvre littéraire², tout aussi opératoire pour les pro-

ductions cinématographiques et audiovisuelles, peut s'élargir aujourd'hui au choix des écrans, qui semble précéder celui des programmes. Les situations spectatorielles sont révélatrices d'un rapport toujours singulier aux scénarios institutionnels promus par la société. Entre un usage « routinier » de la télévision³ et un usage mobile des écrans, entre un usage exclusif de la télévision et une navigation inter-médiatique (intégrant également la lecture de livres, l'écoute des radios, et l'usage d'autres médias non écraniques), il y a l'écart parfois abyssal qui sépare des modes de vie.

On sait depuis longtemps que la relation à un média n'est jamais indépendante de la relation que l'on entretient avec un autre, même quand les deux médias proposent des programmes en partie identiques (par exemple, les mêmes films projetés en salle et programmés à la télévision). De nombreuses études ont été menées sur la relation cinéma-télévision. Elles aboutissent toutes aux mêmes conclusions. Plus on va au cinéma, moins on fréquente la télévision et plus on fréquente la télévision, moins on va au cinéma. Néanmoins la préférence marquée pour la projection des films en salle de cinéma est moins liée à la nature des films qu'au contexte de la sortie.

Cinéma et télévision ne sont plus seuls au monde des écrans. L'offre s'est démultipliée et de nouveaux écrans sont venus s'ajouter aux précédents. En quoi l'apparition de nouveaux écrans modifie-t-elle l'horizon d'attente par rapport aux écrans précédents ? Que puis-je attendre d'un film projeté dans une salle de cinéma à présent que le cinéma existe aussi sur internet, entre autres, par le biais du téléchargement ? Autrement dit, comment se remodelent et s'articulent les différents horizons d'attente ?

Si la façon de vivre les programmes diffère d'une situation spectatorielle à une autre, même lorsqu'ils sont identiques, il n'existe pas de déterminisme technologique en la matière. L'usage de l'ordinateur favorise incontestablement le passage du mode exclusif (où le rapport travail/loisir est vécu de façon antagoniste) au mode inclusif (où les deux temps interagissent de façon positive et productive)⁴. Il n'y a plus de frontière étanche entre travail et loisirs, le même ordinateur sert indifféremment aux deux temps. Néanmoins, l'offre commerciale reste dominante sur internet comme elle l'est dans l'ensemble de la société et les anciens clivages sont reconduits sous de nouvelles formes. Par ailleurs, l'apparition de nouveaux écrans peut paradoxalement renforcer des hiérarchisations antérieures dans la mesure même où ceux qui y adhèrent les sentent menacées.

Parmi tous les écrans, il y a ceux qui peuvent se connecter entre eux et ceux qui se présentent comme substituts d'autres écrans, même s'ils peuvent aussi se connecter. Par exemple, ordinateur, télévision et vidéo-projecteur se connectent en un même lieu, le domicile le plus souvent. Il n'y a aucune obligation – technique – de regarder sur l'écran de l'ordinateur le programme que l'on vient de télécharger. Par contre, les téléphones mobiles de la dernière génération offrent, en réduction, les services assurés par un ordinateur, un poste de télévision, un caméscope et un appareil photo.

Le principal clivage opposerait le spectateur ordinaire, évidemment le plus répandu, à l'*homo technologicus*, gestionnaire d'un parc de machines et d'écrans dont il maîtrise les connexions. L'*homo technologicus* se conforme à l'offre commerciale, il est à l'affût des dernières nouveautés, il se les procure. Plutôt que sur un seul, il navigue entre tous les écrans qui lui sont proposés. Il entend choisir le meilleur écran possible en fonction de la situation spectatorielle projetée, il développe des stratégies. Mais cela ne signifie nullement que son degré d'implication affective et cognitive dans les programmes soit supérieur à celui de l'homme ordinaire. Il faut cesser d'opposer les différents dispositifs du seul point de vue des technologies qu'ils mettent en œuvre.

Situations et postures spectatorielles

La multiplicité croissante des *situations* spectatorielles favorise-t-elle une plus grande diversité des *postures* spectatorielles ? Il n'en est rien. Les enquêtes qualitatives convergent généralement dans ce constat : le spectateur – tous écrans confondus – veut une chose et son contraire. Le spectacle devrait à la fois lui permettre de s'évader du monde réel (demande dominante) et l'y renvoyer (demande dominée). L'activité spectatorielle procède de mécanismes élémentaires qui sont déjà à l'œuvre dans le rapport à la société dont elle est une des composantes. L'être social oscille en permanence entre une acceptation de ses conditions d'existence, par un aménagement imaginaire de ces conditions, et une aspiration à les transformer. La situation de spectateur se construit dans cette oscillation permanente et se traduit par des aspirations différentes, voire opposées, en matière de spectacle.

La première tendance consiste à substituer un autre monde à celui qui ne vous apporte pas les satisfactions espérées. La deuxième consiste à croiser des enjeux de vie et des enjeux de représentation sans que les seconds se substituent aux premiers. Si l'organisation de la société suscite une demande généralisée de divertissement dans le temps de non travail, cette demande recouvre des réalités différentes. Elle peut signifier fuite du réel mais elle peut également signifier confrontation à d'autres réalités, à d'autres problèmes que les siens ou bien à des problèmes semblables mais vus sous un angle différent. La demande de divertissement n'est pas exclusive d'une recherche d'altérité susceptible de rétroagir sur la vie réelle du spectateur. Pour des raisons non encore élucidées, les producteurs et les diffuseurs préfèrent s'en tenir très majoritairement à la première acception. Ils refusent de considérer la seule question qui vaille concernant le spectateur : à qui s'adresse-t-on *en* lui lorsqu'on s'adresse à lui ?

À cet égard, il n'y a pas de différence notable entre un spectateur de cinéma et un adepte des jeux vidéo. Tout agissant qu'il soit, le joueur entre dans un monde qui lui procure plus de satisfactions que celui dont il cherche à s'évader, un monde fictif qui, centré autour de lui, lui accorde ce que la société lui refuse. Mais cet autre monde

Gérard Leblanc

Actualisations du multiple

est régi par les valeurs de celui auquel on s'efforce d'échapper. Plus on est dominé par les valeurs du premier, plus on est susceptible de se laisser séduire par les mirages du second. Le paradoxe n'est qu'apparent. Le monde réel propose des modèles d'identification inaccessibles à la plupart et ces modèles se constituent très tôt dans la vie de l'enfant avec la vaste galerie de super héros qui lui est proposée. Comment atteindre ces modèles sinon sur le mode imaginaire ? Il ne suffit pas de changer de technologie pour passer d'un système de valeurs à un autre. J'avancerai même l'hypothèse que l'apparition d'une nouvelle technologie, dans ses usages dominants, renforce le système de valeurs qui la précède dans la mesure où elle s'établit sur le constat d'un manque qu'elle prétend combler.

Ainsi, les jeux vidéo qui correspondent au système de valeurs promu par le cinéma dominant ne font que prolonger et renforcer le système de valeurs qui leur est commun en lui apportant un supplément. Vous n'avez plus à remettre votre pouvoir à des représentants ni à vous démettre de votre en vous identifiant à eux. Vous n'avez besoin ni d'intermédiaires ni de médiateurs. Vous n'avez même plus à vous immerger dans une fiction dont le narrateur invisible s'efforce de vous faire croire que vous êtes le véritable héros. Vous agissez vous-même et c'est votre action qui déclenche la suite des événements. Néanmoins, la vie vécue par procuration a encore de beaux jours devant elle comme en témoigne par exemple, au moment où j'écris cet article, la coupe du monde de football édition 2006. Quand on n'a plus rien à perdre, il reste encore un match à gagner par la médiation de nos héros-footballeurs.

Les interdits sont levés. Parmi l'immense panoplie des jeux disponibles, un visage anonyme apparaît sur l'écran de l'ordinateur. Le jeu vous donne le choix des armes : coups de poing, coups de pied, coups de bâton (matraque ?) et même estafilades au couteau. Vous n'avez qu'un geste à faire et la machine à détruire se met en branle. C'est bien votre poing, en tant que prolongement immédiat de votre geste qui s'écrase sur un visage de plus en plus boursoufflé, tuméfié, méconnaissable. La leçon vous paraît-elle suffisante ? Encore un geste à faire en direction de la vignette pharmacie, un simple clic, et le visage reprend son aspect d'avant la correction. Vous pouvez recommencer.

Les jeux vidéo violents donnent lieu au même type de débats que ceux qui avaient cours dans les années 1960 au sujet des effets de la violence au cinéma et à la télévision⁵. Les termes de ce vieux débat sont définitivement piégés. La question de savoir si la représentation de la violence conduit à l'imitation ou si elle développe des vertus cathartiques est, pour l'essentiel, une question relative au maintien de l'ordre public. De ce point de vue, il est rassurant de savoir que les pulsions agressives se déchargent le plus souvent dans une relation imaginaire au réel. Mais la vraie question – politique, idéologique et scientifique tout à la fois – est ailleurs et elle peut se formuler ainsi : la même société provoque des frustrations qu'elle rentabilise à l'intérieur d'un système toujours plus sophistiqué de représentations (intégrant les représentations des dispositifs eux-mêmes) où l'imaginaire coïncide toujours davantage avec le réel. Il faut reconnaître que la question n'est pas souvent posée dans ces termes.

Une double continuité sans rupture

Ce n'est pas la multiplicité croissante des situations spectatoriennes qui détermine la multiplicité des postures spectatoriennes. Le même spectateur développe la même pluralité d'horizons d'attente à l'égard de chaque dispositif, quelle que soit la technologie utilisée.

Il existe ainsi une double continuité sans rupture, tous dispositifs specta(c)toriels confondus.

D'un côté, on relève un perfectionnement constant de l'*illusion réaliste* en tant que réalisation d'un imaginaire de compensation et de substitution à la vie réelle, qu'elle soit ancrée dans l'exceptionnel (les super héros) ou dans le quotidien (les gens qui sont supposés nous ressembler). On peut avancer, sans risque aucun de se tromper, que tous les dispositifs, anciens ou nouveaux, sont soumis, dans leurs usages dominants, à cet impératif.

De l'autre côté, on observe un usage minoritaire des dispositifs, anciens ou nouveaux, usage qui renvoie le spectateur à lui-même, qui sollicite son expérience, sa coopération intellectuelle et affective, sa capacité à tracer ses propres itinéraires et trajectoires, sa disposition à accueillir de l'altérité, à s'ouvrir à des mondes qu'il ne

connaît pas ou ne reconnaît pas d'emblée et qui sont pourtant les siens.

Passer d'un type d'usage à un autre n'est pas une question de niveau culturel. Le spectateur le plus cultivé subit lui aussi les pressions de la vie quotidienne et peut vouloir s'en évader. Ce qui est en jeu, c'est la finalité assignée à l'usage de chaque dispositif. Que peut-on attendre et, davantage encore, *espérer*, d'une séance de cinéma, d'une émission de télévision, d'un jeu vidéo, d'une navigation à plus ou moins long cours sur internet ? La réponse à cette question suppose qu'on en formule une autre : dans quels scénarios de vie ces pratiques prennent-elles place ? S'agit-il de scénarios axés sur la répétition, la reconduction de l'existant, ou bien s'agit-il de scénarios ouverts sur la transformation de l'existant ? Il importe en effet, à ce stade du questionnement, de mettre en relation les œuvres, propositions et programmes avec la vie de ceux qui les réalisent (auteurs et/ou spectateurs).

Pluralité interprétative et scénarios de vie

Si tout spectateur est multiple, cette multiplicité s'actualise différemment selon les classes sociales, le sexe, l'âge, le niveau culturel. On distingue habituellement entre les œuvres qui s'inscrivent dans la continuité d'une tradition, d'un genre, et des œuvres qui instaurent des écarts plus ou moins importants avec cette tradition, ce genre : des œuvres qui n'introduisent pas de simples variations à l'intérieur d'un genre mais qui « rompent » avec lui. Les unes et les autres nécessitent des pré-requis socio-culturels mais il ne s'agit pas des mêmes. Les premières supposent une immersion dans les représentations dominantes (indispensable pour identifier la série policière la plus élémentaire), les secondes une connaissance approfondie de l'histoire d'un genre et des distorsions auxquelles il a donné lieu au cours de cette histoire. Les premières se situent dans l'ordre de la reconnaissance immédiate (par imprégnation des représentations socio-culturelles dominantes), les secondes dans l'instauration d'une distance historique et esthétique qui permet de replacer les œuvres dans une culture de la rupture et d'en évaluer la pertinence.

Aussi différentes soient-elles, il existe un trait commun entre ces deux postures spectatorielles que tout (ou presque) semble opposer par ailleurs (comme la culture de masse peut s'opposer à la haute culture). Dans les deux cas, l'œuvre n'interagit pas avec la vie réelle du spectateur. Elle se déploie dans un univers autonome qui constitue une parenthèse dans la vie de son spectateur. Dans les deux cas, elle donne lieu à une pluralité interprétative mais cette pluralité, effective pour toutes les œuvres, propositions et programmes, n'ouvre pas sur une transformation de l'existant.

C'est bien leur articulation à des scénarios de vie qui détermine à la fois le processus d'élaboration des œuvres, propositions, programmes et le type de relations que l'on est susceptible de co-construire avec elles (soit en cours d'élaboration soit au stade de la réception). Or, ces scénarios de vie sont conflictuels en chacun puisque nous sommes tous soumis à une tension permanente entre des processus d'évasion et des processus de transformation. C'est cette tension qui trace une ligne de partage entre deux types d'activité créatorielle et/ou spectatorielle bien que chacun, selon les périodes de sa vie ou même selon les différents moments de la journée, soit susceptible de franchir la ligne frontière et d'entrer en relation avec des propositions qui, *a priori*, n'ont rien à faire ensemble et ne relèvent pas des mêmes critères d'évaluation esthétique. Comprendre la multiplicité spectatorielle consiste donc à croiser les scénarios comportementaux promus par la société – les scénarios institutionnels où le spectateur *fictionnel* se voit assigner une place pré-déterminée à l'intérieur d'un dispositif donné – et les scénarios spectatoriels qui en constituent une sorte de réécriture intégrant l'usage du dispositif lui-même. Si le concept de *double scénarisation*⁶ me semble utile pour contribuer à l'analyse de l'activité interprétative, sa zone d'influence doit être élargie à la situation spectatorielle. C'est en effet en scénarisant un certain type d'usage – dominant – pour chaque dispositif que les scénarios institutionnels entendent construire la posture spectatorielle. Mais ce qui détermine la *posture* spectatorielle dans chaque *situation* spectatorielle n'est pas lié à la nature du dispositif. C'est au contraire le *mode d'articulation* entre scénarios institutionnels et scénarios

spectatoriels qui permet de différencier des *usages* transversaux à tous les dispositifs.

Ce mode d'articulation varie en fonction non pas tant de pré-requis culturels (à quoi tend à se réduire le concept d'horizon d'attente) que d'*horizons de vie*. L'horizon de vie fixe des enjeux à l'activité créatorielle et /ou spectatorielle. Il permet de différencier des usages. Ces usages peuvent se conformer aux prescriptions et suggestions institutionnelles ou bien s'en démarquer. Les différents types d'usage déterminent à leur tour les postures créatorielles et /ou spectatorielles et permettent de les différencier.

Trois types d'usages et de postures

Trois types d'usages et de postures créatorielles et/ou spectatorielles, transversales à tous les dispositifs, sont dès lors à prendre en considération.

1 - Les premières correspondent à un horizon de vie fondé sur la reconduction de l'existant. Elles se déploient à l'intérieur de représentations et d'actions stéréotypées. Elles se situent dans l'ordre de la reconnaissance, soit de situations déjà connues, soit d'un imaginaire déjà balisé par les représentations dominantes. La marque propre à l'auteur consiste à introduire des variations à l'intérieur d'un genre de référence. Confirmé dans ses repères, le spectateur n'a aucun travail à opérer sur lui-même pour exister en tant que tel. Il cherche à retrouver un plaisir déjà éprouvé, programmé et sans surprise. Comme on le dit souvent à propos d'un film qualifié de « bon » : c'est un film où l'on a éprouvé les émotions que l'on était venus chercher.

2 - Les secondes correspondent à un horizon de vie axé sur la relation spéculaire. Il ne s'agit pas ici de reconnaître le monde extérieur à travers des représentations stéréotypées

mais de se reconnaître soi-même à travers des personnages qui nous ressemblent et sont susceptibles de conforter notre identité telle que nous la projetons devant nous et telle que nous voulons la conserver. On trouvera des exemples caractéristiques de ces usages et postures aussi bien dans le cinéma dit d'auteur que sur internet à travers *chat* et *blogs*. 3 - Les troisièmes correspondent à un horizon de vie fondé sur la transformation de l'existant. Œuvres, programmes et propositions travaillent des écarts entre des perçus et des déjà connus. Il est impossible de reconnaître le monde à travers les représentations stéréotypées que l'on en donne ni de se reconnaître soi-même à l'intérieur d'une relation spéculaire. Le spectateur doit « bouger » identitairement et se découvrir, *in fine*, autre que celui qu'il pensait être.

Comme je l'ai déjà suggéré, ces trois types d'usages et de postures coexistent conflictuellement en tout spectateur. Ce qui change d'un spectateur à l'autre, c'est leur hiérarchisation. Faut-il le préciser en conclusion ? Plus l'horizon de vie d'un spectateur est dominé par la transformation de l'existant, plus les notions de « spectacle » et de « spectateur » perdent tout sens à ses yeux.

Notes

1 Cf. Gérard Leblanc, *Scénarios du réel*, tome 1, Paris : L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 1997, p. 22-31 et Leblanc (Gérard), « Un cinéma du subjectif », *Cahier Louis-Lumière* n° 1, automne 2003, p. 117-124.

2 Cf. Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard, coll. « Tel », 1990.

3 Pour l'étude d'une consommation « routinière » de programmes télévisuels « routiniers », on lira : Calbo (Stéphane), *Réception télévisuelle et affectivité*, Paris : L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 1998.

4 Cf. Gérard Leblanc, *Scénarios du réel*, tome 1, *op. cit.*, p. 14-15.

5 Cf. André Glucksmann, « Les effets des scènes de violence au cinéma et à la télévision », *Communications* n° 7, 1966, p. 74-119.

6 Cf. Gérard Leblanc, *Scénarios du réel*, tome 1, *op. cit.*, p. 24.

