



Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité

Marida Di Crosta

► To cite this version:

Marida Di Crosta. Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité. DeBoeck Ina, 2009, 9782804114725. hal-02080366

HAL Id: hal-02080366

<https://hal.science/hal-02080366>

Submitted on 28 Mar 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Matériel protégé par le droit d'auteur

COLLECTION MÉDIAS RECHERCHES



Marida Di Crosta

Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film

Métanarration et interactivité



Préface

Il était devenu nécessaire de confronter le dispositif cinématographique aux nouveaux possibles ouverts par l'interactivité. L'interactivité lève en effet un interdit constitutif du dispositif cinématographique, celui de l'*action*, interdit avec lequel il a si souvent joué au cours de son histoire. Combien de films – relevant, il est vrai, du cinéma narratif de grande consommation – n'attisent-ils pas chez le spectateur le désir, que chacun sait irréalisable, d'intervenir *physiquement* dans la fiction pour mieux l'asservir à cette fiction ? Le processus d'identification sort renforcé de cette stratégie que Griffith a été un des premiers à systématiser. Le spectateur délègue ses pouvoirs d'acteur à des représentants – des personnages représentés eux-mêmes par d'autres acteurs, ceux de la fiction – qui agissent à sa place et relaient son action impossible. Ainsi le spectateur est-il dirigé, comme un acteur précisément, par l'auteur de la fiction.

Ce qui est d'abord en jeu dans les dispositifs interactifs analysés avec finesse et rigueur par Marida Di Crosta, c'est la redistribution des rôles entre auteur, film et spectateur. La question de l'*interface* devient alors centrale. Le spectateur est sollicité en tant qu'acteur du dispositif interactif et rien ne pourrait avoir lieu sans ses interventions. Cette place est variable selon les dispositifs mais elle n'en reste pas moins déterminante dans tous les cas de figure. Le spectateur est invité à s'approprier de nouvelles compétences qui le font *sortir* de son rôle. Il agit, certes, mais ce n'est pas là le plus important (la multiplication des *clics*, comme on peut le constater à loisir dans de nombreux programmes fondés sur des stimuli réactionnels, ne signifie pas *de facto* une libération de l'initiative du spectateur). Son action, physique aussi bien, est finalisée par la place qui lui est assignée par l'interface : celle d'un *interprète* de la fiction à l'intérieur de laquelle il va déployer ses propres choix narratifs parmi tous ceux qui lui sont proposés. C'est le rôle *symbolique* du spectateur qui est ici principalement en jeu. La réversibilité des postures d'auteur et de spectateur se profile comme un nouvel horizon enfin envisageable, même si le spectateur n'est pas le coauteur de la fiction, car ce n'est pas lui qui en a fixé les règles du jeu et il n'a pas le pouvoir de les modifier.

Je ne crois pas forcer la pensée de Marida Di Crosta en avançant le concept de *spécificité différentielle* pour caractériser son travail. Elle ne prétend pas que les films ne

produisent pas d'interactions, au contraire, elle en donne des exemples. Elle ne soutient pas non plus que l'interface-film se substitue au film en tant qu'il sollicite la vie imaginaire du spectateur et ne saurait se réduire à du narratif. L'interface-film renforce au contraire l'irréductible spécificité du film sans interface et invite à approfondir cette spécificité comme il invite à approfondir, dans le mouvement de leur spécificité différentielle, celle de l'interface-film. « *Interface-film* est pour moi un synonyme moins équivoque de *film interactif*. Cela désigne moins un genre qu'une configuration langagière spécifique à ces objets hybrides, à mi-chemin entre le film et *autre chose*. » La recherche de Marida Di Crosta est tendue toute entière vers cette *autre chose* qui dérive de l'héritage narratif et littéraire du cinéma sans viser à le reproduire.

Le concept de *métanarrativité* est particulièrement éclairant à cet égard et permet de répondre à la délicate question de la nouvelle posture spectatorielle qui pourrait sembler *a priori* déceptive. Le nouveau spectateur n'est-il pas à fois à l'intérieur et à l'extérieur de la fiction, immergé et émergé, puisqu'il doit exercer des choix narratifs pour la faire évoluer ? Bien que ces postures soient successives et non simultanées, elles n'en sont pas moins difficilement compatibles et risquent de provoquer des frustrations. Or la plupart des situations interactives qui sont analysées ici placent le spectateur en position de *maître d'œuvre* par rapport à la narration. Il tire son plaisir de la gestion de l'interface, de la maîtrise des mécanismes narratifs qu'il met lui-même en mouvement. Ainsi se situe-t-il à l'extérieur de la fiction tout en la faisant fonctionner et *fictionner*.

Cette nouvelle posture ne relève pas seulement d'un simple jeu de construction et/ou de déconstruction narrative lorsqu'elle amène le spectateur à s'interroger sur les mécanismes de la construction narrative et sur ses enjeux. L'interface-film devient alors un lieu de réflexion sur les *conditions de production* de la narration elle-même. Nous nous éloignons d'un univers de pure et simple immersion fictionnelle pour nous rapprocher d'un questionnement conceptuel. L'interface-film met la représentation à distance puisque l'opérateur est appelé à intervenir sur un de ses éléments constitutifs, la narration.

Mais le dispositif médiatique interactif n'est-il pas en lui-même une déconstruction de la représentation en ce qu'il sollicite des interactions qui ne peuvent s'actualiser que dans le présent d'un *face à interface* ? Il s'agit là d'une des perspectives les plus stimulantes ouvertes par les recherches de Marida Di Crosta. Loin des ressorts narratifs qui l'arriment à la représentation, la fiction interactive pourrait cultiver la *présentation* et les effets de présence, c'est-à-dire des situations et des états émotifs et/ou cognitifs déconnectés du narratif, à charge pour l'opérateur d'inventer des liens, des passages, des franchissements de frontières. C'est probablement là une des formes que pourrait prendre cette *autre chose* qui n'est plus du cinéma mais qui en dérive.

Gérard LEBLANC

Introduction

Depuis la fin des années 1990, le cinéma et les médias numériques entretiennent une relation d'un type particulier. Aussi conflictuelle qu'intense, ponctuée par d'innombrables manifestations où l'hommage et le rejet se côtoient, cette relation est caractérisée à la fois par la rivalité et l'émulation.

D'un côté le cinéma qui, comme toute industrie culturelle de contenus, subit les effets de la numérisation et de la mise en réseaux. Ces mutations se produisent principalement à deux niveaux : celui des techniques de production, post-production, projection des films et celui des modes d'exploitation successifs à leur sortie (remplacement de la cassette VHS par le DVD, développement de l'offre de films *à la demande* par câble, satellite ou Internet).

De l'autre côté les technologies de l'information et de la communication (TIC), que nous appellerons plutôt, dans le sillage d'Yves Jeanneret, « médias informatisés », pour mettre l'accent d'entrée sur leur caractère de dispositifs permettant des échanges signifiants tout en conditionnant la forme de ces échanges. Ces technologies sont aussi des médias car elles constituent un nouvel environnement de création et de diffusion de contenus symboliques, permettant des pratiques communicationnelles et artistiques nouvelles, caractérisées précisément par leur nature informatique et par la connexion au réseau.

Face aux médias plus anciens, les médias informatisés en réseau s'efforcent ainsi de consolider leur statut pour s'affirmer et être reconnus en tant qu'objets technologiques d'une catégorie particulière, capables d'agir sur la façon dont les êtres humains communiquent et signifient, donc d'influencer les valeurs et les pratiques culturelles. Dans cet effort de stabilisation, les médias informatisés en viennent à concurrencer les médias et les moyens d'expression précédents. Ils finissent également par menacer le statut jusqu'alors occupé par le cinéma dans les pratiques artistiques, culturelles et sociales, à la fois collectives et individuelles.

Certes, l'industrie cinématographique (en France plus qu'ailleurs) semble pour l'heure en mesure de faire face à ces évolutions technologiques, à la différence, par exemple, de l'industrie du disque, entraînée dans une crise sans précédent par la confrontation soudaine à la dématérialisation du support physique et au téléchargement.

Cependant, si *sur le plan économique*, le cinéma semble mieux résister, comparative-ment à d'autres filières de contenus, à la menace de « disparition de l'espèce » qu'entraîne l'essor croissant du numérique dans ses structures productives et distributives, c'est sur le plan de son statut artistique, culturel et social, qu'il risque d'être atteint.

En tant que moyen de construction et de diffusion de représentations collectives, il est vrai, le cinéma avait déjà été défié, voire supplanté, au cours du XX^e siècle par la télévision. Mais, sans nier le rôle considérable qu'elle joue dans nos sociétés, la télévision, rarement revendiquée ou reconnue comme un art ou une pratique culturelle¹, n'a jamais remis en cause le statut artistique acquis par le « septième art » après des décennies de revendications de la part de cinéastes, critiques, philosophes et universitaires. Alors que le cinéma, divertissement populaire né comme une curiosité scientifique, s'est vite développé comme un art (tout en demeurant une industrie), comme un moyen d'expression des plus fertiles et avant-gardistes.

Dès lors, l'enjeu de cette relation intermédiaire entre cinéma et médias numériques n'est plus uniquement d'ordre économique et technologique.

Pourtant, du côté de la production, le cinéma ne semble pas opposer une résistance particulièrement acharnée aux technologies numériques. Au contraire, il a su s'emparer et métaboliser leurs apports pour les dissoudre dans son propre système représentationnel et narratif. Que ce soit sous forme de sujet thématique abordé par les films, d'appareillage d'enregistrement léger, de systèmes de montage virtuel ou d'effets spéciaux visuels et sonores, le cinéma n'exploite depuis des décennies les technologies du numérique sans le moindre complexe. Vues sous cet angle, ces technologies ne constitueraient en effet que l'énième évolution des techniques, pas plus bouleversante, après tout, que l'avènement du sonore ou de la couleur. Le processus d'informatisation du cinéma se déroule ainsi, en apparence, sans que les mutations en cours n'affectent le cinéma en profondeur, c'est-à-dire au niveau de son dispositif et de son statut d'art industriel par excellence. Plus important, sans que les technologies numériques modifient radicalement deux des caractéristiques spécifiques fondamentales de son système représentationnel : sa façon de restituer les traces lumineuses et sonores d'une part, sa façon d'agencer ces mêmes traces pour raconter une histoire d'autre part.

Mais alors, si la réaction du cinéma à la numérisation est somme toute positive, aussi bien sur le plan économique et industriel qu'esthétique, *où est le problème ?* Qu'y aurait-il d'aussi aberrant dans le fait que l'on se batte pour que le cinéma continue à exister tel quel, en gardant son statut et ses spécificités, dans le fait que l'on rechigne à le transformer en *autre chose* que le cinéma ?

Une chose est certaine : pendant que l'industrie cinématographique (hollywoodienne principalement) est aux prises avec une baisse importante des sources de financement et de la fréquentation des salles et que des réalisateurs autrefois transgressifs et toujours tributaires de la culture populaire s'en prennent à Internet et

1. La question de la vocation artistique et culturelle de la télévision française naissante a été traitée avec finesse par Gilles Delavaud dans son ouvrage *L'art de la télévision : histoire et esthétique de la dramatique télévisée (1950-1965)*, Bruxelles, De Boeck, 2005.

aux jeux vidéo (tel Almodovar à Cannes en 2009), les pratiques créatives, culturelles et sociales exploitant les médias informatisés pour la réalisation et la diffusion d'images évoluent, elles, à une vitesse vertigineuse. La production de contenus audiovisuels de la part d'auteurs isolés, de collectifs d'artistes et de particuliers, est en train d'augmenter inexorablement. Alors que les *majors* du cinéma semblent répondre à l'essor phénoménal de ces pratiques en renforçant des stratégies anciennes (incrémentation des opérations marketing, superproductions truffées d'effets spéciaux, relance du *star-system*, etc.), le phénomène de réappropriation et d'hybridation des formes et pratiques de création d'images via l'ordinateur, Internet et le téléphone mobile n'a cessé de s'accroître. Les outils de production et d'échange devenant de plus en plus faciles d'accès, tant sur le plan cognitif que financier, les frontières entre professionnels et amateurs, entre producteurs et consommateurs de produits culturels s'avèrent de plus en plus brouillées. Rien de surprenant donc à ce que les propositions de contenus audiovisuels singuliers et autoproduits se fassent de plus en plus nombreuses, au point de constituer pour certains publics une véritable offre alternative (souvent non marchande) à celle proposée par le cinéma et autres industries culturelles. Ce qui est en train de se produire actuellement en Europe et en Amérique du Nord semble du reste le confirmer. Non sans une certaine dose de mauvaise foi, c'est au nom de la défense de la création, en agitant le spectre de la fin de la rémunération des artistes et de la protection des œuvres, que les *majors* du cinéma se sont engagés dans le combat contre la « génération Internet ». Certes, leur action vise principalement le piratage et les systèmes d'échange d'œuvres cinématographiques piratées. Mais dans le discours des acteurs de l'industrie cinématographique, producteurs comme réalisateurs, ces pratiques illégales sont souvent assimilées à d'autres pratiques de création et de diffusion en réseau « libres », au sens de non institutionnalisées et d'accessibles dans un cadre non marchand. Des pratiques de production et d'autoproduction de films qui, au même titre que les jeux vidéo et les jeux de rôle en ligne, sont souvent perçues comme concurrentielles du cinéma. De manière assez surprenante, dans cette confrontation aux médias numériques, le cinéma, pour la première fois dans l'histoire, se donne délibérément le rôle d'arrière-garde artistique, de dernier rempart de l'art de raconter les histoires.

Car la nouvelle dimension de l'interactivité qui caractérise aussi bien la relation des créateurs et spectateurs au contenu et au dispositif que la relation des sujets entre eux provoque des bouleversements sans précédents sur le plan des représentations collectives et des pratiques culturelles et sociales liées au cinéma.

Si le numérique et la mise en réseaux ont déjà largement infiltré la filière de production du cinéma, aussi bien en amont qu'en aval de la chaîne, c'est l'interactivité proprement dite, dans sa dimension communicationnelle autant qu'esthétique, qui semble constituer l'obstacle majeur à cette rencontre intermédiaire et à son devenir. L'interactivité en tant que nouvelle forme de relation avec l'objet technologique, les images et les sons, certes, mais aussi avec ses pairs, avec la communauté réticulaire et internationale des spectateurs-utilisateurs d'Internet.

C'est donc moins du côté des systèmes et des supports de production (l'argentique vs numérique, pellicule vs disque dur) que du côté des pratiques de création et

d'échange d'images – de la relation aux représentations – que se situe à notre sens le véritable enjeu de cette opposition/conjonction entre le cinéma et les médias informatisés.

En tant que nouvelle forme relationnelle et représentationnelle, donc, l'interactivité intervient à la fois plus lentement et plus profondément dans la *pensée cinématographique*. Plus lentement car les mutations des pratiques socio-culturelles que provoquent le numérique et les réseaux ne se produisent pas au même rythme que les innovations techniques. À la vitesse vertigineuse d'apparition de technologies « nouvelles » sur le marché s'oppose le temps inévitablement plus dilaté des pratiques et des lois de la création artistique. Plus profondément car, pour qu'elle soit opérante tant au niveau technique qu'au niveau du dispositif fictionnel et narratif, l'interactivité doit être prise en compte, en phase de scénarisation, non seulement en tant que nouveau cadre pragmatique organisant ce qui se joue entre le contenu et ses destinataires, mais aussi en tant qu'élément formel intrinsèque de ce contenu. Au lieu d'être conçue en un deuxième temps telle une pièce rapportée, elle est posée d'emblée comme le matériau expressif constitutif de la morphologie même de l'œuvre-dispositif technologique.

Pourtant, si ces deux critères – le temps et le degré d'appropriation d'innovations technologiques dans la pratique artistique – s'appliquent en principe autant au cinéma qu'aux autres formes d'expression et disciplines artistiques, force est de constater que les cinéastes sont particulièrement réfractaires à l'expérimentation de l'interactivité dans le cadre de leur pratique de création. Alors qu'un nombre considérable de poètes, graphistes, photographes, plasticiens, musiciens, chorégraphes, vidéastes ont entamé depuis la fin des années 1980 l'exploration des possibilités expressives offertes par le numérique et l'interactivité, rares sont les scénaristes et les réalisateurs de cinéma à s'intéresser à ces nouvelles pratiques et aux formes inédites de relation qu'elles permettraient d'entretenir tant avec leur œuvre qu'avec leur spectateur². Pourquoi cette réticence ? Quel genre de difficultés, réelles ou prétendues, se cache derrière cette résistance à penser l'ouverture de l'œuvre, à penser l'interactivité dans le film ?

Encore une fois, cette forme particulière de résistance ne concerne pas l'usage d'outils ou de supports de travail numériques, comme le montre l'attitude expérimentale vis-à-vis de la caméra numérique et/ou du montage virtuel adoptée par des réalisateurs comme Jean-Luc Godard, Chris Marker, Wim Wenders ou Lars von Trier. Ce dernier a poussé l'expérimentation jusqu'à déléguer à l'ordinateur (système *Automavision*) la sélection du type de cadrage et de mouvement de caméra de l'un des ses derniers films, *Le Direktør* (2007). La résistance dont il est question ici s'oppose donc moins à l'exploitation de l'informatique qu'à la participation effective – actancielle – du spectateur au fonctionnement du film. En d'autres termes, le nœud de la tension entre cinéma et ordinateur se situe au niveau des nouvelles pratiques signifiantes – autorielles et spectatorielles –, que génèrent les technologies de l'informa-

2. Peter Greenaway constitue l'une de ces exceptions. Mais son ambitieux projet *The Tulse Luper Suitcases* (2003), édifice multimédia de 92 DVD conçu pour être accessible tant sur le mode interactif que « linéaire », s'est arrêté à la production de trois films.

tion et de la communication en tant que *médias* et *moyens d'expression* porteurs de nouvelles possibilités de production et d'échange de formes symboliques.

Mais si les réalisateurs directement issus du cinéma semblent massivement contraires à penser le devenir du cinéma comme autre chose que le cinématographe, d'autres créateurs s'investissent considérablement dans ces recherches pratiques et théoriques. Car il existe, autour du « cinéma interactif », des interstices de création originale et audacieuse. Des expériences entre utopie et projet, qui témoignent des évolutions formelles et communicationnelles qui peuvent se produire lorsque les techniques de représentation et de narration propres au cinéma, sont mises à l'épreuve de l'informatisation. Et ce non seulement au niveau de la numérisation et de la mise en réseaux des supports, mais aussi sur le plan de l'interactivité. Définie comme l'échange instrumentalisé entre l'utilisateur, le programme informatique et le dispositif technologique, l'interactivité constitue la propriété esthétique principale spécifique aux médias informatisés. C'est lorsqu'elle devient le principe régissant non seulement les modalités de création et de diffusion du film numérique, mais aussi les modes d'existence et de fonctionnement du contenu *acté* par l'utilisateur, qu'émerge à notre sens le projet d'un cinéma interactif. La dimension de l'interactivité se pose alors comme critère fondateur de la relation du spectateur au film (voire des spectateurs entre eux), comme une nouvelle forme d'interdépendance relationnelle de l'auteur et du récepteur vis-à-vis de la construction de l'expérience et du contenu narratif, visuel et sonore.

Qu'est-ce qui s'invente de cette rencontre improbable entre dispositif cinématographique et interactivité ? Peut-on penser le devenir du cinéma autrement, par-delà le modèle des jeux vidéo ou des installations d'art contemporain ?

Qu'en est-il, à la fin de cette première décennie du vingt et unième siècle, du « cinéma interactif » ? Ou plutôt, si l'interactivité semble s'affirmer moins au niveau du contenu qu'au niveau des interactions entre médias, modes de production, de représentation, de diffusion et pratiques d'usage, pourquoi autant de recherches formelles et théoriques sont-elles menées autour du devenir de la fiction et de la narration audiovisuelle opérables, des images et des sons *actables* ?

Les objets technologiques hybrides auxquels nous nous intéressons se situent précisément dans la zone d'intersection entre cinéma et informatique, dans cet espace au-delà des confins de la fiction cinématographique mais en deçà du territoire des jeux vidéo. Car, tout en s'inscrivant dans la tradition du cinéma, ces films sont interactifs, dans le sens où ils doivent compter, pour exister, sur le dialogue du spectateur avec un programme informatique et/ou avec d'autres spectateurs connectés au réseau Internet ou téléphonique. Des objets-dispositifs hybrides qui se prêtent aux appellatifs les plus divers : fictions hypermédias, récits vidéo-interactifs, jeux narratifs, fictions variables, films cliquables, films interactifs. Nous les appellerons de façon arbitraire « films actables », pour pointer d'entrée la dimension de l'opérabilité des images et des sons qui les composent, conçus pour susciter des actions « signifiantes » de la part du spectateur.

Il s'agit en grande partie d'objets à caractère expérimental et exploratoire, d'hybrides balbutiants dont la production confidentielle et non standardisée dépasse rare-

ment les confins des laboratoires de recherche et des ateliers de formation des universités, ou des quelques agences de création numérique. Mais il arrive parfois que quelques-unes de ces expériences parviennent à atteindre un public plus large. C'est le cas par exemple de la série des films actables produits par ARTE depuis 2001-2002 et mis à la disposition des internautes sur le site internet de la chaîne. En réunissant les expériences réalisées d'abord par trois réalisateurs de cinéma très éloignés des pratiques du numérique et de l'interactivité, puis par des réalisateurs d'œuvres hypermédias, ces projets parviennent à montrer un certain nombre de formes de narration et de représentation – nouvelles mais dans la lignée du cinéma – rendues possibles par les dispositifs technologiques actuels. Car l'ensemble de ces films actables allie production cinématographique (jeu de comédiens, prises de vue et de son, dialogues, mise en scène, montage) et développement informatique (numérisation et indexation des médias, gestion informatique des *rushes* et des séquences, développement de l'interactivité). Il s'agit d'œuvres originales à vocation interactive *et* narrative, qui ne présentent pas un caractère ludique, ni biographique ou autobiographique : *La Boîte noire* d'Angelo Cianci, *Roue libre* des sœurs Coulin et *Compulsion* d'Antoine Le Bos (projet *Sens Dessus Dessous*, 2001-2003, mise en ligne : août 2004), puis *Sur-Terre* de Grégory Chatonsky (mise en ligne : septembre 2006) et *Le Partage de l'incertitude* du collectif anonymes.net. (mise en ligne : mai 2007).

Des expériences de films actables qui, en demeurant accessibles gratuitement sur le site Internet, constituent des exemples concrets de films actables, des références communes pour chercheurs et spectateurs. Cette accessibilité, mais aussi cette mixité de modes de production, diffusion et réception normalisés et singuliers, classiques et informatisés, individuels et collectifs, anciens et nouveaux, constitue la principale raison pour laquelle nous avons choisi de nous intéresser à ces créations particulières dans le cadre de notre recherche. Malgré leurs nombreuses limites, ces projets témoignent de la difficulté mais aussi de l'inéluctabilité de cette rencontre entre cinéma et médias informatisés *sur le plan artistique et culturel*.

Mais si ces cinq films actables constituent, accessibilité des références oblige, l'épine dorsale de notre étude, cette dernière s'est nourrie d'un nombre bien plus important d'expériences de cinéma interactif, voire de créations hypermédias tout court, françaises, canadiennes et anglo-saxonnes principalement. Nous n'y ferons référence que d'une manière ponctuelle et contextuelle, mais elles ont néanmoins contribué considérablement à la construction du soubassement théorique de notre travail.

En revanche, une place privilégiée est réservée à une tout autre catégorie de films hybrides, les machinimas³. Fort distinct sur le plan ontologique du filmactable, le machinima constitue en effet un autre exemple intéressant de pratique numérique *sui generis*. Entièrement « de synthèse », résultat du détournement du moteur logiciel d'un jeu vidéo, il se situe du côté des hybridations des usages et des modes de production d'objets technologiques audiovisuels.

3. Inventé en 2002 par le journaliste Hugh Hancock, le mot *machinima* est la contraction de machine, cinéma et animation.

Cinéma et médias numériques. Histoire d'une relation particulière

Le chapitre 1 en bref

- page 16** L'industrie du cinéma face à la numérisation et à la mise en réseau
- page 18** De l'hybridation à la re-médiation à l'hypermédiation : d'un média l'autre ?
- page 23** Une forme particulière de re-médiation jeu – film : le *machinima*
- page 40** Une forme particulière de re-médiation film – jeu : *Compulsion*

En raison de la nature hybride de son système de représentation et de communication, le film actable illustre de manière emblématique la complexité de la relation entre narration cinématographique et interactivité. Avant d'aborder l'étude des nouvelles configurations narratives qu'il adopte, il convient donc de rendre compte des influences mutuelles du cinéma et des médias informatisés, en inscrivant cet objet singulier dans un paysage médiatique et culturel élargi, au milieu d'autres formes et pratiques, stabilisées ou émergentes, de création et d'usage. Il sera ainsi mis en regard avec un autre objet audiovisuel hybride, issu des pratiques de détournement de jeux vidéo : le *machinima*. Cette technique de création de films animés à l'ordinateur nous intéresse à beaucoup d'égards, mais tout particulièrement en tant que symptôme du brouillage des frontières entre professionnel et amateur, entre pratiques de création et pratiques d'usage, entre techniques narratives traditionnelles et formes de narration informatisées. À cheval entre création artistique et piratage, le machinima représente l'un des effets de cette tension de plus en plus vive entre les modes de production classiques des filières de contenus audiovisuels et les nouveaux modèles émergents qui exploitent les possibilités du numérique et des réseaux en proposant des contenus autoproduits dans un cadre non institutionnalisé.

1. *L'industrie du cinéma face à la numérisation et à la mise en réseau*

L'analyse de l'opposition/conjonction entre le cinéma et l'informatique s'inscrit d'emblée dans le cadre des industries culturelles, au niveau des recherches sur les mutations économiques, technologiques et sociales en cours, particulièrement dans les filières de contenu audiovisuel. Depuis la fin des années 1990, on assiste à différentes formes de réaction de la part des acteurs de l'industrie cinématographique aux défis lancés par des dispositifs médiatiques numériques tels les jeux vidéo, le DVD, les films diffusés sur Internet et via le téléphone mobile. Comme toute autre filière de contenu, l'industrie cinématographique subit depuis quelques années les effets de la numérisation et de la mise en réseaux. Cependant, chaque filière réagissant selon sa propre histoire, son marché et la spécificité de ses produits/modes de consommation, le cinéma semble se comporter, face aux mutations technologiques et aux nouvelles pratiques artistiques, culturelles et sociales qu'elles entraînent, de manière aussi singulière que contradictoire. En effet, entre une industrie du disque qui s'est trouvée confrontée de façon dramatique au problème de la dématérialisation du support et du téléchargement des fichiers, et une industrie de la télévision qui, au tournant du millénaire, ne semble pas encore bouleversée par le numérique, le cinéma est en train de se numériser principalement sur deux fronts : les techniques de production et de projection des films et la consommation émergente de films sur Internet.

Ainsi les technologies numériques constituent l'environnement de travail de production et de post-production des contenus audiovisuels, tant en amont qu'en aval de la chaîne. Cela va des systèmes de captation (caméras numériques) et de restitution de l'image (systèmes de projection en salle numérique, format MJPEG 2000) et du

son (Dolby Digital, Cinema Digital Sound, Sony Dynamic Digital Sound, etc.) à la post-production et aux effets spéciaux faisant appel à différents procédés numériques (synthèse d'image 3D, logiciels de traitement des images), en passant par les logiciels de montage virtuel non linéaire (AVID ou MEDIA 100). Si l'utilisation de caméras numériques gagne du terrain et si de plus en plus de réalisateurs passent du 35 millimètres argentique à la prise de vue numérique, le segment de la post-production reste indiscutablement le plus numérisé. Il avait été aussi le premier à intégrer l'utilisation de technologies numériques pour les effets spéciaux, à travers l'œuvre pionnière de Georges Lucas, dont le premier volet remonte à 1977 (*Star Wars : a New Hope*). Alors que le développement du segment de la diffusion numérique des films en salle s'effectue de façon beaucoup plus lente, en raison principalement des difficultés techniques encore à surmonter (débits de transmission, taux de compression, capacité de stockage de serveurs), et de la différence de vitesse du développement du marché aux États-Unis, en Europe et en Asie. De surcroît, la projection numérique en salle subit la concurrence d'autres formes de diffusion numériques hors-ligne et surtout sur Internet.

L'engouement généralisé pour les sites de partage de films autoproduits tels *You Tube* et *Daily Motion*, auquel on assiste depuis quelques années ne peut qu'introduire des perturbations supplémentaires vis-à-vis de la standardisation et de la régulation de l'exploitation numérique de films. Comme le souligne Patrice Flichy, ces sites gratuits où s'entasse une quantité exorbitante de films autoproduits fonctionnent comme des lieux de socialisation fédérant des communautés autour de centres d'intérêt précis, et comme des lieux de croisement entre privé et public, contenus amateur et professionnel.

En plus de leur popularité, ces caractéristiques inhérentes tant au contenu qu'aux utilisateurs de ces plates-formes, à la fois de niche et planétaires, ne peuvent qu'attirer la convoitise des acteurs du marché (voire le rachat de *You Tube* par Google en octobre 2006 pour 1,65 milliard de dollars), au détriment peut-être d'autres types d'investissements.

L'intégration progressive du numérique dans le segment de la production, de la post-production et de la diffusion de contenus cinématographiques est donc en train de produire de nombreuses transformations et ce, à plusieurs niveaux : technologique, économique, culturel et social. Des mutations d'ordre hétérogène que les analyses courantes ont tendance à décrire principalement des points de vue technologique et socio-économique. C'est donc avant tout l'intégration du numérique en tant que format, support, environnement de travail, canal de diffusion, etc., qui fait l'objet des recherches dans le domaine des mutations des industries culturelles. Cependant, des transformations sont en cours également du côté de la création de contenus. Elles auront leur part d'incidences, et pas des moindres, dans la redéfinition des logiques et des modèles des industries culturelles. S'il faut reconnaître que les transformations culturelles et sociales ne vont pas au même rythme que les transformations technologiques et économiques, force est de constater qu'entre-temps l'écart temporel entre l'apparition d'une nouvelle technologie et l'élaboration de nouvelles formes d'expression et de narration spécifiques à cette technologie s'est considérablement réduit. Il serait donc illusoire de croire que l'introduction du numérique

dans les modes de production, de diffusion, de consommation de contenus audiovisuels narratifs de fiction laisserait inaltérées les spécificités médiales et esthétiques de ces contenus, ainsi que les pratiques de création, de réception et d'échange.

2. *De l'hybridation à la re-médiation à l'hypermédiation : d'un média l'autre ?*

Comme le notent Bolter et Grusin dans *Remediation. Understanding New Media*, « toute médiation est une re-médiation »¹, un processus de « re-modalisation » qui opère au niveau tant de la forme que du contenu. Ainsi, loin de rompre totalement avec les principes esthétiques et les conventions narratives préexistants, les médias numériques, comme tout média nouveau cherchant à s'affirmer, s'expriment à travers la re-médiation de ces mêmes conventions et principes. Le parti pris théorique de la re-médiation va donc à l'encontre des critiques et des contributions basées sur le mythe moderniste du neuf, de l'innovation en rupture radicale avec le passé. Bolter et Grusin affirment qu'au contraire les médias plus récents atteignent progressivement leur valeur et leur importance dans la culture des sociétés, précisément en payant leur tribut aux médias qui les ont précédés, tout en rivalisant avec eux. Cette relation entre hommage et rivalité n'est pas, du reste, le propre des médias numériques. Bien avant l'apparition de l'ordinateur, la photographie avait re-médié la peinture, le cinéma, le théâtre, le spectacle forain, et la télévision avait re-médié le cinéma, la radio et le vaudeville.

Du cinéma aux jeux à l'ordinateur, de la photographie numérique à la réalité virtuelle, chaque média (ou forme médiale) effectue donc des re-médiations. Pour y parvenir, il adopte deux différents types de stratégie : « l'immédiateté transparente » (*transparent immediacy*) ou « l'hypermédiateté » (*hypermediacy*), chacune des deux étant liée à l'histoire particulière du média particulier et à la façon dont il a interagi contextuellement avec le paysage médial qui l'entourait à l'époque de son apparition.

Loi d'être en opposition, l'immédiateté transparente et l'hypermédiateté ne sont que les deux faces du même phénomène, toute re-médiation impliquant une relation contradictoire aussi bien vis-à-vis des médias déjà existants que de ceux à venir, dont le fantasme habite l'imaginaire collectif. L'enjeu est toujours du même ordre : gagner le statut de média, sinon celui d'art, et donc la reconnaissance culturelle et économique qui l'accompagne. Quant aux médias numériques en particulier, en raison de leur dimension informatisée, ils relèvent toujours d'une re-médiation, que ce soit par le biais d'une forme d'immédiateté transparente ou par un processus d'hypermédiation. En effet, d'un point de vue généalogique et diachronique, la re-médiation constitue la propriété médiale fondamentale, au sens de constitutive, commune à toutes les formes médiales numériques. Dernier arrivé sur la scène médiale, l'ordinateur en réseau

1. La traduction en français du mot anglais *remediation* n'est pas sans poser problème car « remédier » évoque obligatoirement plus le « remède » que la dimension médiatique (« re-médiatisation » serait plus adapté). Pour pallier en partie cette difficulté, nous avons choisi de séparer par un tiret le suffixe itératif du mot médiation, ce tiret distinguant notre traduction de la canadienne.

est, à la différence de ses prédécesseurs, un média sans qualités formelles prédéfinies ou fixes. Et ce, par-delà le fait qu'il « sait » faire des choses que ses prédécesseurs ne pouvaient pas faire. Le « message » véhiculé par la machine peut alors prendre toute forme d'expression que l'imagination humaine est en mesure de concevoir, à condition qu'elle soit traduisible en termes binaires. En outre, sa faculté algorithmique de simuler les techniques de représentation et de narration qui l'ont précédé – dessin, peinture, photographie, littérature, radio, télévision, cinéma, etc. – ne fait que rendre moins évidente l'élaboration d'une esthétique et de formes langagières spécifiques (ainsi, du reste, que de leur critique artistique ou étude théorique).

2.1 Les propriétés esthétiques du média informatisé

Cette propension au mimétisme expressif et à la mixité codique de la machine a pour effet d'alimenter la tendance au décroissement et à l'hybridation, au mélange des plans et des niveaux : contenu/espace communicationnel, support/média, création/réception, etc. Ce qui n'est pas sans générer des amalgames sur les plans ontologique et épistémologique.

Il est en effet difficile de saisir ce qui caractérise la narration interactive sans comprendre en quoi la technologie informatique diffère fondamentalement des technologies précédentes, en particulier en ce qui concerne la relation auteur – œuvre – spectateur. Du point de vue esthétique, on a souvent tendance à la fois à créer et à juger les œuvres numériques sur la base de critères construits à partir des formes médiales et artistiques antérieures telles la littérature, la photographie, le graphisme, le cinéma. Pourtant, l'esquisse d'une esthétique propre à ces médias requiert la prise en compte de leurs propriétés fondamentales et spécifiques. L'ordinateur connecté au réseau Internet est un média :

1. *procédural* : il exécute très rapidement des séries complexes d'instructions et de calculs ;
2. *spatial* : il restitue une représentation *navigable* des espaces tridimensionnels ;
3. *encyclopédique* : il permet d'archiver des quantités énormes de données ;
4. *interactif* : il peut dialoguer avec l'utilisateur par le biais d'interfaces et de programmes informatiques.

Le rappel de ces quatre propriétés permet de dégager les potentialités narratives correspondantes. Pour le dire vite : un moteur logiciel exploitant la capacité d'élaboration de données de la machine peut devenir un générateur d'histoires. La possibilité de s'immerger et de se déplacer dans un espace tridimensionnel en temps réel constitue une expérience esthétique inédite et enrichissante en soi, mais aussi, dans le cadre d'un récit, un ressort narratif inédit et puissant pour le renouveau de la tradition des récits de voyage. L'énorme capacité de stockage permet l'expansion du récit dans le temps et dans l'espace : création de véritables réseaux de récits avec un arc temporel s'étendant virtuellement à l'infini, disparition des personnages secondaires (puisque leur développement n'est plus limité par la capacité de stockage ou par la

durée du support), emploi du multilinguisme, etc. Quant à l'interactivité, propriété esthétique par excellence de ces médias, la plus inédite et la plus puissante, l'ordinateur fait ce qu'aucune technologie ou forme expressive précédente ne savait faire : dialoguer avec son utilisateur, imiter ses modes de perception, répondre à ses actes. Car, si on peut parler d'interaction pour désigner la relation du sujet à l'œuvre, telle qu'elle a toujours existé sous une forme ou sous une autre – et depuis les années 1960 l'accent est mis sur la recherche de la participation du spectateur –, ce n'est qu'à partir des années 1980 que ce mot « interactivité », issu de l'informatique, se réfère à l'invention des principes de dialogue et d'interface avec l'ordinateur. Plus important, ce dialogue s'effectue à travers plusieurs modes : le langage naturel (verbal), mais aussi le langage visuel, sonore et gestuel.

Appliqué à la narration, le régime de l'interactivité opère des changements fondamentaux dans la place du spectateur, le rôle du récepteur se transformant tour à tour : narrateur, personnage, scénariste, monteur... Un glissement crucial est donc en train de se produire dans la dimension expressive et communicationnelle des formes narratives et représentationnelles. Quant à la dimension spatio-navigable du média numérique, ceux qui en ont fait l'expérience le savent, la possibilité de s'immerger et de se déplacer dans un espace tridimensionnel pour l'explorer en temps réel constitue l'un des nouveaux plaisirs spectatoriels les plus significatifs. Car la dimension de l'immersion correspond depuis toujours au plaisir propre à la fiction : celui de plonger dans un univers imaginaire, que l'on appelle l'univers de la fiction ou le monde de l'histoire. Univers qui, soit dit en passant, étant fictionnel demeure toujours *virtuel*, au-delà du média et de la forme utilisée (roman, jeu vidéo, bande dessinée, film, pièce de théâtre, série télévisuelle, etc.).

Mais c'est essentiellement dans l'univers des jeux vidéo, environnements numériques puissamment interactifs, qu'opère le pouvoir dramatique propre à l'immersion et à la navigation. Les objets qui peuplent l'espace fictionnel du jeu – personnages, lieux, décors, trajectoires – modélisés, calculés et programmés, donc affranchis de toute contrainte liée à la prise de vue et à l'enregistrement préalable d'un réel extérieur, se prêtent à toutes sortes de transformations et d'interactions en temps réel. En suscitant de nouvelles modalités de relation entre l'univers de l'histoire et le spectateur, en générant de nouveaux genres de plaisir spectral, ces programmes vidéoludiques exploitent au mieux le potentiel narratif de l'immersion, jusqu'à en faire dans la plupart des situations dramatiques le dispositif clé de la participation à la fiction. Pourtant, la référence au cinéma est toujours présente, tant au niveau du système de représentation qu'à celui des techniques de narration.

Par ailleurs si, de leur côté, les jeux à l'ordinateur constituent la forme de fiction numérique la plus répandue et stabilisée, au point d'avoir désormais acquis le statut de produits culturels grand public (à la différence, par exemple, de maintes installations interactives ou créations du *Net Art*), ils ne semblent pas pour autant les meilleurs candidats au statut d'avant-garde artistique. Certes, en faisant appel tant à l'attention esthétique qu'à l'esprit ludique, les jeux relèvent de la production artistique, ils remplissent la condition nécessaire pour être reconnus comme des *œuvres* de fiction. Du point de vue de leur statut ontologique, Lara Croft et Niko Bellic sont des personnages de fiction à part entière, au même titre qu'Ulysse ou James Bond. Mais,

on s'en doute, être reconnus comme produits culturels et œuvres de fiction, ce n'est pas accéder au statut d'art. Du reste, s'il est pertinent de classer les jeux vidéo dans la catégorie des fictions numériques, il l'est moins de les considérer comme la seule forme de fiction interactive existante. Ainsi, la question de l'opposition jeu-œuvre renvoie obligatoirement à la question de l'opposition filmactable-jeu à l'ordinateur, qui tient aux différences entre fiction et immersion, entre *diègèsis* et *mimèsis*.

2.2 De l'interactivité et des jeux vidéo dans le film

Malgré son poids et son statut, le cinéma semble véhiculer une certaine anxiété vis-à-vis du développement des usages d'Internet et des pratiques de création liées au numérique et à l'interactivité. Le symptôme de cette « cyberphobie » peut-être décelé dans les réactions contradictoires de la part des acteurs de l'industrie cinématographique vis-à-vis d'un savoir-faire dans la production d'images plus « moderne » que le sien.

Pourtant, la plupart des expériences de narration interactive (et des séries télévisées) actuelles ne fait que reprendre tout en le prolongeant le travail de redéfinition de l'art de raconter des histoires là où le cinéma et les moyens d'expression pré-numériques l'ont laissé vers la fin du vingtième siècle. Au début des années 1990, un certain cinéma s'est en effet efforcé de repousser les limites de la narration arrêtée et « linéaire » à travers un travail de déconstruction des éléments principaux du récit cinématographique – la logique temporelle et spatiale, l'enchaînement causal des actions et des séquences, etc. *Short Cuts* (Robert Altman, 1993), *Un jour sans fin* (Harold Ramis, 1993), *Le Cinquième élément* (Luc Besson, 1997), *Sliding Doors* (Peter Howitt, 1998), *Cours, Lola, cours* (Tom Tykwer, 1998), *Dans la peau de John Malkovich* (Spike Jonze, 1999)... Nombreux sont les films qui, par leur structure, par leur forme et par le genre de spectateur qu'ils postulent, s'appliquent à repousser les limites du support à coups d'écrans partagés, de perturbations de l'ordre temporel, de structuration arborescente du scénario et de fins ouvertes, de multiplication de personnages, intrigues, points de vue. Autant de procédés et d'artifices expressifs qui mettent en scène les évolutions des rapports entre récit et activité de production narrative, visant à entraîner le spectateur au-delà du seuil de l'univers diégétique du film. Et d'ailleurs, quelques critiques de cinéma n'ont pas hésité à employer (erronément) le terme d'interactivité à propos de *Smoking / Non Smoking* (Alain Resnais, 1993).

Néanmoins, c'est en ces écarts et en ces oscillations autour du récit filmique que s'ouvrent les brèches vers l'interactivité, que se mettent en place les prémisses des formes de narration informatisées : fiction enrichie, narration arborescente interruptive, kaléidoscopique, à rhizome, multifocalisée, générative... chaque typologie narrative impliquant des mouvements et des postures de lecture et de participation spécifiques de la part du spectateur.

Cela se joue au niveau de la participation accrue de ce dernier au travail du film : en repoussant les limites du récit cinématographique classique, le cinéma au tournant du millénaire s'efforce de renouveler les modèles narratifs classiques, cohérents, unitaires et fermés, pour rechercher des formes cinématographiques nouvelles – mais toujours grand public – plus en adéquation avec la complexité et l'informatisation de l'époque.

À côté de ces films « au bord de l'éclatement », il existe au moins deux autres catégories de produits cinématographiques relativement classiques dans leur forme, où il est question d'intermédialité et de re-médiation de médias et formes médiales numériques : les films adaptés de jeux vidéo et les films ayant les médias numériques et/ou la réalité virtuelle comme thème.

Dans la première catégorie, on trouve par exemple *Mario Bros* (Annabel Janken et Rocky Morton, 1993), *Mortal Kombat* (Paul Anderson, 1995), *Dungeons & Dragons* (Courtney Solomon, 2000) et *Tomb Raider* (Simon West, 2001), pour en rester aux toutes premières expériences. L'intérêt de ces films dans la perspective de notre étude se situe au niveau des effets, sur le plan de l'intrigue et de la narration, de la réintroduction d'une forme arrêtée et de la logique actancielle à l'intérieur d'un univers fictionnel, celui du film, par définition fermé à l'intervention physique du spectateur. En d'autres termes, l'adaptation d'un jeu à l'ordinateur requiert au film d'effectuer une re-médiation des interactions du joueur avec le personnage de Lara Croft par exemple et avec l'environnement navigable de la fiction numérique.

Symétriquement, la question de la logique actancielle est centrale pour l'analyse d'une catégorie particulière de jeux vidéo, à savoir celle des jeux tirés de films ou de séries télévisuelles : de *Tron* à *The Matrix*, de *James Bond* à *X-Files*. En effet, dans ce cas de figure spécifique, ce qui frappe avant tout, ce sont les re-médiations importantes produites au niveau de la représentation : du personnage en chair et en os à l'acteur synthétique, du décor grandeur nature ou en plein air aux décors calculés par l'ordinateur. Cependant, dès qu'on passe directement à l'action, on comprend à quel point dans l'expérience du jeu la logique actancielle a été externalisée. Elle a monté d'un niveau : de logique interne au récit elle est devenue *game play*, à savoir l'ensemble des principes et des fonctionnalités qui constituent la *jouabilité*. Il reste que, dans les films comme dans les jeux vidéo, la question des actions et des interactions a demandé des re-modalisations qui nous semblent dépasser le cadre de la « simple » adaptation telle qu'on l'envisageait, par exemple, dans le passage du roman au film. Car on le sait, comme tout média non informatisé, tant le dispositif fictionnel littéraire que le dispositif fictionnel cinématographique ne permettent pas ce jeu avec les composantes de l'histoire et de la narration, sinon de façon métaphorique.

Dans la deuxième catégorie, celle des films dont l'interactivité et les médias numériques constituent le thème, se trouvent par exemple *Strange Days* de Kathryn Bigelow (1995), *eXistenZ* de David Cronenberg (1999), ainsi que deux films de Steven Spielberg, *A.I. Intelligence artificielle* (2001) et *Minority Report* (2002). L'ensemble de ces films met en scène à la fois la cyberphobie du cinéma hollywoodien et la vision utopique qu'il se fait des médias informatisés. L'interactivité s'y trouve allégorisée : à des degrés différents, ces films affichent le même désir d'immédiateté et de transparence vis-à-vis du média informatisé et de l'interface. Cette dernière devrait même disparaître, pour permettre à l'utilisateur d'agir directement sur les objets informationnels, exactement comme dans les systèmes de réalité virtuelle. Ou, du moins, s'adapter aux nouveaux désirs – dispositifs tactiles et transparents à la verticale avec lesquels *faire corps* –, comme le préconisent de façon magistrale les gestes hautement chorégraphiques du personnage de Tom Cruise dans *Minority Report*.

3. *Une forme particulière de re-médiation jeu – film : le machinima*

Au-delà des adaptations cinématographiques industrielles, les jeux vidéo sont à l'origine d'autres formes de production, de création et de narration audiovisuelle. Ces pratiques d'écriture n'émergent pas seulement du côté des concepteurs de programmes ludiques, mais aussi auprès de leurs consommateurs. Elles sont le résultat du détournement des usages prescrits par éditeurs et développeurs, à l'instar du *machinima*², film d'animation en 3D réalisé à partir d'un moteur de jeu vidéo. Cela revient à simuler les techniques cinématographiques traditionnelles à l'intérieur d'un espace virtuel interactif où les personnages et les événements sont contrôlés par des logiciels. L'apparition des premiers machinimas dans la deuxième moitié des années 1990³ est liée aux pratiques spontanées de détournement et d'enregistrement de séquences de jeux vidéo propres aux joueurs. Ces pratiques vont se répandre d'autant plus facilement parmi les consommateurs qu'elles émergent et s'affirment en concomitance avec la diffusion grand public d'Internet. La grande majorité des jeux permettant désormais d'enregistrer des séquences de parties, tout joueur peut s'amuser à se repasser le film de ses exploits, l'envoyer aux copains ou le partager avec la communauté planétaire des autres fans en le publiant sur Internet. Plus important, il peut se servir du moteur du jeu et de ses compétences de joueur pour créer des nouvelles séquences à partir de l'univers et des personnages existants. Si, de surcroît, ce joueur est doué en informatique, il peut s'aventurer davantage dans l'exploration de ce moteur, jusqu'à en ouvrir et en reprogrammer certaines fonctionnalités pour obtenir un moteur « customisé », totalement adapté à la réalisation de séquences originales.

Parce qu'il s'agit d'un *genre* en même temps que d'une *technique* de création et de narration informatisée, le machinima est une sorte de révélateur des mutations à l'œuvre dans le paysage médial et culturel actuel du côté des modes de production, de représentation et de communication. Résultat d'hybridation et de re-médiations diverses, cet objet représente l'une des innombrables formes de relation que peut prendre aujourd'hui la rencontre du cinéma et des médias numériques. Mais c'est une re-médiation *inversée*, car elle opère à rebours, du futur au passé : le média plus récent (jeu vidéo) s'efforce d'émuler les conventions esthétiques et les procédés narratifs du média plus ancien (cinéma d'animation). En raison de son déroulement en continu, le machinima renvoie à la tradition des *cinématiques*, ces séquences non interactives qui, dans un jeu vidéo, surviennent à un moment particulier, soit pour faire avancer l'histoire, soit en guise de récompense. Il représente donc une autre facette de cette oscillation éternelle et périodique de la perception à l'action, du passage du « simple » visionnage de l'histoire racontée à l'opérabilité qui caractérise la grande majorité des créations numériques. Il s'agirait en somme d'une autre forme résultant de la tension originaire entre narration et interactivité, une forme qui aurait volontairement renoncé à la dimension interactive de

2. Contraction de *machine*, *animation* et *cinéma*.

3. Le premier machinima de l'histoire – *Diary of a Camper* (1996) – a été créé par un joueur ayant découvert la façon d'enregistrer une histoire courte à l'intérieur de *Quake* (1996, id Software-Activision).

la relation au spectateur pour mieux s'appropriier des codes et des techniques narratives du cinéma et raconter « à l'ancienne ». Cette re-médiation du dispositif fictionnel immersif et narratif du jeu vidéo en dispositif cinématographique d'animation à l'ordinateur n'est donc pas sans conséquences sur le système symbolique de représentation dans notre rapport à l'image et, *a fortiori*, au réel.

Dans les mains d'un jeune réalisateur français, Alex Chan, le machinima est devenu ainsi une technique d'écriture du réel, une forme de re-médiation du reportage télévisé. Alors que, de l'autre côté de l'Atlantique, Peggy Ahwesh, cinéaste et vidéaste engagée, s'est servie du moteur de *Tomb Raider* pour réaliser un film-essai féministe, pendant que Chris Burke s'est plongé dans l'univers de *Halo 2* pour réinventer le *talk-show* télévisé sur Internet.

Par ailleurs, le machinima a fourni aussi l'occasion d'une rencontre très fertile entre deux « titans » du marché de l'industrie de contenus : *World of Warcraft*, le jeu de rôles en ligne multi-joueurs le plus populaire au monde, et *South Park*, la célèbre série d'animation télévisée américaine.

3.1 *The Movies* ou la mise en abyme informatisée du processus de réalisation de films

L'énorme potentiel du machinima pour le développement à l'échelle mondiale du *buzz* et d'un *fan club* autour d'un jeu vidéo n'a pas échappé aux studios de production qui, depuis quelques années, ont entrepris d'intégrer des fonctionnalités spécifiquement machinima dans leurs jeux et de mettre à la disposition des joueurs-réalisateurs des sites « vitrine ». À l'instar de Lionhead Studios avec l'une des dernières créations – *The Movies* (2005). Jeu de simulation/stratégie consacré à l'univers du cinéma, *The Movies* appartient à ce genre de jeux à l'ordinateur où la simulation est moins orientée vers le fonctionnement d'une machine ou d'un système (un avion ou une voiture de course) que vers la gestion économique et logistique d'un monde-entreprise. Il peut s'agir d'un parc d'attractions, d'une caserne de pompiers ou d'une ville entière, comme dans *SimCity*, le tout premier jeu de gestion créé par Will Wright en 1989 ; voire de plusieurs civilisations, comme dans la très populaire série *Age of Empires*.

Dans le cas de *The Movies*, c'est le fonctionnement d'une industrie du cinéma proche du modèle d'Hollywood qu'il faut apprendre à maîtriser. Le jeu assigne au joueur le rôle d'un producteur à la tête de son propre studio ayant pour mission de conquérir une place dans le marché en produisant des films à succès dans le respect des contraintes imposées (économiques et techniques), tout en faisant face aux imprévus (rupture de contrat avec la star du film, absence du visa pour l'exploitation en salle, grève des techniciens du plateau...). L'originalité de *The Movies* tient au fait que, à la différence des autres jeux de gestion, la mission du joueur comprend la réalisation de films. Tout en gardant le contrôle des aspects stratégiques et financiers, le joueur est censé couvrir toutes les différentes étapes de la chaîne de production pour devenir à tour de rôle réalisateur, scénariste, chef opérateur, éclairagiste, décorateur, costumier, accessoiriste, etc. Certes, pour étoffer son catalogue et s'imposer sur le marché, le joueur est poussé à fabriquer des films à la chaîne, sans se soucier de leur qualité

artistique. Reste que, dans la phase de simulation du travail de création et de réalisation des films, il se trouve bel et bien dans la peau d'un metteur en scène de cinéma. Il est donc censé se servir de la machine – des outils de production de logiciels mis à disposition par le moteur du jeu – pour fabriquer *réellement*, bien qu'à l'intérieur de l'univers fictionnel ludique, des films en images de synthèse. En d'autres termes, dans cette section du jeu vidéo *The Movies*, les fonctionnalités propres à la simulation et celles spécifiquement machinima coïncident, dans une véritable *mise en abyme* du processus de création de films d'animation. Mise en abyme *médiatisée* et *instrumentalisée* car l'activité de création se produit par le biais de l'ordinateur (du programme). Plus important, si la re-médiation de processus est en effet le propre de tout jeu de ce genre, ici, à la différence de *Sim City* ou *Age of Empires*, le résultat de la simulation est un objet réel autonome, un produit culturel symbolique qui, dans bon nombre de cas, sera diffusé sur Internet et partagé avec des publics. Le passage de l'utilisateur au rang de créateur est ainsi effectif, alors qu'il ne l'est pas lorsqu'on fait semblant d'être le maire de la ville ou le colonisateur d'un nouveau monde. De fait, le joueur de *The Movies* non seulement provoque par ces actions des transformations dans l'univers fictionnel, interagit avec les autres personnages et fait progresser le déroulement de l'histoire, comme dans tout jeu vidéo. Mais aussi, grâce aux fonctionnalités proprement machinima, au cours de cette même pratique, il dépasse le niveau de réception interactive pour prendre la place d'un fournisseur de contenus. D'après les auteurs de *The Movies*, s'agissant d'un jeu de simulation autour de l'industrie cinématographique, l'incorporation d'un moteur machinima s'est imposée tout naturellement. Comme le souligne Peter Molyneux, fondateur de Lionhead Studios, dès le début du développement, l'intention des concepteurs était de donner aussi à chaque joueur la possibilité de réaliser des films plus personnels, en dehors de tout contrôle éditorial.

Cependant, si l'intégration dans le jeu de fonctionnalités spécifiquement machinima *coule de source*, du point de vue technologique la particularité de *The Movies* réside dans le fait que, pour la première fois dans l'histoire de ces pratiques, la palette proposée d'outils dédiés à la réalisation de machinimas ne requiert pas des compétences informatiques pointues de la part de l'utilisateur. Par son interface *user-friendly* et par sa facilité d'utilisation, *The Movies* a démocratisé l'art du machinima et rendu accessible à tout joueur la possibilité de sélectionner les décors, les acteurs, les costumes, les accessoires, la bande-son et de les combiner dans un scénario régissant l'enchaînement des actions. Mais, comme cela se produit lorsqu'un jeu atteint un certain niveau de popularité, le degré d'implication d'une minorité de joueurs est allé bien au-delà des attentes des développeurs.

3.2 Création, jeu, collaboration

Après avoir fait le tour des fonctionnalités de *The Movies*, un certain nombre de joueurs s'est employé à élargir l'univers du jeu en créant des *add-ons* (des améliorations et des ajouts) et en y apportant des *mods* (modifications). L'un d'entre eux ⁴ a

4. Robert Ashton, étudiant en informatique et auteur des ajouts *Pak Poker*, dédié aux textures, et de MED (The Movies Editor).

même développé deux outils dont la sortie en février 2007 a considérablement augmenté la jouabilité du jeu original. Cette vision participative de la création et cette ouverture au partage des outils de la part de Lionhead Studios ne relève pas seulement d'une attitude commerciale très en phase avec sa cible et le produit à promouvoir (un produit qui, comme pour la musique, représente en même temps le lieu de pratiques de cultures d'une *sous-culture informatique*). Elle est aussi le résultat d'une vision spécifique de la relation producteurs-consommateurs. Doyen de l'industrie des jeux vidéo, Molyneux est l'auteur reconnu de *God Games* à succès. Depuis l'apparition, en 1989, de sa première œuvre, *Populous*, jusqu'à *Black & White* (2001), ses créations centrées sur le rapport créateur-créatures ont contribué à révolutionner la relation entre jeu et joueur. Dans *Black & White* plus particulièrement, Molyneux parvient à esquisser une dialectique aussi paradoxale qu'efficace entre ces deux instances, en situant le joueur en dehors de l'action tout en lui conférant une place capitale. Il introduit aussi dans la relation jeu-joueur une dimension personnalisée, dynamique et évolutive : suivant l'évolution du joueur, le jeu adapte et personnalise au fur et à mesure les pouvoirs, les responsabilités et la difficulté des tâches qu'il lui attribue. L'objectif – relativement révolutionnaire à l'époque de la sortie du jeu – étant de plier l'univers du jeu aux lois du joueur, et non l'inverse.

Si nous insistons sur cet aspect de l'intentionnalité de l'auteur de *Black & White* et de *The Movies*, c'est pour souligner la portée idéologique de cette approche du design tant des contenus que de l'interdépendance contenus-destinataire-média. Traduite en termes communicationnels, cette vision de la relation jeu-joueur correspond à la notion de la primauté de l'utilisateur sur le dispositif médiatique, à l'idée que c'est plutôt aux technologies (aux objets techniques) de s'adapter aux besoins du public, d'embrasser le mode de fonctionnement particulier de chacun. Cette attitude du concepteur de jeux vidéo nous renvoie à une vision très actuelle des médias numériques et des réseaux. De fait, il n'est guère difficile de reconnaître dans cette logique les fondations mêmes de l'approche Web 2.0. Car l'objectif principal de la deuxième vague d'Internet (pour se borner à ses aspects positifs, au-delà du *buzz marketing* et des innombrables mythes, utopies et dystopies qui l'entourent) est bien le même : mettre l'utilisateur, plutôt que l'information et les gestionnaires de l'information, au centre du système d'information et de communication. Cette vision de la part des concepteurs de *The Movies* est donc le résultat et l'indice à la fois d'une proximité sans précédent – sur le plan des *compétences* aussi bien que des *pratiques* – entre auteur et spectateur (actant), entre mode de production et mode de consommation. Bien que cela s'inscrive dans une stratégie de marketing, la prise en compte, de la part des producteurs, du désir du public de participer à la création de contenus et au partage des outils nous semble l'une des manifestations, et pas la moindre, du processus de maturation culturelle et sociale d'Internet. Le brouillage des frontières entre créateurs et publics représente l'un des facteurs émergents cruciaux au développement à long terme des industries culturelles. Cette nouvelle figure de l'utilisateur fournisseur de contenus est à l'origine de l'essor des plates-formes Internet de partage de vidéos autoproduites, telles *You Tube* ou *Daily Motion*, dont le succès prodigieux a attiré l'attention des acteurs du marché comme des chercheurs. La montée de la production de programmes par des particuliers ou de petits groupes constitue en effet une tendance forte dans l'offre de contenus culturels,

notamment audiovisuels, un mouvement qui s'oppose à la concentration du marché autour de quelques multinationales. Comme Serge Proulx l'a souligné, nous sommes aujourd'hui confrontés à des mouvements d'hybridation des modes de diffusion, de distribution et de consommation des produits culturels, grâce au développement des dispositifs de communication entre pairs (*p2p*, *many to many*) au détriment des dispositifs de communication de masse. L'« audience de masse » des médias traditionnels cède le pas à des « communautés d'intérêts » ou des « collectifs d'utilisateurs connectés ». D'après le chercheur québécois, les signes de ces transformations sont reconnaissables dans l'émergence et l'expansion des phénomènes suivants :

- la démocratisation de l'écriture électronique et de l'autopublication (*blogs*) ;
- l'émergence de médias personnels de diffusion massive et donc de nouveaux acteurs de la communication ;
- la politisation des dispositifs techniques (notion de « bien commun global ») ;
- la tendance à rendre les usages de plus en plus simples ;
- la baisse inéluctable des prix du matériel et de l'accès à la connexion ;
- l'attitude à l'interactivité et à la participation grandissante de la part des publics.

De son côté, le machinima est porteur de l'ensemble de ces facteurs : ce genre particulier de production numérique témoigne donc de l'énergie vitale en pleine éclosion chez les nouvelles générations de créateurs, préfigurant l'impact déterminant que ces nouvelles pratiques de production, de communication et d'usage auront sur l'évolution des sociétés.

Au-delà des enjeux commerciaux, le choix de la part de Lionheads de mettre à disposition de joueurs les outils machinima participe de ce désir d'explorer diverses formes de coopération et d'intelligence collective pour la création de contenus audiovisuels numériques. Le décalage entre auteur et public, entre programmeur et utilisateur de logiciel, entre professionnel et amateur s'en trouve ultérieurement réduit.

3.3 Joueur-programmeur, joueur-réalisateur

En tant que produit d'une sous-culture informatique, d'un savoir-faire technique appliqué aux techniques narratives cinématographiques, le machinima se situe à mi-chemin entre film et jeu vidéo. En passant de l'interactivité du jeu au déroulement linéaire de l'animation à l'ordinateur, ce processus de re-modalisation opère un basculement déterminant du régime communicationnel et narratif de l'œuvre, et donc de son spectateur (son rôle, ses activités), auquel il semble imposer un bond en arrière sur le plan de la réception et de l'usage. La médiation narrative interactive instaurée par le jeu vidéo se convertissant en médiation narrative cinématographique dans le machinima, le joueur, spectateur *actant* par excellence, serait ainsi à nouveau réduit à un « simple » spectateur.

En réalité, les effets de ce renversement des modalités spectatoriennes sont plus complexes et singuliers, dans le sens où ils dépendent de la relation de plus en plus individualisée qui se tisse entre les spécificités et les fonctionnalités du jeu-source du machinima et le profil-mode d'usage particulier de chaque utilisateur. Bien que ces deux postures ne s'opposent pas *a priori*, elles semblent, pour l'heure, rencontrer des publics relativement différents. D'une part, grâce à sa simplicité d'usage, le machinima transforme un certain type de joueur – l'utilisateur ayant approché le moteur du jeu avec l'envie d'en faire un moyen d'expression – en réalisateur de films d'animation indépendant. Dans cette nouvelle posture, il pourra se servir de l'« œuvre ouverte » – l'environnement numérique interactif du jeu – comme d'un outil-système de production. D'autre part, l'ouverture dans le cas d'une œuvre numérique s'étendant jusqu'à son code source, le machinima permet aux joueurs plus compétents en informatique de participer à l'écriture de fonctionnalités supplémentaires pour le jeu. En d'autres termes, on peut se servir de ces outils pour produire davantage d'interactivité à partir du paradigme de la simulation joueur-producteur de films. À l'inverse, on peut faire du machinima pour raconter des histoires « à l'ancienne », en déroulement linéaire, non participatives et régies par des conventions narratives classiques.

Mais dans un cas comme dans l'autre, le destinataire de l'œuvre dépasse le cadre de réception et d'usages prédéfini, sa marge d'action – l'interactivité – remonte d'un cran : du contenu au dispositif/système. En effet, le joueur de *The Movies* a la possibilité d'enjamber la barrière pour passer du côté de la production et devenir programmeur de jeux vidéo et/ou réalisateur de films d'animation à l'ordinateur. L'intention de concepteurs du jeu vidéo d'une part, les aspirations à l'acquisition d'un surplus de compétences d'autre part, assignent à l'utilisateur cette double posture. En exploitant au maximum les possibilités de son rôle de spectateur actant, il devient créateur d'outils comme de contenus. Alors qu'à l'origine sa tâche consistait à *jouer*, il est contraint, certes de bon gré, à *travailler*. Divertissement ou labeur : voilà une autre opposition de moins en moins nette dans le cadre d'une activité ludique informatisée. Cette pratique hybride de création/réception interactive du machinima incarne assez bien le dépassement, au sein du même dispositif technologique communicationnel, de la limite entre l'acte de lecture et l'acte d'écriture. Les outils et les ressources d'écriture relatifs à plusieurs types de codes (linguistique, iconique, phonique) se trouvent encodés dans un seul dispositif et combinables entre eux. On peut donc concevoir d'écrire et de lire à l'intérieur du même environnement et en dehors du langage naturel. Preuve que « l'écrit d'écran » s'étend bien au-delà des limites du verbal.

3.4 Le machinima, une nouvelle forme d'écriture audiovisuelle

L'environnement numérique de *The Movies* devient porteur de plusieurs niveaux de narration enchevêtrés, résultat de variations virtuellement illimitées de deux typologies d'histoire : l'histoire du jeu vidéo (celle de chaque joueur-aspirant magnat de l'industrie cinématographique) et l'histoire du machinima (celle de chaque film

réalisé dans le cadre de la simulation, résultant à son tour des scénarii préconçus par les développeurs). Dans un cas de figure comme dans l'autre, la main est au spectateur dont le statut varie cependant selon les situations : personnage fictionnel en tant que premier rôle de la feintise ludique de *The Movies* ; auteur réel de la fiction animée réalisée avec les outils logiciels fournis par le jeu. Entre les deux, l'écart est très subtil. Il s'agit d'un glissement dont le sujet prend conscience dans la mesure où le jeu parviendra à le pousser à réaliser des machinimas indépendants de l'univers et du *game play* de *The Movies*. Du point de vue strictement actanciel, les deux fonctions demandent le même type d'opération : réaliser des films d'animation dans le cadre du jeu vidéo. Mais du point de vue de l'intentionnalité et de l'acquisition de connaissances et de compétences, la différence de motivation provoque un écart plus important.

Plus que par passion pour les jeux vidéo, certains joueurs sont donc venus à *The Movies* dans une démarche de formation aux techniques d'autoproduction, sous l'impulsion du désir d'accéder à un outil leur permettant de réaliser un film. À l'instar d'Alex Chan, le réalisateur de *The French Democracy*, un machinima sur la crise des banlieues françaises à l'automne 2005. Chan ne se décrit pas comme un mordue de jeux de simulation ni comme un programmeur expérimenté. Pour lui, l'acquisition des outils de *The Movies* visait dès le départ l'aboutissement d'un projet précis : raconter les événements récents dans les banlieues en essayant de donner une version des faits susceptible d'en faire comprendre les causes (particulièrement au-delà des confins nationaux, d'où le sous-titrage en anglais). Le résultat – un film entre reportage documentaire et fable morale sur « la banlieue qui brûle » – se détache nettement de tout autre machinima réalisé auparavant. Jusqu'alors, les machinimas avaient fonctionné sur le mode de la parodie, de l'*inside joke* entre connaisseurs, immanquablement lié à l'univers du jeu-source, tandis qu'avec *The French Democracy* on franchit pour la première fois les confins de l'univers fictif des jeux vidéo pour traiter des sujets de l'actualité. Réalisé et diffusé dans la foulée des événements, le film affiche une vocation militante, de contre-information vis-à-vis des messages transmis par les médias traditionnels. Il s'agit en somme d'une re-médiation du reportage télévisé : à la réalité des images captées *en présence* et *en direct* par les techniques télévisuelles, Alex Chan oppose la simulation d'une réalité reconstituée à l'intérieur du jeu vidéo *The Movies*. Mais peut-on qualifier de « documentaire » un film dont chaque élément est calculé par l'ordinateur ? D'autres expériences montrent que le genre documentaire n'échappe pas aux transformations apportées par les technologies numériques, l'exploration récente de nouvelles formes de narration du réel passe en effet de plus en plus par des processus d'hybridation entre les univers du graphisme animé, de la fiction et du documentaire « en prise directe ». Reste qu'en distinguant le *visible* de sa *représentation*, le machinima d'Alex Chan nous rappelle que, face à l'image, télévisée ou autre, il est toujours question de *croyance* et non de *réalité*, que le *visible* n'est pas le *vrai* et que le *réalisme* est moins une notion que le résultat d'un contrat social à chaque fois réactualisé « visant à régir les rapports de la représentation au réel de façon satisfaisante pour la société qui pose ces règles ». Face à *The French Democracy*, c'est donc l'attitude du spectateur qui change : en raison du mode de communication à la fois *collectif* et *individualisé* du film, ce dernier aurait plutôt tendance à glisser de la *croyance* (illusion de

réalité) à la *crédibilité* (illusion de savoir). Cette tendance à se servir du machinima et de son système de représentation visuelle totalement « de synthèse » tout en lui y réinjectant du réel s'est accentuée dans la série machinima suivante d'Alex Chan : *World of Electors*. Réalisée en 2007 à l'occasion des dernières élections présidentielles en France, la série mélange le jeu vidéo, l'animation à l'ordinateur et l'information politique, dans le style propre à l'auteur. Mais à la différence de *The French Democracy* ou de *Seeds of Terrorism* réalisé en 2006 qui essaient de raconter respectivement les causes des émeutes de 2005 et la naissance d'un jeune terroriste de façon somme toute traditionnelle, *World of Electors* fait un autre pas en avant en direction de l'hybridation et de la création de nouvelles formes de narration.

Parrainée par *20 minutes.fr*⁵ et diffusée sur la plate-forme française Eyeka, la série compte 15 épisodes, diffusés entre le 10 avril et le 6 mai 2007. Dans chaque épisode, un groupe de personnages virtuels, tous réalisés à partir des modèles de *The Movies*, s'exprime sur un sujet particulier concernant les élections imminentes : la sécurité, mai 68, le vote utile, le duel Royal-Sarkozy. Comme dans les films précédents, le référent visuel est inexistant, il ne résulte pas de la captation d'un réel. En revanche, les voix des personnages de *World of Electors* sont elles bien réelles : elles appartiennent à des vrais citoyens interviewés par le réalisateur. Alex Chan parvient dans cette dernière série machinima à re-médier le *micro-trottoir*, une technique journalistique particulière qui consiste à interroger des personnes ciblées, le plus souvent dans la rue, pour leur poser une seule et même question afin de collecter leur opinion. De par la spontanéité (supposée) des réactions obtenues, le micro-trottoir est censé restituer « l'opinion de la rue » mieux qu'un sondage. Cependant, comme tout autre traitement éditorial, cette technique obéit en réalité à une mise en scène des images et des propos des personnes interviewées. Le choix des personnes et du lieu de tournage, celui du cadrage et de l'angle de prise de vue et surtout les décisions prises lors du montage peuvent ainsi modifier radicalement le contenu et le sens du reportage.

Tous ces éléments sont présents dans les témoignages reconstruits à l'ordinateur de *World of Electors*. Mais face à ces anonymes de synthèse, ce qui frappe le spectateur-internaute, c'est précisément le décalage entre la véracité des propos et le caractère ostentatoirement non homologique de leur représentation visuelle. L'auteur se sert de la palette des personnages/décors proposée par *The Movies* pour restituer à l'aide des métaphores visuelles l'impression laissée par ces interviews. Ainsi, les êtres en chair et en os qu'il rencontre et auxquels il donne la parole à tour de rôle deviennent une galerie de portraits stylisés, entre réel et fantastique : des petits animaux aux zombies, en passant par un détenu, un vieux cow-boy, des cadres supérieurs et la ménagère de cinquante ans, c'est tout un monde qui se crée au fil des jours et des entretiens. Ce mode de représentation visuelle n'est en soi absolument pas nouveau, il s'agit de films d'animation en 3D. En revanche, le choix d'associer une technique de représentation stylisée propre à la fiction au procédé du micro-trottoir propre à la radio et à la télévision produit, lui, un glissement ontologique considérable. Les contours de la notion de réalisme, en même temps que ceux de la relation image-

5. Le site internet du quotidien gratuit *20 Minutes*.

mot se trouvent déplacés et réactualisés. D'une manière paradoxale, c'est l'association entre des images de synthèse et des voix réelles « documentaires » qui produit un surplus d'effet de réalité. Le timbre et le grain de ces voix, ainsi que les accents, les hésitations, les balbutiements qui ponctuent les discours, finissent par insuffler une âme à ces personnages fantomatiques, à leur donner une dimension charnelle et vivante. Au final, une vérité. Cela restitue assez bien le caractère d'immédiateté de la série, tant sur le plan de la production (environ 48 heures après le micro-trottoir/l'enregistrement des voix, l'épisode machinima était en ligne) que sur le plan de la diffusion (*World of Electors* fut diffusé « à chaud », une semaine avant le deuxième tour de l'élection présidentielle). Un test, sinon une démonstration de la capacité d'Internet à concurrencer les médias de masse traditionnels, tout en abordant de manière critique la question du traitement de la « parole aux citoyens » dans les organes d'information institutionnels en période électorale.

Avec cette série machinima, Alex Chan prolonge le travail de brouillage des frontières entre médias de masse et médias personnels, homologique et imaginaire, micro-trottoir radiophonique et cinéma d'animation, enregistrement du réel et fabrication de toutes pièces. Un travail d'hybridation de formes et de pratiques symboliques qui ne fait que commencer.

Le phénomène machinima ne se limite pas à la seule production de films d'animation indépendants. Son œuvre de détournement et d'hybridation s'attaque également aux conventions esthétiques et narratives d'autres genres audiovisuels, et plus particulièrement télévisuels, comme en témoignent l'« émission » sur internet *This Spartan Life*, créée par Chris Burke, ou *Make Love, not Warcraft*, l'un des épisodes les plus réussis de la série de dessins animés *South Park*. Parallèlement, le machinima franchit le seuil du cinéma expérimental et de l'art contemporain, comme dans *She Puppet* (2001, couleur, 17 minutes) de la cinéaste et vidéaste américaine Peggy Ahwesh, l'une des pionnières du machinima expérimental.

3.5 Le jeu vidéo re-médie le film-essai militant : *She Puppet*

Comme bon nombre d'artistes contemporains, Peggy Ahwesh intègre dans son œuvre une dimension critique vis-à-vis de l'art et des médias, une lecture personnelle de la psychanalyse et des théories féministes, ainsi qu'un penchant pour la déstructuration et le désordre. Elle pratique depuis toujours l'art de l'hybridation : à travers des films et des vidéos à la fois perturbateurs et distrayants, elle mélange le personnel et le théâtral, le profane et l'humain. En s'interrogeant sur le genre, le langage et la représentation, Ahwesh intègre divers médias (Super 8 et film en 16 mm, Pixelvision), des genres éclectiques (documentaires, pièces de théâtre, séquences diverses), et des références culturelles de tout bord, tout en rejetant les règles du récit classique. Les scénarios de ses films et vidéos (qui, du reste, affichent volontairement la qualité de films amateurs reprise par le DOGME) sont aussi décousus et chaotiques que la vraie vie. Son intérêt vis-à-vis des technologies numériques l'a amenée dans *She Puppet* à utiliser le moteur du jeu vidéo *Tomb Raider* pour explorer l'identité de son héroïne. Ce machinima expérimental est un montage de séquences

collectionnées au cours de plusieurs mois de pratique de *Tomb Raider*. Peggy Ahwesh re-médie les règles du jeu en pratique artistique : elle met en avant l'esthétique cinématographique de *Tomb Raider* et dévie la mission préprogrammée de son héroïne, Lara Croft, pour explorer la relation intime qui s'est installée au cours de nombreuses parties entre ce personnage de fiction et elle-même en tant que joueuse.

Le résultat est une réflexion sur l'identité féminine et la mortalité, sur les sorts de l'individu piégé dans un monde de plus en plus artificiel. Au-delà de l'implicite critique féministe sur le problème de l'identité, *She Puppet* étend le dilemme et la métaphore de la prise au piège de Lara Croft à celui de l'individu pris au piège dans un monde de plus en plus artificiel. Pendant que le personnage de Lara Croft est poussé aux limites extrêmes de l'univers de *Tomb Raider*, différentes voix-off féminines lisent des fragments des œuvres de Fernando Pessoa, Sun Ra et Joanna Russ⁶. Récits fragmentaires que l'on finit par attribuer à la subjectivité de Lara, occupée cependant à se défendre des attaques des huskies et à mitrailler des commandos. Le spectateur du machinima construit ainsi une sorte de monologue intérieur, il associe les fragments de texte aux pensées et aux images mentales du personnage du jeu, à son flux de conscience. En ce sens, *She Puppet* interroge la persistance du processus d'identification de la part du spectateur, tout en posant la question, comme l'a souligné John David Rhodes⁷, de la nature particulière de la catégorie du féminin dans notre imaginaire collectif dans le cadre très abstrait, et pourtant bien réel, du jeu vidéo. Il n'y a rien de réaliste dans l'image animée de Lara Croft, et pourtant, à travers les actes répétitifs de violence et d'autodestruction, elle devient réelle et suscite chez le spectateur le sentiment qu'elle est constamment et obsessionnellement abusée. L'œuvre de Peggy Ahwesh affiche une tendance à l'hybridation au sens d'une forte résistance à une forme fermée et cohérente de récit où, au final, la mission est accomplie et l'ordre et l'équilibre rétablis. Cette résistance à la structure de la narration classique finit par constituer sa poétique. Comme l'explique l'artiste :

« La raison pour laquelle je n'aime pas le récit tient au fait que le film narratif traditionnel doit avoir un épilogue. À la fin, on doit pouvoir comprendre pourquoi les choses sont arrivées de telle façon. Et j'ai toujours été plus encline à présenter un problème et à amener le spectateur dans une position émotionnelle d'où il pourrait comprendre la désolation ou la joie ou le désir dans la vie d'une personne »⁸.

6. Écrivain et poète lisbonnais, Fernando Pessoa (1888-1935) est l'un des auteurs majeurs de la littérature de langue portugaise. Compositeur et pianiste de jazz, l'Américain Sun Ra (1914-1993) est connu pour ses formidables performances musicales autant que pour ses sermons prêchant une forme très personnelle de philosophie cosmique dont on retrouve les traces dans ses poèmes. Enfin, l'Américaine Joanna Russ (née en 1937) est une écrivaine et critique littéraire féministe reconnue, auteur de nombreux ouvrages de science fiction.

7. John David Rhodes, in *Sense of Cinema*, novembre 2003 : <http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/03/ahwesh.html>.

8. D'après l'interview avec Scott MacDonald (notre traduction), in *MFJ*, n° 39/40 (hiver 2003) : <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ39/macdonaldpage.html>.

Cette aptitude à l'ouverture et à l'indétermination propre aux travaux de Peggy Ahwesh et de *She Puppet* en particulier, n'est pas étrangère à une certaine vision, voire à une esthétique, de la fiction interactive. En effet, bon nombre d'expériences hypermédias narratives impliquent le spectateur actant dans les plaisirs et les affres de leurs recherches formelles, tout en le privant du plaisir d'un texte accompli, au langage défini, et d'une histoire bien racontée. Avec toutes leurs limites, ces expériences ont néanmoins le courage de nous contraindre à une attitude plus réflexive. En agissant de façon centrifuge, elles nous éloignent de leur contenu particulier pour nous renvoyer en arrière, dans ce monde « réel » complexe et contradictoire d'où elles proviennent et qu'elles contribuent à remuer.

3.6 Le jeu vidéo re-médie le talk-show télévisé : *This Spartan Life*

Inspiré de la série de jeux de tir à la première personne *Halo*⁹, *This Spartan Life*¹⁰ de Chris Burke représente en revanche la première expérience de machinima qui re-médie un *talk-show* télévisé. Il s'agit en effet d'une émission de plateau réalisée dans l'environnement d'un jeu vidéo « en direct », c'est-à-dire pendant que ce dernier est joué en ligne par plusieurs utilisateurs.

Le personnage-animateur (Damian Lacedaemon, l'alter ego de Chris Burke) reçoit ses invités (réels, mais incarnés par des avatars) à l'intérieur même de l'univers fictionnel de *Halo 2*, et ce pendant qu'il est joué en réseau. Cette situation particulière l'oblige à interrompre fréquemment le débat pour protéger ses invités des attaques mortelles des joueurs qui, ignares, se connecteraient au jeu pendant « l'émission » dans le but de tuer les adversaires. Ainsi, comme n'importe quel autre joueur de *Halo 2*, au cours du *talk show*, animateur et invités de *This Spartan Life* sont amenés à utiliser des engins balistiques et des armes à énergie extra-terrestres, disposent de boucliers qui absorbent les dommages et se rechargent automatiquement au bout de quelques secondes, conduisent des véhicules de toutes sortes (des jeeps futuristes armées de mitrailleuses aux chars mortiers Covenant, en passant par des chasseurs extraterrestres). L'échange questions-réponses-tirs-esquives-poursuites est agrémenté, tout au long de l'émission, par les chorégraphies endiablées d'une poignée d'avatars-danseurs aux allures de brutes : les *Solid Gold Elite Dancers*.

Avec *This Spartan Life*, Burke réinvente la forme de l'interview et renouvelle les codes du plateau télévisuel. Son travail d'hybridation et de re-médiations multiples s'attaque aux spécificités médiales de ces objets. Toute émission télévisuelle en direct se fonde en effet sur le principe de la simultanéité de l'événement et de sa

9. Développée par Bungie Software et éditée par Microsoft Games sur Xbox.

10. Voir le site : www.thisspartanlife.com. Le titre de l'émission est un clin d'œil aux connaisseurs : dans le premier volet *Halo : Combat Evolved* (2001) le joueur incarne John, un soldat « génétiquement modifié », membre de l'élite des forces d'infanterie du projet SPARTAN II, dont le surnom est « Spartan 117 ».

réception, alors que bon nombre de jeux de rôle se déroulent « grandeur nature » dans la réalité tout en empruntant la construction de personnages à la fiction. Plus important, ce machinima en série s'appuie, en les exploitant pleinement, tant sur les codes canoniques de l'interview télévisée que sur le principe actanciel et sur le mode de fonctionnement de *Halo 2*. Comme dans les *talk-shows* télévisés, la structure de chaque épisode de *This Spartan Life* demeure la même : après un générique d'ouverture, le premier invité (ou plutôt son avatar) est présenté et interviewé. Suit un intermède dansant des *Solid Gold Elite Dancers*, puis l'interview du deuxième invité et le générique de fin. Aussi, en bon animateur d'émission culturelle, Burke/Damian s'appuie, pour attirer le public, tant sur la popularité du jeu vidéo *Halo* que sur la notoriété de ses invités, proches par ailleurs de l'univers et de la culture numérique. Au premier épisode, diffusé en juillet 2005, ont participé Bob Stein (l'un des doyens de l'édition électronique) et Peggy Ahwesh (la réalisatrice de *She Puppet*). Parmi les autres invités, on compte également Malcolm McLaren, ex-manager du groupe Sex Pistols, et McKenzie Wark, universitaire new-yorkais auteur du livre *A Hacker Manifesto* (2004).

Plus important, pour la première fois dans l'histoire des re-médiations médias informatisés _ média télévisé, l'environnement d'un jeu vidéo sert de décor à une émission culturelle. De surcroît, il s'agit d'un genre particulier de programme ludique – un jeu de tir à la première personne –, difficilement associé à des pratiques culturelles. *Halo 2* est en effet particulièrement apprécié par les consommateurs de ce genre de jeu en raison de la grande variété des tactiques de combat et des techniques d'assaut qu'il propose. Variations du type d'arme employée, du temps nécessaire à son utilisation, de l'accélération du mouvement, etc., qui permettent au *game play* de *Halo 2* de se renouveler constamment, les détails de sa jouabilité étant systématiquement ré-ajournés.

This Spartan Life profite donc aussi bien de la richesse évolutive de l'univers du jeu que des décors et personnages/avatars récurrents (le propre de la fiction en série). En résulte un dispositif fictionnel et narratif d'un genre totalement inédit où se mélangent formes de narration cinématographiques, techniques d'interview télévisées et d'autres formes de spectacle et de représentation de l'humain et de ses pratiques culturelles et sociales. Encore une fois, l'art du machinima témoigne de son pouvoir de brassage de genres, de médias et de pratiques d'usage, mais aussi de métiers, d'industries et de cultures. Dans le premier épisode de *This Spartan Life*, Chris Burke interviewe la cinéaste Peggy Ahwesh pendant que leurs deux avatars explorent l'environnement fantastique en trois dimensions du jeu. L'effet est le même que s'ils se déplaçaient au milieu d'un *set* de cinéma abandonné après le tournage (mis à part l'explosion ponctuelle d'une bombe ou autre exploit « halonien » similaire) : deux êtres perdus dans un décor insolite explorent, mus par la curiosité et l'émerveillement, un monde nouveau et fort spectaculaire. Comme l'avatar de l'animateur le dit, on a « l'impression d'être à l'intérieur d'un film en mode pause, en attente qu'on le mette en mouvement (*play*) ». Une bonne façon de décrire la relation entre cinéma et jeu vidéo, vue du côté du média numérique.

3.7 Le jeu vidéo re-médie le dessin animé : *Make Love, not Warcraft*

Dans l'épisode intitulé *Make Love, not Warcraft*, les enfants protagonistes de la série de dessins animés *South Park* ¹¹ affrontent l'avatar sanguinaire d'un joueur de *World of Warcraft* ¹², l'un des jeux de rôles en ligne « massivement multi-joueurs » (MMORPG) le plus populaire au monde. L'originalité de cet épisode tient à plusieurs facteurs. Tout d'abord, le choix de faire d'un jeu vidéo le protagoniste de l'histoire : en raison du succès planétaire qu'il connaît (et qui en a fait un phénomène de société, à l'instar de *Second Life*), *World of Warcraft* devient à la fois le thème et le moteur narratif de l'épisode. L'univers fictionnel ludique du jeu de rôles vient télescoper celui de la série, et inversement, en activant un système de mises en abyme réciproques entre les deux dispositifs fictionnels et leurs éléments constitutifs (univers, personnages, actions). Mais l'originalité de cet épisode tient aussi au fait que le jeu à l'ordinateur constitue également la plate-forme de production du dessin animé. La plupart des scènes sont filmées en enregistrant des actions et des situations « de l'intérieur » de l'univers fictionnel ludique. C'est dans l'environnement médiéval-fantastique de *World of Warcraft* donc qu'évoluent les personnages de la série (ou, plutôt, leurs avatars, appelés aussi « personnages ») et que les événements se déroulent, selon les règles propres au machinima.

Cartman, Stan, Kyle et Kenny sont plongés dans une partie en ligne de *World of Warcraft*, lorsqu'un joueur dont le pseudonyme est Jenkins *No Life* parvient à les tuer sans les avoir provoqués en duel (ce qui constitue une grave infraction aux règles du jeu). Les quatre amis décident alors de réunir tous leurs camarades d'école pour organiser une attaque collective contre Jenkins. Mais leur tentative se solde par un bain de sang (virtuel) : ils seront tous trucidés par l'impitoyable meurtrier. Entre-temps, les membres du conseil de Blizzard Entertainment, la société qui a développé le jeu, s'inquiètent : impossible de se débarrasser de Jenkins *No Life*, ayant joué 24 heures sur 24 depuis un an et demi (d'où le surnom), il a désormais atteint un niveau que l'on croyait humainement inaccessible. Il pourrait bien éliminer tous les autres joueurs, en entraînant la fin de *World of Warcraft*. La situation semble sans issue. C'est sans compter avec la détermination de Cartman. Son plan est simple : faire en sorte que leurs quatre avatars deviennent très puissants aussi, de façon à pouvoir affronter Jenkins et le détruire. Mais pour atteindre le niveau d'expérience nécessaire en temps utile, les garçons devront se concentrer sur une tâche simple et répétitive : l'extermination de 75 millions de sangliers. D'après les calculs

11. Créée par Trey Parker et Matt Stone, *South Park* met en scène les aventures de quatre enfants de CE2 – Stan, Kyle, Cartman et Kenny – vivant dans une petite ville du Colorado. Depuis sa première diffusion le 13 août 1997, la série connaît un succès planétaire.

12. Jeu vidéo de type MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), *World of Warcraft* est depuis 2005 le jeu le plus populaire au monde dans cette catégorie, avec 8,5 millions de joueurs actifs (mars 2007). Développé par la société Blizzard Entertainment, il se déroule dans un univers médiéval-fantastique où s'affrontent deux grandes factions – l'Alliance et la Horde – chacune dotée de sa propre armée d'avatars.

de Cartman, en jouant tous ensemble 21 heures par jour durant 7 semaines, ils pourraient y arriver. C'est une mission héroïque, pour laquelle ils payeront de leur personne. Car le fait de passer tout ce temps devant l'ordinateur en s'évertuant à tuer le maximum de sangliers aura des conséquences néfastes sur la santé de Cartman, Stan, Kyle et Kenny, bientôt transformés en petits monstres boutonneux et grassouilleux aux yeux exorbités et aux doigts dolents ¹³.

Pendant ce temps, les administrateurs de Blizzard, ayant remarqué la progression spectaculaire des niveaux d'expérience de ces quatre abonnés résidant à South Park, décident de leur venir en aide en exhumant une arme légendaire : « l'épée des mille vérités ». Ses pouvoirs sont si étendus qu'elle a dû être ôtée de l'inventaire du jeu car jugée trop dangereuse. Elle gît depuis des années au fond d'un tiroir, stockée sur une clé USB. Mais comment la faire parvenir à temps aux joueurs de South Park, alors même que leurs avatars, ayant tué jusqu'au dernier sanglier, s'apprêtent maintenant à se livrer au duel final contre Jerkins ? C'est le père de Stan qui s'en charge. En effet, las de se faire traiter de ringard et de retardé par son rejeton, Randy a commencé à jouer aussi, devenant rapidement « accro ». Il possède donc un compte et une identité pour se connecter à WoW. Avec son débutant d'avatar, il parvient ainsi à donner à son fils l'arme superpuissante. Mais Jerkins le tuera sans ambages, juste avant de se faire complètement massacrer à son tour par les avatars des garçons, à l'aide de la fameuse épée. Désormais à bout de force devant leurs ordinateurs, Stan, Cartman, Kyle et Kenny décident alors, pour fêter leur succès, de s'offrir... une partie à *World of Warcraft*.

Dans ce dessin animé, le monde (*World*) de Warcraft rencontre l'univers de South Park. Et ce, au propre (au niveau de l'intrigue) comme au figuré (au niveau du mode de représentation et de production). Dans *Make Love, not Warcraft*, l'incident déclencheur qui vient troubler l'ambiance cotonneuse de la petite ville du Colorado perpétuellement enneigée se produit dans l'environnement fictionnel du jeu de rôles en ligne. C'est dans l'univers de *World of Warcraft* que se déroule une bonne partie de l'histoire, et c'est grâce aux interactions de Stan, Cartman, Kyle et Kenny avec le jeu qu'elle progresse et que, au final, nos jeunes héros parviendront à accomplir leur mission et à rétablir l'équilibre initial. Ces échanges avec *World of Warcraft* (ou, plus précisément, la représentation donnée de ces échanges) ne se limitent pas aux interactions de quatre protagonistes (des personnages de fiction, donc virtuels) avec l'interface du jeu pour la gestion de leurs avatars respectifs (identités virtuelles de personnages fictionnels). Ils embrassent également les interactions de quatre garçons avec la pratique d'usage du jeu dans leur vie « réelle ». De fait, au cours des moments de l'histoire qui se déroulent en dehors de l'univers de WoW, donc dans le monde « réel » de South Park, c'est la construction et l'évolution de leur *relation au*

13. À force de tapoter sur le clavier, les jeunes héros seront en effet confrontés aux « maladies professionnelles » des mordus de jeux vidéo. Ainsi, la petite bande sera obligée d'interrompre le duel final avec le tueur pour secourir Kyle, frappé par le syndrome du canal carpien, pendant que ce dernier, à bout de forces, les supplie : « Laissez-moi crever ! ».

jeu qui est mise en scène. Cela commence dès la deuxième scène de l'épisode : en réponse à son père qui l'interrompt pendant une partie pour l'inciter à aller jouer dehors, Stan se lance dans un plaidoyer du jeu de rôles en ligne :

Randy (père de Stan) : « Stan, tu as passé le week-end sur ton ordinateur. Tu ferais bien mieux de sortir et de rencontrer des gens. »

Stan : « Je rencontre plein de gens, espèce d'attardé ! Je suis logué sur un MMRPG avec plein de gens du monde entier et je suis en contact avec mon groupe avec TEAMSPEAK ! »

Un argumentaire que le père, devenu aussi dépendant de WoW, reprendra plus tard face à son chef Nelson qui vient de le surprendre en train de jouer au bureau.

Nelson (à Randy, assis à son bureau, face à l'ordinateur dont l'écran affiche les images de WoW) : « C'est quoi ? Un jeu vidéo ? »

Randy : Non, attardé, c'est un MMORPG ! Je joue avec des gens qui sont connectés, tu vois (*contre-champ : écran du jeu*), je suis un chasseur de niveau deux et je peux parler avec les autres joueurs... Je peux même leur faire signe (*dans le jeu, en saluant de la main de son personnage un autre personnage*) : « Coucou ! ».

Ensuite, après que Cartman aura réuni tous les enfants de l'école dans la forêt pour perpétrer une attaque collective à Jerkins, on l'entend donner à son équipe les dernières instructions en spécialiste :

Cartman (*dans le jeu, en nain rouge*) : Quand l'attaque commencera, tous les guerriers : cliquez sur POSTURE DÉFENSIVE. Tous les autres : attendez que Craig active son Buff¹⁴ INTELLECT. La bataille sera longue, alors assurez-vous que vos coups spéciaux sont réglés sur vos raccourcis clavier ! ».

Mais c'est dans les séquences qui suivent la décision des quatre garçons de s'engager dans l'extermination des sangliers afin d'accroître leurs pouvoirs que l'on assiste à l'évolution du profil des joueurs. Car l'épisode met en scène leur phase de *levelling* (ou *level-up*), c'est-à-dire la période d'entraînement prévue par le jeu dans le but que le joueur puisse faire progresser un personnage. Le *levelling* est basé sur un système d'expérience propre aux jeux de rôles, permettant au joueur, lorsqu'il remplit certaines conditions, de gagner des points (des « XP », ou « points d'expérience »)¹⁵. L'accumulation de ces points d'expérience permet au personnage/avatar de progresser : elle se traduit par un changement de niveau (*level*) et par le renforcement de ses attributs et équipements (d'attaque, de défense, de santé, de magie, etc.), voire par l'accumulation de sommes d'argent. En d'autres termes, c'est l'acquisition de leurs connaissances et compétences d'apprenants de *World of Warcraft* qui est

14. Le *Buff* est un « sort d'amélioration » que l'on peut jeter sur un monstre ou un personnage.

15. Cependant, l'une des qualités qui distingue WoW des autres MMORPG tient à l'attention dont les développeurs ont fait preuve dans le choix de ne pas contraindre au *levelling* les joueurs occasionnels. Ainsi, un système d'aide à l'acquisition de niveaux a été mis en place pour le joueur occasionnel qui disposera d'un « bonus » lui permettant de gagner deux fois plus d'expérience en combat sur une partie ou un niveau complet.

racontée par ces séquences de dessin animé : au fur et à mesure qu'ils accumulent les heures de jeu, les quatre personnages de *South Park* (et Cartman plus particulièrement) ne vont pas seulement faire augmenter leur capital de points d'expérience, mais ils vont aussi progresser dans l'apprentissage du jeu en tant qu'objet technologique complexe. L'acquisition d'un niveau de préparation élevé sera clairement affichée vers la fin de l'épisode, lorsque, juste avant de se lancer dans la bataille finale contre Jerkins *No Life*, Cartman assène les dernières instructions à ses coéquipiers :

Cartman : « Allez les mecs, le moment de la vérité est arrivé, on va livrer la bataille finale. Tout le monde se connecte ! Pensez à prendre des potions de guérison dans l'équipement, si ce n'est déjà fait. Kyle, sélectionne l'illumination des arcades pour augmenter ton intelligence. » Kyle : « Attends, je relie mes sorts de feu pour plus de puissance. » Cartman : « Bonne idée ! Stan, quel est le niveau de ta carte ? » Stan : « Plus de quinze points d'agilité. » Cartman : « Donne à Kenny l'agilité, ça donne plus de puissance à ses flèches. »

Et lorsque Randy parvient à rejoindre les garçons à l'intérieur de *World of Warcraft* pour leur confier l'épée légendaire, son niveau de connaissance du jeu est trop bas pour qu'il connaisse les modalités de cette action. C'est à son fils Stan de le dépanner :

Randy (*dans le jeu, en chasseur de niveau deux*) : « Comment on fait pour donner un objet à quelqu'un ? »

Stan (*dans le jeu, en chevalier bleu*) : « Ouvre ton MENU INVENTAIRE et CONTRÔLE I ! »

En même temps, c'est aussi la connaissance de *World of Warcraft* de la part du spectateur du dessin animé qui est en train de s'accroître (si toutefois il n'est pas encore un mordu de WoW). De fait, plus que se télescoper, l'univers de la série de dessins animés et celui du jeu de rôle s'entremêlent. Mais alors que sur le plan de la représentation et de l'immersion dans la fiction, c'est le jeu qui prend le dessus, la narration est presque entièrement prise en charge par le dessin animé. Car ce sont les techniques classiques des procédés narratifs cinématographiques qui permettent à l'histoire de se dérouler. Encore une fois, cela fonctionne surtout grâce au travail autour de l'association images-voix et au montage, comme le montrent plusieurs scènes d'aller-retour de l'univers du jeu à celui du dessin animé, à commencer de la scène d'ouverture.

Le film commence par une séquence machinima : nous sommes plongés d'entrée dans l'environnement moyenâgeux en trois dimensions de *World of Warcraft*. On y voit un personnage typiquement worldwarcraftien – un nain en rouge – rejoindre trois autres personnages en attente : un chevalier en bleu, une femme en vert et un guerrier en orange. Ce n'est qu'à ce moment-là, lorsque la femme et le nain commencent à dialoguer (ou, plus précisément, à se quereller) qu'on comprend qu'il s'agit des avatars respectivement de Kyle et Cartman, et que leurs deux acolytes ne sont personne d'autre que Stan et Kenny. Soudain, alors que les quatre personnages s'apprêtent à continuer leur quête, le prénom de Stan retentit deux fois, proféré par une voix dont on ne voit pas la source. Le personnage du chevalier en bleu s'arrête :

« Une seconde les mecs, mon père m'appelle ! ». La scène suivante nous montre Stan dans sa chambre face à l'ordinateur (dont l'écran affiche l'interface de WoW), enlever son casque et adresser un « QUOI ? » menaçant à son père Randy qui l'interpelle depuis le pas de la porte. Par le biais d'un raccord de montage en *cut*, nous sommes donc sortis de l'univers fictionnel du jeu pour revenir au monde réel fictif – à l'univers fictionnel – de la série. On comprend alors que la voix qu'on entendait de l'intérieur du jeu provenait en réalité de l'extérieur. Le procédé narratif – typiquement cinématographique – qui consiste à associer aux images du *champ* une voix-off (*hors-champ*) a été appliqué ici d'une manière plutôt singulière. Car, dans cette scène, le *champ* est constitué par l'environnement fantastique de WoW, c'est-à-dire un espace tridimensionnel navigable généré par l'ordinateur. Alors que le *hors-champ* est associé à l'espace bidimensionnel du dessin animé – tout aussi virtuel, mais supposé réel dans le cadre de la fiction. Le niveau narratif du dessin animé enchâsse donc celui du jeu vidéo en ligne, et la limite entre les deux est souvent franchie au cours du déroulement de l'épisode. Ce procédé de transgression des frontières de la représentation et des niveaux/univers diégétiques ne constitue pas en soi une première, ni le propre des dispositifs fictionnels informatisés, la métalepse¹⁶ étant une figure inventée et pratiquée depuis bien des siècles dans le cadre d'autres formes de représentation, de la rhétorique à la littérature puis au cinéma, en passant par le théâtre et la bande dessinée. Cependant, en raison des pratiques d'hybridation médiale et de l'abolition (symbolique) de la distance entre représenté et regardeur dans les jeux vidéo, elle semble devenir la figure privilégiée de l'interactivité, la figure rhétorique par excellence de la fiction actable.

Celle proposée par *Make Love, not Warcraft* est une forme bien particulière de métalepse, que nous appellerons *métalepse des pratiques*. En effet, dans cet épisode hybride de la série télévisée américaine, non seulement la métalepse y apparaît comme représentée à l'intérieur de l'univers fictionnel de *South Park* – le saut du jeu en ligne à la chambre de Stan –, mais elle mise en abyme par le télescopage des modes de production. Pour la réalisation de *Make Love, not Warcraft*, les animateurs de Comedy Central (la société de production de *South Park*) ont en effet bénéficié de l'aide de deux anciens réalisateurs de machinimas devenus développeurs chez Blizzard (le studio de développement de *World of Warcraft*). Des allers-retours constants, au moment de la réalisation du film animé ont été créés entre l'environnement et les outils de production de *World of Warcraft* et ceux de *South Park*. L'infranchissable écart entre l'environnement où évolue le joueur (Stan à l'occasion) et celui où se déroule la diégèse se trouve annulé une première fois – dans la fiction – par le dispositif du jeu des rôles multi-joueurs en ligne ; puis il est considérablement réduit une deuxième fois dans la réalité, au niveau de pratiques de création. Mais qu'en est-il de l'écart entre le produit final de cette rencontre intermédiaire – le dessin animé – et le spectateur de télévision qui en est la cible principale ?

Côté réception, rien de révolutionnaire : *Make Love, not Warcraft* se regarde comme tout autre dessin animé télévisé traditionnel. Pourtant, sur le plan cognitif, des

16. Figure rhétorique correspondant à un changement de niveau narratif. Elle peut désigner plusieurs formes de transgression, de l'intrusion du narrateur ou du lecteur dans l'univers de l'histoire à l'irruption d'un personnage dans l'espace de la narration.

analogies importantes existent entre le travail du spectateur de la série et celui de mise à niveau des personnages de la fiction s'entraînant à jouer avec WoW.

Car une production narrative hybride et métaleptique telle cet épisode de *South Park* requiert, pour être comprise et donc appréciée, un surplus de travail cognitif de la part de l'interprétant. Si les jeunes protagonistes doivent acquérir et parfaire leurs compétences de joueurs, le spectateur réel de la série, lui, est censé effectuer tout « naturellement » des opérations cognitives complexes, l'obligeant à mobiliser ses savoirs et compétences narratives, ainsi qu'à se forger de nouveaux savoirs (sur le MMRPG particulièrement).

Make Love, not Warcraft réunit en un seul objet deux produits culturels à succès du panorama actuel, en rapprochant au passage deux industries culturelles de contenu (le dessin animé et les jeux vidéo), en même temps que deux médias (la télévision et l'ordinateur en réseau) et deux modes de production (l'animation, le machinima) analogique et numérique. Plus important, son pouvoir d'hybridation dépasse le simple cadre des techniques et du mode de représentation (mélange d'animation traditionnelle et d'animation à l'ordinateur), de mode de narration (les allers-retours entre le niveau narratif des événements et personnages de la petite ville du Colorado et celui de l'immersion dans l'univers médiéval fantastique du jeu) et du mode de production (la plate-forme du jeu), pour atteindre, tout en l'enchevêtrant aux autres, la sphère des pratiques spectatorielles.

4. *Une forme particulière de re-médiation film – jeu : Compulsion*

Parmi les films actables réalisés dans le cadre de *Sens Dessus Dessous* (co-production ARTE et Centre Pompidou), *Compulsion* est incontestablement celui qui interroge la question de la relation entre film et jeu vidéo de la manière la plus frontale et explicite. Cela tient principalement à deux facteurs, deux choix de création effectués en amont par le scénariste-réalisateur Antoine Le Bos. En premier lieu, le choix de l'adaptation : au lieu de réaliser une œuvre audiovisuelle spécialement conçue pour ce projet – et donc pour l'interactivité –, le cinéaste a décidé d'adapter à l'ordinateur son film précédant, *Parties* (2001). En second lieu, le choix, pour cette adaptation, du registre de la parodie de jeu vidéo : à partir du dispositif fictionnel et narratif du film source, l'auteur a élaboré pour Internet une version décalée et caricaturale de jeu vidéo à la première personne. Il n'existe cependant aucune relation de cause à effet entre ces deux choix, l'adaptation du film *Parties* à l'ordinateur aurait pu parfaitement donner lieu à une forme de narration interactive autre que le jeu vidéo, ou alors à une véritable proposition vidéoludique, bien qu'expérimental. La décision de caricaturer un jeu vidéo à partir de sa dernière réalisation cinématographique en date correspond donc au programme du metteur en scène, bien qu'à en juger à partir du résultat, sa connaissance et sa pratique de l'univers des jeux à l'ordinateur paraît à la fois réduite et réductrice.

En effet, si du côté du cinéma la source est une œuvre bien définie – le moyen métrage *Parties* –, du côté des programmes vidéoludiques on a plus de difficultés à

cerner le modèle qui a inspiré la parodie : il ne s'agit pas d'un genre ou d'un sous-genre de jeu vidéo en particulier, mais plutôt de la représentation que le réalisateur s'est construite des jeux *en tant que pratiques* à partir de certains poncifs. Ce n'est donc pas le même cas de figure d'une adaptation interactive de film telle *Tomb Raider* (Simon West, 2001) ou *Resident Evil* (Paul Anderson, 2002).

Ce qui inspire la parodie est moins l'expérience personnelle des jeux vidéo que la perception (obligatoirement préjudicielle) que l'auteur s'est construite de ce type de contenus et des comportements associés : les tics du joueur-type et le caractère compulsif de ses gestes, son niveau de dépendance, son désir de défoulement et de gratification immédiate, etc. Ni film, ni jeu vidéo, *Compulsion* est l'énième exemple de la tension intermédiaire entre les deux, car il s'agit incontestablement de la parodie d'une forme médiale nouvelle par une forme médiale plus ancienne. Il reste que l'hybridation de deux – film et jeu vidéo – dont les modes d'existence et de fonctionnement sont à l'origine incompatibles n'est pas sans générer moult tensions et tiraillements, voire des dysfonctionnements, particulièrement lorsqu'il s'agit de l'interactivité. Ainsi, des allers-retours constants du territoire du cinéma à celui du jeu à l'ordinateur s'enclenchent, des relations particulières entre médias, mais aussi entre sous-systèmes médiatiques et textuels, viennent se tisser dans l'expérience de *Compulsion*. Tant le cinéma que l'informatique s'efforceront de « tirer la couverture » chacun de son côté, en essayant d'impliquer le spectateur dans l'univers de l'histoire par tous les moyens dont ils disposent – techniques, esthétiques et communicationnels. En intégrant, tout en les re-modalisant, des conventions esthétiques et narratives propres aux médias préexistants, en même temps que certains codes du jeu vidéo, *Compulsion* constitue un exemple emblématique des re-médiations du film et du jeu, entre rayonnement respectif et influences mutuelles, entre hommage et rivalité.

4.1 Une histoire topographique compulsive

Développé avec l'aide d'Éric Loddé, le film actable d'Antoine Le Bos met en scène une « aventure intérieure », la chute du héros à l'intérieur du ventre féminin.

À partir de sa descente métaphorique dans les souterrains du métro, le personnage principal de *Compulsion* incarne un être totalement à la merci de ses pulsions sexuelles lancé dans une course de rame en rame en quête de femmes à caresser. Son parcours haletant dans les méandres labyrinthiques du ventre féminin, fantasmes masculins et théories de l'inconscient obligent, se termine par un acte d'autocastration qui, comme le reste du film, est illustré de façon scrupuleusement littérale par le biais d'un étau que le protagoniste s'emploie à resserrer de plus en plus fort autour de son sexe.

Sur le plan de la représentation, ce film-jeu vidéo réutilise la majorité des séquences du film source *Parties*. Son mode de fonctionnement narratif et actanciel vient ainsi se greffer, tout en les amplifiant, sur deux éléments préexistants. Le premier – le déplacement du personnage dans l'espace en caméra subjective – est de l'ordre de la narration et de la représentation. Le deuxième est en revanche un élément thématique et

concerne le désir obsédant du personnage, l'attraction irrésistible qu'il ressent vers le sexe féminin.

Les relations intermédiaires que construit cette adaptation parodique, si elles sont principalement axées sur le rapport entre cinéma et jeux vidéo, entrent aussi en dialogue constant avec de nombreuses œuvres, configurations médiales et dispositifs fictionnels autres, allant des récits de voyage aux monologues intérieurs jusqu'aux simulateurs de mouvement, en passant par le spectacle forain, les attractions des parcs de loisirs, les films noirs. D'autant plus que *Parties*, le film de départ, est tourné pour une bonne partie en caméra subjective. Il s'agit d'un procédé de narration *subjectif* qui trouve ses racines dans les techniques du récit littéraire à la première personne et que le cinéma a su exploiter par ses propres moyens. Mais c'est le même procédé qu'on retrouve *mutatis mutandis* dans les jeux vidéo dits « à la première personne » (*first person*), technique que le jeu re-médie du cinéma et que *Compulsion* recycle directement du film.

Ce mode de représentation et de narration à la première personne, au même titre que l'exploration d'espaces labyrinthiques dont se compose le film *Parties*, est donc repris par *Compulsion* dans l'idée d'émuler, tout en la parodiant, l'une des propriétés fondamentales propres aux médias informatisés, et peut-être la plus puissante : la navigabilité de l'espace représenté à l'écran. C'est la possibilité de s'immerger mais aussi celle, conjointe, de *se déplacer* – certes uniquement *symboliquement* – à l'intérieur de l'univers de la fiction qui définit la nature dynamique et évolutive de cette expérience perceptive. Mais *Compulsion* est moins un jeu vidéo qu'une adaptation de film composée en majorité d'images et de sons résultant d'une production cinématographique et par conséquent peu transformables. La structure du film d'origine étant déjà topographique, la version interactive, à l'aide de coupures et d'ajouts savants d'images tournées *ad hoc*, parvient malgré tout à donner l'illusion d'une navigation à l'intérieur non pas de la surface plane d'une image cinématographique mais dans un environnement tridimensionnel interactif.

Le récit d'itinéraire n'est certainement pas né avec le numérique, il appartient à une tradition millénaire (dont *L'Odyssée* est l'exemple le plus cité) de productions narratives relatant des événements qui, en plus de se couler dans le temps, se déploient dans l'espace. Depuis le conte de fées jusqu'aux *road movies*, en passant par le récit de voyage cher au XVIII^e siècle, la narration adopte souvent la forme d'un déplacement : le héros est conduit à voyager pour accomplir sa mission (fuir un danger, acquérir un bien ou trouver la sagesse). Cependant, la possibilité ouverte par l'interactivité de contrôler ses déplacements permet de renouveler les conventions de la narration topologique de cette tradition, à commencer par l'exploitation immersive et spatio-navigable du labyrinthe. Inspirée du mythe ancien crétois de Dédale, l'aventure dans le labyrinthe incarne un modèle narratif classique – celui du danger et du salut – propre aux contes de fées. Au niveau de la narration interactive, son attrait tient à la combinaison de deux éléments hétérogènes complémentaires : un problème cognitif à résoudre d'une part (trouver le bon chemin pour sortir), une situation émotionnelle très chargée d'autre part (faire face à l'inconnu et à la peur, à l'angoisse de ne pas arriver à s'en sortir). Si le jeu est bien construit, le problème se résout par le biais même de la navigation spatiale, à tra-

vers des déplacements multiples. Ce qui permet au passage de faire l'expérience directe des plaisirs liés à la navigation intentionnelle (gérée par le joueur) : s'orienter à l'aide de repères spatiaux, baliser un parcours et se le représenter grâce à une vue d'ensemble affichée dans une fenêtre de l'écran, admirer les juxtapositions et les changements des perspectives, etc. C'est du reste de ce modèle narratif topographique du labyrinthe que *Compulsion* s'inspire. Ce choix, bien que naturel eu égard à la structure du film de cinéma duquel il est tiré, est néanmoins particulièrement pertinent dans la mesure où il articule moteur narratif, structure et contenu métaphorique (les souterrains du monde physique mis en regard avec les méandres du ventre féminin et de la psyché masculine). On retrouve ainsi dans le filmactable la même particularité structurelle du labyrinthe, à savoir la coïncidence entre structure de la narration et structure de l'espace diégétique. En effet, c'est à la fois de la topographie des lieux (les souterrains du métro, l'enchaînement des rames, l'intérieur sinueux du corps féminin) et de l'action de se déplacer que dépend le bon déroulement de l'expérience. Mais l'action qui fait progresser la production narrative est déléguée au spectateur, elle correspond à son parcours, à ses choix de navigation dans l'espace, l'enchaînement de ses actions finissant pour construire la structure de la narration actualisée de *Compulsion*. Cette coïncidence d'action et de structuration, fondamentale et spécifique à ces objets fictionnels numériques, se reproduit avec des degrés d'efficacité variables selon les différentes sections du film : que l'on tourne à gauche ou à droite, on est rapidement perdu dans les méandres sombres et tordus de l'intérieur de la femme, contraint de tourner en rond.

4.2 Du cinéma sensoriel à la narration interactive *haptique*¹⁷

Pour comprendre le fonctionnement de *Compulsion*, il faudra se mettre dès le début dans la peau du protagoniste : on approche l'entrée d'une station de métro, on descend les escaliers, on passe le tourniquet, on descend sur le quai, où l'on croise d'autres passagers en attente. On suit une femme, le regard rivé sur ses jambes. Puis le train arrive, on s'approche de la porte, on appuie sur le bouton rouge pour l'ouvrir et on monte. Une fois à l'intérieur de la rame, on fixe le bouton rouge d'ouverture de la porte. Lorsqu'on le touche (c'est-à-dire si on place le curseur dessus), ce dernier se transforme en une main droite masculine (dessinée puis numérisée et superposée à la vidéo). Les doigts à l'origine pliés laissent échapper un index tendu dès qu'on met la main exactement sur le bouton rouge. On clique. Le métro redémarre accompagné par le son caractéristique des portes refermées. À l'intérieur, la main d'homme correspondant au curseur a encore une fois changé de forme : elle est maintenant ouverte. Mais lorsqu'on survole l'image avec ce curseur « expressionniste », les doigts se referment, sauf le pouce et l'index, qui restent pointés comme un pistolet, à indiquer la direction (droite au gauche) du mouvement panoramique qui est maintenant proposé. Accompagnée par une musique techno en boucle, cette fonctionnalité permet

17. Du grec *haptomai* : « je touche ». Science du toucher, l'haptique englobe aussi les phénomènes kinesthésiques. On définit haptiques les interfaces qui visent à restituer les sensations physiques liées à l'action se déroulant sur un écran.

de balayer l'espace horizontalement, à la recherche d'objets de désir consentants (on les distingue par les couleurs, plus vives que pour les autres passagers). L'exploration vers la droite se révélant bloquée, on part vers la gauche. Le but, on le comprend vite, est de toucher toute femme sur notre chemin.

Dès qu'on survole une femme attirante et « active » (image coloriée), la main s'ouvre, un contour rouge s'affiche en haut et en bas du cadre. Lorsqu'on clique sur la femme pointée, l'image vire au rouge, la main associée au curseur se plie un peu en cuillère, prête à caresser. À droite du cadre, l'animation d'une barre colorée – du vert (froid) au rouge (chaud) – restitue le niveau de température érotique de « l'objet » effleuré. Quand la barre atteint le comble du compteur, des réactions diverses se produisent de la part des femmes interpellées, suscitant – en guise de récompense adressée au joueur – les commentaires ironiques d'une voix-*off* féminine.

Arrêtons notre expérience au seuil de cette répétition compulsive de gestes à l'identique que propose le jeu pour essayer d'en comprendre le principe. En effet, c'est à ce niveau, dans cette association entre désir de voir (pulsion scopique), désir compulsif de toucher et désir compulsif de cliquer que se situe la parodie du jeu vidéo, en même temps que le véritable point de contact entre le film et le jeu. Car l'interface grossièrement expressionniste de *Compulsion* et les gestes qu'elle permet – ces caresses maladroites et volées – réalisent un vieux fantasme inhérent aux images : le désir haptique. *Compulsion* parvient ainsi à matérialiser littéralement la métaphore du *toucher visuel*, en redonnant du volume, pourtant imaginaire, à la surface de l'image cinématographique. Malgré toutes ses limites – fonctionnelles, représentationnelles et idéologiques – ce dispositif exploite les propriétés du média numérique pour ouvrir la voie à un cinéma de type polysensoriel, où le toucher aurait le beau rôle. Un choix qui le rapproche des objectifs – et des fantasmes – d'un autre système de représentation numérique, celui des systèmes de réalité virtuelle.

Du flux et de l'immersion

Le chapitre 2 en bref

- page 46** L'écriture de l'intériorité subjective
- page 48** Des fictions verbales d'« intériorité subjective » aux fictions numériques
- page 54** Les « aventures intérieures » du cinéma
- page 55** Modéliser l'invisible intérieur
- page 57** Le mythe de la miniaturisation du sujet
- page 60** Du film de cinéma au *movie-ride* des parcs de loisirs
- page 63** L'aventure intérieure, une simulation ludique partagée
- page 65** Fiction, narration et simulation de mouvement
- page 68** Pulsion scopique, immersion et désir d'interaction
- page 69** L'interaction de la vidéo avec le film-monument
- page 71** La métalepse des personnages figure du désir d'interaction

1. *L'écriture de l'intériorité subjective*

L'utilisation dans le film *Parties* et dans le filmactable dérivé *Compulsion* du procédé narratif de la caméra subjective renvoie aux techniques déjà employées par les fictions littéraires, tant pour marquer le caractère subjectif de la perspective adoptée par le récit que pour représenter la vie intérieure du narrateur ou des personnages, à l'instar de l'emploi du *je* dans le récit à la première personne. Pratiquée depuis des siècles, cette forme particulière de récit recouvre des genres fictionnels variés, non exclusivement intimistes : du journal intime romancé au roman épistolaire, des mémoires au roman historique. Il s'agit avant tout d'une technique d'implication du narrateur dans l'histoire qu'il raconte : que ce soit pour narrer sa propre histoire ou celle dont il a été, d'une manière ou d'une autre, le témoin privilégié, l'emploi de la première personne permet au narrateur d'exprimer ses pensées et ses sentiments, de relater ses expériences à travers sa propre voix. Le rôle fondamental endossé par le point de vue subjectif dans la fiction verbale devient encore plus prépondérant dans les œuvres qui, en prolongeant le travail de subjectivation du récit à la première personne, développent la technique du monologue intérieur¹ dans toutes ses formes spécifiques, particulièrement le flux de conscience².

Discours inexprimé – car non prononcé – de la part d'un sujet s'adressant à un auditoire absent, le monologue intérieur suit le déroulement ininterrompu des pensées, des perceptions et des actions accomplies ou subies par le protagoniste. À la forme traditionnelle du récit vient donc se substituer un courant de mots surgis directement de l'intériorité du personnage, le lecteur apprenant aussi bien les faits et gestes de la vie de ce dernier que les événements du monde extérieur uniquement d'un point de vue subjectif interne.

Il s'agit de l'un des trois cas de figures possibles de la *focalisation* du récit définis par Gérard Genette (le terme de *focalisation* désignant le point de vue adopté). Dans le récit à *focalisation interne*, le point de vue qui oriente la perspective narrative coïncide avec l'intériorité d'un personnage : c'est ce dernier qui *parle* et qui *voit*, en d'autres termes qui *gère le flux des informations* mises à la disposition du lecteur. Le choix de la focalisation n'est pas sans influencer l'ensemble du processus de lecture et du travail interprétatif, car ce sont les rapports entre savoir du personnage et savoir du narrateur qui déterminent au final le savoir du lecteur :

« Par focalisation, j'entends donc bien une restriction de « champ », c'est-à-dire en fait une sélection de l'information narrative par rapport à ce que la tradition nommait l'*omniscience*, terme qui, en fiction pure, est complète-

1. Dans son acception actuelle, l'expression a été introduite par Valéry Larbaud, traducteur de Joyce et auteur de *Amants heureux amants* (1923).

2. De l'anglais *stream of consciousness*, traduit aussi par « courant de conscience ». Monologue intérieur et flux de conscience font l'une de leurs premières apparitions dans la littérature à travers le roman singulier de Laurence Sterne, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1760). Introduite en France par Édouard Dujardin dans *Les Lauriers sont coupés* (1888), cette technique est ensuite magnifiée par Marcel Proust (*À la recherche du temps perdu*, écrit entre 1908 et 1922). Parmi les autres œuvres majeures appartenant à l'âge d'or du monologue intérieur, on citera au moins *Ulysses* (1922) de James Joyce, *Mrs Dalloway* (1925) de Virginia Woolf et *As I Lay Dying* (1930) de William Faulkner.

ment absurde (l'auteur n'a rien à « savoir », puisqu'il invente tout) et qu'il vaudrait mieux remplacer par *information complète* – muni de quoi c'est le lecteur qui devient « omniscient ». L'instrument de cette (éventuelle) sélection est un *foyer situé*, c'est-à-dire une sorte de goulot d'information qui ne laisse passer que ce qu'autorise sa situation : Marcel sur son talus derrière la fenêtre de Montjouvain. En focalisation interne, le foyer coïncide avec un personnage, qui devient alors le « sujet » fictif de toutes les perceptions, y compris celles qui le concernent lui-même comme objet »³.

Dans le cas du monologue intérieur et du *stream of consciousness*, le foyer de la narration se situe dans la conscience même du personnage, où il semble fonctionner moins comme un goulot visant la sélection scrupuleuse de toute information à donner que comme un système d'enregistrement destiné à capter un flot indistinct et ininterrompu de données à l'état brut, telles qu'elles se présentent au seuil de la perception. C'est précisément cette manière de suivre le cheminement non linéaire de l'esprit, préalablement à toute organisation logique, que traduit l'expression « flux de conscience » : il s'agit pour l'auteur de parvenir à transcrire en langage verbal le *tout venant*, la pensée du personnage et/ou du narrateur (les deux coïncidant souvent) *en train de se faire*, de façon à donner le sentiment d'être placé à l'intérieur même de sa conscience.

Sur le plan formel, cette technique est caractérisée par des fréquentes interruptions dans la syntaxe et par une ponctuation particulièrement marquée : emploi répété du point-virgule pour corréler au même niveau narratif des contenus de nature hétérogène (pensées, perceptions et sensations) ; recours fréquent aux points de suspension entre des phrases inachevées, etc. L'objectif étant celui de libérer l'écriture de certaines restrictions syntaxiques pour restituer de manière appropriée le rythme fragmenté de la voix de la conscience, le parcours de la pensée dans sa continuité. D'où la construction de périodes très longues, ouvrant dans d'innombrables directions, très rarement découpées par le point. D'où, également, les phrases qui ne s'enchaînent pas suivant une logique ou des liens compréhensibles en surface, mais qui se constituent en flux ininterrompu, en retraçant la succession de pensées et perceptions sensorielles du sujet-personnage. Ce qui n'est pas sans rendre la lecture parfois ardue, le parcours de la pensée du protagoniste étant constamment intercalé aux fragments de dialogues et aux gestes, à ce qui est vécu en « temps réel », mais aussi aux souvenirs, aux descriptions du monde extérieur, dans un flot narratif sans solution de continuité.

Cependant, malgré l'effort supplémentaire que des fictions verbales telles *Ulysse* ou *À la recherche...* peuvent demander à leur lecteur, ce dernier, à en juger le succès de ces œuvres, semble se trouver largement récompensé par les plaisirs spécifiques que cette lecture lui réserve. Car du côté de la réception, l'irruption du désordre dans l'espace et le temps du récit, ainsi que le jeu de juxtapositions de pensées intimes, perceptions et souvenirs opéré par le flot des mots, ont pour effet d'élever le seuil du degré de participation, d'exiger un surplus d'attention et d'implication de la part du spectateur, un effort d'interprétation plus important. Sur le plan du travail

3. Genette, G., *Figures III*, Paris, Le Seuil, 1972, p. 49.

sémiotique, ce genre de fiction amène le lecteur à s'interroger moins sur le contenu – sur l'histoire proprement dite – que sur le processus régissant sa construction, c'est-à-dire le travail d'écriture lui-même en même temps que l'intentionnalité de l'auteur. À l'instar d'autres situations où la réception réussie de l'œuvre dépend d'une majeure coopération interprétative de la part du destinataire, il existe une corrélation importante entre le surplus d'effort cognitif requis par ces formes narratives et le type de plaisir particulier que l'on retire de l'expérience de lecture performative. Car l'essentiel du « discours immédiat », comme Genette préfère appeler le monologue intérieur, n'est pas tant qu'il est intérieur mais, justement, qu'il se produit sans intermédiaire, qu'il est *d'emblée* « émancipé de tout patronage narratif, qu'il occupe d'entrée de jeu le devant de la "scène" ».

C'est par le biais de cette *immédiateté* et du surplus d'*ouverture* au travail participatif de production sémiotique qu'il postule, que le monologue intérieur assigne au lecteur une nouvelle place. Catapulté dès les premières lignes au centre d'un univers fictionnel singulier – l'intériorité d'un sujet narrant –, le narrataire (tout lecteur) s'y trouve immergé, en ce sens, d'une manière bien plus « enveloppante ». Dans cette forme particulière de récit à la première personne, il n'y a donc pas que le narrateur qui est davantage impliqué dans l'histoire. Symétriquement, le narrataire est amené lui aussi à plonger plus en profondeur dans les méandres de l'univers fictionnel qu'il contribue à construire au fur et à mesure que le lecteur réel avance dans la lecture. Et ce malgré l'absence des repères (marques de l'énonciation) classiques.

2. *Des fictions verbales d'« intériorité subjective » aux fictions numériques*

En raison de cette nouvelle place qu'elle assigne au lecteur, la technique du monologue intérieur constitue une extraordinaire clé d'accès pour pénétrer l'univers fictionnel. Jean-Marie Schaeffer l'a montré, il s'agit d'un type spécifique de *vecteur d'immersion*, auquel correspond une *posture d'immersion* particulière, celle de l'intériorité subjective. D'une part, par le biais d'un artifice formel, le point de vue du sujet-narrateur se déplace à l'intérieur même de sa propre conscience, pendant que le discours narratif se fait *uniquement* subjectif et « immédiat », c'est-à-dire dépourvu de toute médiation. D'autre part, plongé d'entrée au milieu du flux fictionnel, le sujet-narrataire est contraint d'adopter une posture tout autant subjective : il ne voit le monde que par ce même et unique point de vue. Le narrataire se trouve ainsi à parcourir de l'intériorité les mêmes opérations mentales du narrateur, dans une posture d'immersion aussi directe que totale, qui ne peut qu'incrémenter l'attitude *mimétique* du lecteur réel. Du reste, pour Schaeffer – dont la définition de fiction est, rappelons-le, « une feintise ludique partagée » –, le monologue intérieur, en tant que « feintise ludique d'actes mentaux », représente le premier vecteur d'immersion fictionnelle sur l'axe qui va de l'intériorité imaginative vers l'incarnation physique. Propos illustré par le célèbre monologue-fleuve (huit

phrases sur une quarantaine de pages) de Molly Bloom par lequel se termine l'*Ulysse* de Joyce :

« Son vecteur d'immersion est bien une feintise d'actes mentaux, puisque le texte simule un flux de conscience (verbale). Notre réactivation mimétique des pensées de Molly rêvassant dans son lit nous assigne notre propre vie mentale comme posture d'immersion : nous pensons les pensées de Molly »⁴.

La remarque nous intéresse à un double titre : non seulement elle illustre à quel point cette technique littéraire subjective active les mécanismes de l'immersion, elle nous montre aussi que par cette « réactivation mimétique » passent également les mécanismes de l'identification. L'incrémentation du degré d'immersion et d'identification du lecteur à l'univers de l'histoire est, parmi l'ensemble des effets produits par les techniques littéraires de narration à la première personne, le facteur qui les rapproche le plus des productions numériques actuelles. En raison de la participation accrue et de l'attitude mimétique qu'ils postulent, le monologue intérieur et le flux de conscience constituent un outil de construction de l'univers fictionnel et d'implication du lecteur particulièrement puissant et efficace puisqu'il est basé sur la capacité de ce dernier à feindre d'expérimenter des opérations accomplies par autrui. Il s'agit, en quelque sorte, d'un *outil de simulation* d'opérations à la fois physiques et abstraites. Ce qui explique, entre autres, pourquoi le média cinématographique ne s'est pas privé d'en reprendre certaines modalités, tout en les adaptant à ses propres modes et techniques de narration. Mais cela explique aussi pourquoi certains traits de ces techniques de narration subjectives spécifiques aux fictions verbales, ainsi que certains plaisirs corrélés et inédits suscités par leur réception, se trouvent réactualisés et réinterrogés par bon nombre de formes fictionnelles numériques émergentes. L'étude des relations intermédiaires qui se tissent entre ces deux catégories fictionnelles devrait donc nous permettre de cerner d'une manière plus précise les configurations communes à ces pratiques littéraires et à certaines narrations informatisées vis-à-vis de l'implication dans la fiction du destinataire.

Y aurait-il donc un cadre sémio-pragmatique et des propriétés médiatiques communes aux fictions verbales écrites à la première personne et aux films actables ? Nombreuses sont en effet les configurations médiatiques et expressives partagées par ces deux typologies de fiction. À commencer par le caractère doublement *réflexif* de cette écriture, qui tient d'une part au fait qu'il s'agit, dans la fiction, d'une écriture du soi s'adressant à soi-même et se regardant penser, percevoir, se remémorer. Tandis qu'elle enregistre, de manière plus ou moins consciente (dans la fiction), l'acte réflexif de l'intellect du personnage en train de connaître, l'écriture donne forme au contenu de la pensée auquel son esprit s'applique. D'autre part, la réflexivité tient à la posture métanarrative du personnage narrant : qu'il affiche ou pas, dans son propre récit, la conscience de sa condition de narrateur et les raisons qui régissent cette condition, le *personnage-foyer d'énonciation* adopte obligatoirement un regard en surplomb sur sa propre personne et sur sa vie intérieure. Ce qui n'est pas sans renvoyer par moments le lecteur au processus incontournable de distanciation opéré

4. *Ibid.*, p. 245.

en amont par l'auteur réel de la fiction : malgré l'emploi du « je », cet auteur ne s'exprime pas directement, le monologue intérieur n'étant pas une forme directement autobiographique. Paradoxalement donc, c'est en se faisant à la fois *trace* et *index* du parcours labyrinthique de l'esprit – de l'intériorité subjective –, que cette voix qui narre acquiert des accents d'ordre métacognitif. Comme si, pour mieux prendre les distances de soi, il fallait (au sujet de la fiction) plonger au plus profond de sa propre subjectivité.

Mais le trait de la réflexivité est également celui qui constitue le cadre cognitif et communicationnel de maints objets et applications hypermédias, particulièrement ceux qui, par le biais de langages de programmation orientés objet (C++, Java...), possèdent la capacité de se manipuler eux-mêmes. Dans le cadre spécifique des films actables, l'activité de production inter-narrative est basée sur de nouvelles formes d'adhésion/distanciation de la part du destinataire vis-à-vis de l'univers représenté par le dispositif fictionnel informatisé. Ces nouvelles formes s'appuyeraient principalement sur une compétence fictionnelle et narrative acquise par le sujet grâce (ou à cause) des médias numériques : la capacité à maintenir un regard en surplomb sur les opérations extradiégétiques qu'il effectue à l'écran alors même qu'il adopte une posture de « croyance » au premier degré vis-à-vis de l'univers diégétique (le monde de l'histoire). Cette facilité à se situer *en agissant* à la fois à l'intérieur et à l'extérieur des divers niveaux narratifs est en effet ce qui permet au spectateur actant de mimer des actes mentaux et physiques et de participer à la construction de la narration en se regardant interagir avec le programme et l'interface. Du reste, on pourrait déceler dans cette kyrielle de pensées, perceptions, remémorations, gestes et autres interactions avec la réalité externe que relate le flux de conscience, une approche phénoménologique et constructiviste de la création littéraire, une coïncidence, au sein du discours fictionnel, entre monde extérieur et monde intérieur, entre activité perceptive et cognition. Un amalgame de matériaux symboliques et d'activités – perception, cognition et action – qui renvoie directement aux modes d'existence et de fonctionnement *pluricodiques* (multimodaux) et *multitâches* des dispositifs numériques.

Le flux de conscience permet également à la fiction verbale de restituer d'une manière visuelle, par le biais de la langue naturelle, les *images mentales*. Une prérogative qui, jusqu'au dix-neuvième siècle (et même au-delà), est l'apanage, en principe, des techniques de représentation et de narration iconiques comme la peinture, ou indicielles, comme la photographie et, surtout, le cinéma, où ce genre d'images est très marqué : ralenti, surimpression, changement des couleurs et d'éclairage, emploi du grand angle, déformation du son, etc. Pratique intermédiaire s'il en est, la représentation mimétique mettant en relation images, mots et sons avec la sphère subjective a été re-médiée par les technologies numériques dès leurs toutes premières apparitions dans le paysage médiatique du vingtième siècle. Et ce tant dans le domaine des arts que dans celui des applications scientifiques et médicales, que ce soit par des techniques de captation (enregistrement du réel, numérisation d'images existantes) ou de génération (images de synthèse) d'objets réels ou imaginés.

On redécouvre ainsi, à l'intérieur d'une seule configuration médiatique, ce flux d'interactions entre différents types d'objets et de codes (texte, image, son) et techniques

représentationnelles variées. En même temps, l'interaction de ces mêmes séquences de fragments est mise en relation avec la conscience du sujet regardant mais aussi actant. C'est une re-médiation des traits spécifiques du *stream of consciousness* littéraire que le cinéma avait à son tour déjà re-modalisé par le dispositif narratif de la caméra subjective associée à la voix-off du narrateur. À ces deux différences près : dans le dispositif numérique, la combinaison de matériaux codiques disparates n'est pas irréversible comme au cinéma, où elle est réglée une fois pour toutes par le montage et par la synchronisation de la bande-images à la bande-son. Deuxièmement, dans le dispositif fictionnel numérique, ce sujet pensant, percevant et, surtout, *actant*, n'est plus situé exclusivement en amont de la chaîne productive narrative (l'auteur), ni à l'intérieur même de l'univers de la fiction (le narrateur-personnage). Désormais, par le biais du système-interface, les actes du lecteur/spectateur *performant* se trouvent « signifiés » – représentés sous forme de signifiants –, dans l'espace écranique de l'œuvre. Au même titre que son parcours de lecture pluridirectionnel montré à l'intérieur même de l'œuvre, dont les mouvements et les choix construisent progressivement la structure. Cette deuxième différence entre les formes fictionnelles pré-numériques et les formes hypermédias est fondamentale du point de vue épistémologique, la seule à notre sens véritablement révolutionnaire. Car l'affichage, à l'intérieur de la fiction, de signes représentant à la fois le mode d'emploi du dispositif médiatique et la clé herméneutique de l'œuvre constitue un paradigme communicationnel et formel inédit. Ce qui est frappant, en ce paradigme, c'est moins de constater que le partenariat entre narrateur, œuvre et narrataire devient plus actif, ou que l'acte de lecture s'instrumentalise, que de réaliser à quel point la réussite de ce partenariat (et donc de la réception) repose principalement sur le travail de représentation symbolique, pluricodique et synthétique de l'échange cognitif, émotionnel et actanciel délégué au système-interface. L'essentiel du dispositif fictionnel et narratif numérique tient à l'interactivité en tant que nouvelle dimension de l'échange auteur-œuvre-destinataire, mais surtout au fait qu'en tant que *matériau sémiotique, propriété médiatique* et *cadre pragmatique*, l'interactivité doit être représentée et communiquée par le « contenu » à travers des systèmes-interface enchâssés. De l'interface du navigateur à celle, propre et singulière, de l'œuvre, en passant par l'interface homme-machine, ces systèmes-interface télescopés se chargent ainsi de fonctions multiples : herméneutique, ergonomique, sémio-pragmatique, esthétique, narrative.

Pour revenir à la *fiction subjective intérieure* verbale et aux propriétés qu'elle partage avec la fiction numérique, il faut souligner un autre aspect important : en exprimant la pensée la plus intime, la plus proche de l'inconscient du personnage *en son état naissant*, par une juxtaposition de phrases *libres*, au sens de préalables à toute classification, de façon à donner l'impression d'un *tout-venant*, le monologue intérieur s'apparente à la notion de collection chère à Piaget. Si, comme l'épistémologue suisse l'avance dans *La Genèse des structures logiques élémentaires*, il existe une connaissance originaire se situant en deçà des classes (de la pensée paradigmatique), puisant directement dans l'expérience vécue du sujet et dans ses facteurs perceptifs pour créer des agglomérats d'objets disparates, alors la technique narrative du flux de conscience restitue parfaitement cette série non ordonnancée de fragments. Il s'agirait en somme d'une forme de simulation de processus mentaux mise en place par un dispositif fictionnel verbal. Mais cet exemple de simulation d'actes cognitifs

et de collections piagétienes s'étend également par-delà les œuvres littéraires écrites. Déjà les critiques littéraires contemporaines à la réédition de *Les Lauriers sont coupés* de Dujardin (1924) et à la parution d'*Ulysse* en français (1929) comparaient le monologue intérieur à « un film de conscience » que l'écrivain déroulait pour le lecteur comme s'il était parvenu à coucher sur papier les images mentales *telles quelles*. Une transposition tellement directe de ses expériences perceptives qu'elle poussera d'autres critiques, à la même époque, à avancer l'hypothèse d'un retour modernisé à des formes primitives de langage. La dimension aussi fortement poétique – c'est-à-dire non logique – de cette forme de prose tiendrait donc au fait que, exactement comme la musique et le langage primitif, elle permet de transmettre son *état de sensibilité* subjectif de façon homologue à la réalité de l'émotion physiologique. Nous voilà donc confrontés, d'une façon paradoxale, à la question de l'utilisation du langage naturel pour exprimer précisément ce que, en principe, le verbe n'est pas apte à formuler. Du reste, se référant en 1925 au programme d'*Ulysse*, le critique Louis Gillet l'avait qualifié d'entreprise chimérique, puisqu'il n'existerait pas de langage (verbal) pour traduire ce qui échappe à toute formalisation.

Cette opposition entre la nature verbale et la nature visuelle de la fiction constitue pour bon nombre de théoriciens de la narration et de la fiction une différence irréductible. Ce n'est, nous semble-t-il, qu'une autre façon de donner forme à l'opposition entre narration et perception, entre acte de discours (fiction verbale) et « simple » monstration (fiction cinématographique). Une opposition qui dérive à son tour des diatribes suscitées par une certaine critique littéraire s'obstinant à différencier dans le roman la description d'actions à la description tout court.

Par ailleurs, la définition de « film de conscience » évoquée dans les années 1930 à propos du monologue intérieur pour en souligner le caractère fortement visuel et *primitif*, correspond plutôt bien au film *Parties*, qui est à l'origine de *Compulsion*. En effet, dans le film d'Antoine Le Bos, il est beaucoup question d'impliquer le spectateur dans la fiction subjective intérieure du protagoniste en provoquant l'empathie et la projection imaginaire. Cela est favorisé par l'emploi du procédé narratif de la caméra subjective, mais aussi par la création d'un lien singulier avec l'intériorité du personnage, un lien résultant du *caractère polysensoriel* de ce cinéma, où le spectateur se trouve connecté aux perceptions du personnage principal (en particulier aux perceptions *tactiles*), à sa respiration, à ses pulsions les plus primordiales, à ses fantasmes.

Que le flux de conscience s'exprime à travers la littérature, le cinéma ou les médias informatisés, il reste que ces techniques fictionnelles subjectives partagent le désir de rupture. Elles essaient de s'émanciper des règles formelles antérieures (ou, du moins, de les détourner), règles prônant la rationalisation de la narration en tant que proposition discursive univoque, arrêtée et complète. Elles s'en affranchissent sur le plan esthétique et communicationnel, dans l'effort de restituer – de *modéliser* – les mécanismes profonds (perceptifs, émotionnels et cognitifs) de l'esprit, à travers l'agrégation de fragments non explicitement reliés, au sens de non encore soumis à une organisation logique. À cet égard, il n'est pas extravagant de proposer un rapprochement entre le style associatif/dissociatif pratiqué aussi bien par le monologue intérieur que par le flux de conscience vis-à-vis de contenus fictionnels de nature hétérogène (pensées, perceptions, souvenirs, images mentales, dialogues,

actions, etc.), et certaines formes de fiction hypertextuelle en réseau. Lorsqu'il s'agit de formes basées sur le modèle narratif topographique et connectif du rhizome, les liens entre fragments se font par libre association (le point d'entrée de chaque « lexie » étant connectable au point d'entrée de tout autre fragment), au gré de l'inspiration du lecteur actant. Au jeu des points-virgules et des points de suspension on peut ainsi faire correspondre des suites de *clics* et de *links* spontanées. Tout à la fois métacognitif et déambulatoire, narratif en même temps qu'opérable (inter-narratif), le principe constitutif du dispositif textuel correspondrait en effet à un processus de reconstitution – à la fois représentation et simulation – d'une *flânerie mentale* au milieu de fragments de contenu non hiérarchisés. Eux-mêmes en quelque sorte *médias de flux*, le monologue intérieur et le courant de conscience présentent des analogies avec les formes expressives et communicationnelles informatisées également sur le plan de la structure du contenu narratif. Ayant opéré *ante litteram* ce glissement très post-moderne d'une structure narrative basée sur des enchaînements logiques (temporels ou causals) à une structure fragmentée, rhizomique, où les liens se construisent au fil de la *navigation du flux*, par l'immersion immédiate du lecteur dans le courant du contenu, ces formes littéraires avant-gardistes ont repoussé de plusieurs crans les limites de la fiction verbale écrite vers l'implication croissante du narrataire et donc, en termes d'activité cognitive, vers un travail plus important de la part du lecteur réel. Si la fiction romanesque subjective intérieure a pour effet d'impliquer davantage tant le narrateur que le narrataire, il en va de même pour les fictions numériques. L'emploi d'une narration subjective permet en effet au narrateur de représenter à la fois son monde intérieur et ses interactions avec l'extérieur. Bien qu'il s'agisse toujours de *signifiants fictionnels* (d'éléments imaginés, le sujet-narrant de la fiction ne correspondant pas à l'auteur réel), page après page le narrateur s'expose et se dévoile. Mais par le biais même de ce dévoilement intime, il ne fait qu'impliquer le lecteur d'une manière encore plus immersive dans l'univers fictionnel que constitue le flux de ses pensées, gestes, perceptions. Installé dès les premières lignes dans cette *posture d'immersion* qu'est l'intériorité subjective, le narrataire se voit assigner une nouvelle place, un autre point de vue, le monologue intérieur fonctionnant ainsi comme *vecteur d'immersion*.

L'ensemble des caractéristiques du monologue intérieur et du flux de conscience – l'immersion, la simulation, l'immédiateté, l'ouverture, la transparence de l'artifice technique, etc. – montrent à quel point cette forme particulière de fiction verbale postule une participation accrue du lecteur. Plongé *d'entrée de jeu* au beau milieu d'un flux de données, le lecteur se trouve privé des repères conventionnels du genre fictionnel littéraire traditionnel (tel le roman du dix-neuvième siècle). Pour le dire avec le vocabulaire constructiviste : les *filtres référentiels* n'étant pas opérants, le sujet fait l'expérience d'un *déficit d'intelligibilité*, comme lorsqu'il est confronté à la complexité de certains systèmes informatisés. Davantage engagé par les mécanismes fictionnels tant sur le plan cognitif que métacognitif, il est contraint de permuter de cadre mental au cours de la lecture, suivant le mode non linéaire de l'intériorité du narrateur. En d'autres termes, il est contraint de prendre en charge une partie plus conséquente du travail de construction de l'univers fictionnel, ce dernier se constituant au fur et à mesure qu'il avance dans l'expérience. C'est donc cette participation accrue du lecteur à la construction de la fiction et, en général, au processus de

narration, qui constitue le principal point de contact entre la technique du monologue intérieur et le mode d'existence et de fonctionnement de bon nombre de fictions numériques. Du reste, les termes de « feintise ludique partagée d'actes mentaux » et de « posture d'immersion d'intériorité subjective » employés par Schaeffer s'appliquent aussi bien au monologue de Molly Bloom qu'à une expérience de jeu basée sur les technologies de réalité virtuelle. Ainsi, la forme fictionnelle verbale du monologue intérieur contient *in nuce* (en projet), sinon clairement explicitées, bon nombre de caractéristiques propres aux fictions numériques. Néanmoins, malgré les analogies en termes de vecteurs et de postures d'immersion, il faut prendre en compte les différences cruciales que l'on constate dans les modalités de représentation, de communication et d'interaction régissant la participation performative du destinataire. Différences qui, pour schématiser, tiennent principalement à la médiation introduite tant par l'informatique (machine, connexion en réseau et programmes) que par le système polysémique des interfaces.

Ce qui nous amène à rebondir sur une nouvelle question concernant la tension entre narration et interactivité, mais aussi entre narration et fiction : qu'est-ce que « raconter une histoire » au cinéma ? Pourquoi cela diffère-t-il autant de la littérature ?

Malgré les influences croisées des fictions verbale et cinématographique, elles proposent au destinataire deux manières distinctes d'accéder à l'univers fictionnel : la narration verbale ou les *mimèmes perceptifs* (définis par Schaeffer comme « une unité de ressemblance dans une relation d'imitation »). La « feintise d'actes perceptifs » qui réglerait au cinéma l'accès aux actions et situations représentées par les sons et les images est mise en opposition à une logique actancielle de l'ordre du discours, à une articulation de deuxième niveau de fragments. Mais alors, quel serait le rôle de la narration dans les fictions numériques non ludiques que constituent les films actables, où récit verbal, mimèmes perceptifs et actions instrumentalisées se mélangent ? Comment la narration d'aventures subjectives intérieures – anatomiques et symboliques – se déploie-t-elle des fictions verbales aux films actables, en passant par les fictions cinématographiques et par le « cinéma dynamique » ?

3. Les « aventures intérieures » du cinéma

Sans compter les nombreuses adaptations audiovisuelles du roman de Jonathan Swift *Les Voyages de Gulliver*, le fantasme de miniaturisation et celui du voyage à l'intérieur du corps humain ont donné lieu à plusieurs aventures cinématographiques, dont la plus fameuse demeure incontestablement *Le Voyage fantastique* (*Fantastic Voyage*, 1966) de Richard Fleischer, avec Raquel Welch et Donald Pleasence.

Le film raconte l'histoire du professeur Benes, un scientifique tchèque qui, travaillant au procédé de miniaturisation des êtres humains, est parvenu à rendre le rétrécissement du corps permanent. Passé à l'Ouest à l'aide de la CIA, Benes est blessé au cerveau lors d'un attentat. Impuissants face à son cas, alors que l'état du blessé empire, les scientifiques américains chargés de le sauver décident de tenter une expérience insolite : effectuer une opération chirurgicale « de l'intérieur », en introduisant une équipe de méde-

cins miniaturisés dans le corps du malade. La mission des cinq membres de l'équipage – atteindre le cerveau de Benes à bord du mini-sous-marin *Proteus* et détruire le caillot de sang qui menace de le tuer – est très risquée, car ils ne disposent que d'une heure (durée maximale de leur rétrécissement) pour l'accomplir. Pendant ce temps, un agent ennemi va tout tenter pour saboter l'opération.

Le Voyage fantastique a profité d'un gros budget accordé par la 20th Century Fox, dont une bonne moitié a été allouée aux décors et aux effets spéciaux. Sur le plan plastique, le film est donc une grande réussite. Surréaliste et ingénieuse, la mise en scène produit un effet à la fois de réalité et de dépaysement complet sur le spectateur grâce aux décors et à la maquette du sous-marin jusqu'aux simulations du balottement de ce moyen de locomotion à l'intérieur des artères et aux artifices employés pour ralentir les mouvements des acteurs et donner l'impression qu'ils évoluent dans des environnements liquides ou visqueux (ils étaient suspendus par des fils et filmés à deux fois et demi la vitesse normale). Le spectateur se trouve ainsi immergé « comme s'il y était » à l'intérieur du corps humain, qui était donné à voir aux spectateurs de cinéma pour la première fois. À cet égard, le charme du film reste inchangé : face aux images à la fois dantesques et psychédéliques de notre anatomie interne qui se succèdent à l'écran, l'effet d'immersion est toujours immédiat. Mais si on le considère du point de vue du genre d'appartenance, *Le Voyage fantastique* est avant tout un film d'aventure et d'exploration, l'intérieur du corps humain y est assimilé à une planète inconnue renfermant des beautés insoupçonnées, mais aussi des nouveaux dangers. Avec son vaisseau, ses combinaisons, ses réapprovisionnements en oxygène, l'emploi du laser pour détruire le caillot de sang, le film ressemble incontestablement à une exploration sous-marine, voire intergalactique. La réalisation solide et maîtrisée de Richard Fleischer dote le film d'un rythme hâtant où les rebondissements s'enchaînent sans cesse, chaque nouvelle zone du corps visitée recelant un nouveau péril inattendu. Mais sur quelle vision du sujet et du corps, du visible et de l'invisible, s'appuie ce traitement cinématographique ?

4. *Modéliser l'invisible intérieur*

Dans son article « Voyage au centre de l'artère. L'effet spécial vulgarisateur dans *Fantastic Voyage* (1966) », Thierry Lefebvre rappelle les propos que Blaise Pascal a consacrés au ciron dans l'une des notes éparses des *Pensées*. Le philosophe semble voir dans cet acarien parasite du fromage, qui pendant des siècles a été considéré comme le plus petit animal au monde, un reflet inversé de l'infinité de l'Univers.

« Pour Pascal, le ciron constitue un univers à part entière et son exploration s'apparente à celle d'un gouffre sans fin. De même, l'homme – ce « néant à l'égard de l'infini » – devient « à présent un colosse, un monde, ou plutôt un tout, à l'égard du néant où l'on ne peut arriver ». Ce concept d'« homme-monde » se trouve également au centre des recherches médicales : perçu comme le produit d'une architectonique singulière, le corps humain fait désormais l'objet d'une investigation « géographique » et « géologique » minutieuse. Les organes, bien différenciés depuis l'Anti-

quité, sont maintenant étudiés du point de vue de leurs interactions. [...]. Ainsi, peu à peu, ce décor naturel qu'est le corps humain se dote d'« emplois » au sens théâtral du terme. À trois siècles de distance, *Le Voyage fantastique* (*Fantastic Voyage*) de Richard Fleischer reprend ces découvertes sur le mode de la vulgarisation scientifique. L'essentiel du projet repose sur une tentative de modélisation du corps humain, et plus spécifiquement des systèmes vasculaires sanguin et lymphatique »⁵.

Cette opération de modélisation n'est en effet pas à entendre en termes de schématisation et d'élaboration d'algorithmes, mais plutôt dans l'acceptation architecturale du terme « modèle » : une représentation concrète et, en principe, fidèle, de l'objet qu'on s'efforce de reproduire. Représentation qui peut être réduite, tel le modèle d'un édifice, ou augmentée, comme le corps humain dans le cas du *Voyage fantastique*. Cependant, pour qu'il y ait représentation, il est nécessaire que l'objet que l'on s'apprête à modéliser soit connu, que l'on sache comment il se présente. Or un voyage imaginaire au sein de la circulation sanguine n'était envisageable dans les années 1960 que dans la mesure où l'on disposait enfin d'images photographiques de l'intérieur du corps. Ainsi l'odyssée du *Proteus* s'apparente fort à celle d'un fibroscope, outil infographique d'exploration médicale qui avait fait son apparition après la Seconde Guerre mondiale. Lefebvre souligne à ce propos le renversement subtil qu'opère cette forme de représentation : l'homme, naturellement enclin à l'anthropomorphisme quand il s'agit de s'approprier les formes du monde extérieur, ne parvient à restituer l'intime anatomique qu'en recourant à des comparaisons « telluriques ». Cela se reflète également dans le vocabulaire médical, où il est question de fosses nasales, de cavité cardiaque, de voûte palatine, etc. Des métaphores et des analogies qui empruntent volontiers au langage de la géologie, l'exploration du corps humain évoquant, par certains aspects, la spéléologie. Ainsi, propulsés dans la « cavité » de la carotide au moyen d'une seringue, les cinq passagers du *Proteus* découvrent avec stupéfaction la circulation sanguine. Cependant, dans le modèle proposé par le film, le milieu biologique a été extrêmement simplifié, on n'en donne qu'une configuration réductrice où les globules rouges (représentés par des bulles de gélatine légèrement colorées) flottent en suspension dans la lumière diffuse du plasma. De telles images, même si elles ne sont pas sans évoquer le psychédélisme contemporain du film, puisent leurs racines dans les pratiques du cinéma scientifique. Réalisé au milieu des années 1960, le « divertissement cardiaque » du *Voyage fantastique* n'est pas innocent : la première greffe du cœur sera réalisée au Cap le 2 décembre 1967 par le chirurgien sud-africain Christian Barnard. Le film contribue au travail de vulgarisation scientifique et de construction du discours médiatique autour du progrès scientifique et des méthodes médicales innovantes, relayé par maintes émissions radiophoniques et télévisuelles (sans compter les médias imprimés). De la même façon, à la fin des années 1980, lorsqu'il sera inauguré dans le cadre du parc d'attractions futuristes Walt Disney en Floride, le simulateur de mouvement *Body Wars* se donnera une prétendue mission pédagogique de vulgarisation, par le diver-

5. « Des cirons et des hommes. Au cœur du modèle », article publié dans *1895*, n° 27, septembre 1999, p. 131.

tissement participatif, des progrès médicaux et technologiques de la fin du vingtième siècle (notons au passage que, dans *Body Wars* comme dans la deuxième adaptation du film de Fleicher élaborée par Asimov, on court-circuitera le cœur pour ne plus s'intéresser qu'au cerveau, nouvelle star de la recherche scientifique).

Plus qu'un film d'espionnage ou de science-fiction, *Le Voyage fantastique* est donc avant tout un film de vulgarisation scientifique qui nous donne à voir, non pas un monde parallèle ou perdu, mais un monde bien réel, quoique sous-dimensionné. Ici, la miniaturisation relève d'un artifice narratif, une convention littéraire indispensable à la visualisation. En d'autres termes : un procédé narratif qui, à travers le travail perceptif et cognitif du spectateur, se met au service de la représentation. Sur le plan des effets que *Le Voyage fantastique* cherche à produire auprès du spectateur, les choix d'ordre représentationnel (mise en scène, décors, lumières, effets spéciaux, jeu des comédiens, etc.) sont en parfaite adéquation avec la logique actantielle de l'histoire racontée par le film : l'exploration d'espaces intérieurs, à la fois intimes et inconnus, l'aventure dans un univers parallèle de science-fiction. Adéquation qui se révèle en effet très captivante et efficace en termes d'identification. Car le dispositif mimétique mis en place par les concepteurs du film est extrêmement immersif : tout se passe en effet comme si l'esprit se projetait tour à tour dans la grande puis dans la petite circulation sanguine, dans un monde certes codifié (grâce aux acquis de la science), mais néanmoins imprévisible. En cela, *Le Voyage fantastique* se rapproche d'un jeu de rôles, le spectateur se trouvant symboliquement à la place des passagers du sous-marin, ballotté par le flux sanguin (exactement comme dans la cabine du simulateur de mouvement de *Body Wars*).

Ce travail d'immersion et d'identification intensif atteint son paroxysme lors de la scène de la traversée du cœur : pour permettre au *Proteus* de franchir sans encombre cet organe en passant d'un ventricule à l'autre, l'équipe chirurgicale provoque un arrêt cardiaque artificiel. La valvule cardiaque ayant immédiatement cessé de fonctionner, le vaisseau peut plonger au milieu des lamelles de l'orifice. Thierry Lefebvre associe cette image dantesque à une application concluante de la « pulsion scopique » d'après Metz : le regard des passagers du sous-marin miniaturisé est en quelque sorte aspiré par la fente qui se présente à eux. D'où le rapprochement avec le désir compulsif du protagoniste de *Parties/Compulsion* et avec la modélisation de l'intérieur du ventre féminin réalisée pour le décor du film. D'autant plus que le mode exploratoire intérieur et subjectif déjà présent dans le film sera repris par l'adaptation interactive, en projetant cette même logique actancielle du côté du spectateur. C'est ce dernier qui, incarné à l'écran par le corps miniaturisé du héros compulsif, pourra explorer les méandres de l'intérieur du sexe féminin.

5. *Le mythe de la miniaturisation du sujet*

Film à succès, à la fois critique et public, *Le Voyage fantastique* a donné lieu à de nombreuses adaptations. Dans la catégorie des *remake* cinématographiques, on citera juste le film de Joe Dante *L'Aventure intérieure* (*Innerspace*, 1987), dont l'environnement immersif « mimétique » lui a valu en 1988 l'Oscar des meilleurs effets spéciaux et visuels.

Mais le film de Richard Fleischer, tiré d'une nouvelle – désormais introuvable – de Otto Klement et Jay Lewis Bixby, a fait l'objet également d'une nouvelle opération de re-médiation : l'adaptation en roman d'un film. Il s'agit d'un procédé inversé sur le plan généalogique – du média plus récent au média plus ancien – qu'on appelle « novellisation » (de l'américain *novelization*). Cette démarche peu commune a été effectuée dans le cas particulier du *Voyage fantastique* par le maître de la science-fiction, Isaac Asimov.

Quant au thème de la miniaturisation du héros, c'est là une figure récurrente de la mythologie fantastique. Au cinéma, elle a donné lieu à plusieurs œuvres qui, au travers des décennies, explorent de différentes façons la gamme des transformations que provoque le rétrécissement physique du sujet sur le plan de ses interactions avec le monde. Des *Poupées du diable* (Tod Browning, 1936) à *La Tentation du docteur Antonio* (Federico Fellini, 1962), en passant par *L'Homme qui rétrécit* (Jack Arnold, 1957) jusqu'à la série de comédies plus récentes telles *Chérie, j'ai rétréci les gosses* (1997-2000), l'être humain, qu'il soit personnage ou spectateur, prend un plaisir évident à se mettre à la place de personnages aux prises avec un univers surdimensionné. Car au cinéma plus qu'en littérature, l'introduction de l'homoncule a pour effet de semer le trouble dans l'espace de la représentation. Brusquement, la figure humaine n'est plus l'unité de mesure ni le principe organisateur du plan. Réduit à une échelle infime, à la fois décentré et décollé de l'image, le petit homme, loin de disparaître, devient paradoxalement plus important, la réduction d'échelle semblant concentrer son pouvoir et augmenter sa puissance. Malfaiteur ou petit magicien discret, l'homoncule hante l'univers du film de sa présence tour à tour menaçante ou facétieuse, bienveillante ou maléfique.

Mais dans des films tels *Le Voyage fantastique* ou *L'Aventure intérieure*, le plaisir spectatoriel est accentué par le fait que l'environnement représenté à l'écran est inconnu et invisible à nos yeux sous cette forme. C'est donc une autre forme de voyeurisme, un autre type de pulsion scopique, à la fois plus atavique et plus perverse, que le cinéma satisfait par le biais tout à la fois de la miniaturisation du protagoniste et de la représentation de l'intérieur du corps humain sous forme d'environnement dans lequel ce protagoniste rétréci doit évoluer. Désir de regard sur *l'invisible intérieur* qu'on retrouve aujourd'hui dans l'engouement du public vis-à-vis des techniques d'imagerie médicale numériques et de maintes productions audiovisuelles de vulgarisation scientifique.

En ce sens, tant *Le Voyage Fantastique* que *Parties* et *Compulsion* renvoient également à un autre film où il est question de miniaturisation et de transgression du tabou du « regard sur l'invisible », ainsi que de déplacements à l'intérieur du corps humain et de fantaisies sexuelles primaires. En effet, alors que le film d'Antoine Le Bos semble vouloir saisir à bras-le-corps la question des mystérieux dangers se cachant dans les abîmes du ventre féminine, de son côté Woody Allen, en se camouflant en spermatozoïde dans le septième sketch de *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe sans jamais oser le demander* (1972), a essayé de répondre à la question : « Qu'est-ce qui advient durant une éjaculation » ? En illustrant le (supposé) fonctionnement du cerveau (« contrôle central », la salle humaine des commandes) et les émois d'un spermatozoïde pas comme les autres lors d'une opération

de séduction menée à bien, le réalisateur d'*Annie Hall* met en scène, entre autres l'espace intérieur du sexe masculin et le fonctionnement *caché* du corps de l'homme durant la relation sexuelle.

Mais Woody Allen ne donne qu'une vision pragmatique et mécaniciste de cette sexualité dont les rouages sont visualisés à la lettre par un système laborieux de courroies et de poulies régissant les mouvements de redressement ou de dérobage de l'organe sexuel de l'homme. Le caractère compulsif de la pulsion sexuelle masculine est évoqué dans ce sketch de façon allusive et comique, par la démonstration des conséquences immédiates, sur l'organisme de l'homme, de certains événements extérieurs (sujets de conversation, signaux subliminaux envoyés par la partenaire, etc.). À la différence de la caméra d'Antoine Le Bos, celle de Woody Allen ne franchit pas la barrière du corps d'autrui, elle ne s'aventure pas dans l'intérieur non subjectif du corps de la femme, le fantasme de castration étant associé de manière humoristique, et donc détournée, au destin inéluctable d'un malheureux gamète à lunettes. Bien qu'anthropomorphisé et voué à l'autodestruction, ce spermatozoïde n'est au fond qu'une production, une humeur organique du corps du sujet masculin, ce dernier se tenant *autour* et comme *en deçà* de cette agitation interne, quelque peu inconscient du danger de la situation.

Nous sommes donc assez éloignés du sujet masculin (masochiste ?) *en chair et en os* qui, dans *Parties* et *Compulsion*, choisit volontairement de plonger sans filet dans l'abîme de l'inconnu – de ses propres obsessions. Mais c'est surtout sur le plan de la narration qu'il existe entre ces deux films des différences fondamentales. Et ce, en raison moins du registre stylistique et rhétorique choisi – le comique de Woody Allen opposé au freudisme caricatural de Le Bos – que par le choix du point d'*ocularisation*, c'est-à-dire du point de vue de la caméra. Assimilable aux techniques d'écriture fictionnelle littéraires de l'intériorité (tel le monologue intérieur et le flux de conscience), le procédé narratif de la caméra subjective adopté par Le Bos implique une structuration particulière des instances et des actes de narration. C'est donc moins pour prolonger le jeu des renvois intertextuels et intermédiatiques que pour nous rapprocher des effets produits par certaines techniques narratives spécifiquement cinématographiques, dans *Parties*, *Compulsion* et ailleurs, qu'il nous importe de conclure en convoquant un dernier exemple de fiction filmique « anatomique ».

Il s'agit d'un très court film muet (envions 35 secondes) devenu célèbre tant pour sa thématique que pour son utilisation de la technique naissante du premier plan : *The Big Swallow* (1901, *Une grosse bouchée*), de l'Écossais James Williamson. Dans cette saynète glorieuse du cinéma muet, un homme assez distingué se tient face à la caméra, à quelques mètres de distance de l'objectif, se produisant dans une série d'actions et de grimaces, tout en bavardant vivement (en remuant les lèvres). Puis il s'approche progressivement de l'appareil, jusqu'à ce que sa bouche grandissante remplisse l'écran, s'ouvrant à démesure : un énorme trou noir qui avale et la caméra et le caméraman. Le gag se conclut par un plan où le « sujet de la prise », après s'être léché les lèvres d'un air jouissif, l'œil goguenard, éclate dans un rire gouailleur. Mais de quoi, de qui se moquerait-il, au bout du compte ? Du penchant voyeuriste du dispositif cinématographique en même temps que du spectateur, dont le regard télescope celui de la caméra/du caméraman, profitant, par procuration, du

même plaisir voyeuriste ? Objet du désir scopique, en même temps que sujet de la prise cinématographique, l'homme devant la caméra avance vers nous avec son regard narquois, en abattant par ces quelques pas la distance canonique entre objet de la prise de vue et objectif. Ce faisant, il nous interpelle directement, nous, de l'autre côté de l'écran, en train de le fixer, sur qui regarde et qui est regardé, sur qui se fait cannibaliser par qui. Tel le personnage de l'arroseur arrosé, il nous avertit qu'au cinéma nul n'est à l'abri des tours que nous joue l'appareillage, des leurres du dispositif. Loin d'être inoffensif, l'objet du regard – l'objet du désir scopique –, peut bien devenir une menace pour le sujet regardant. Même au-delà du caractère allégorique de la scène, il s'agit d'un exemple intéressant d'interaction entre sujet filmeur et sujet filmé, d'une actualité considérable si l'on pense à l'année de sa réalisation. Une nouvelle configuration langagière – le premier plan – vient à peine de faire son apparition, que déjà le filmé se met à franchir la barrière de l'écran, à dépasser la distance de sécurité entre le *profilmique* (ce qui existe et se produit devant l'objectif au moment de la prise) et la caméra. Comme dans certains films de Woody Allen et de Jean-Luc Godard bien des années plus tard, il s'agit bel et bien dans *The Big Swallow* d'une interaction d'ordre communicationnel et narratif, et pas seulement esthétique, entre l'univers fictionnel et le monde réel du spectateur, une interaction qui constitue à la fois le contenu narratif et la logique actancielle de l'histoire.

6. *Du film de cinéma au movie-ride des parcs de loisirs*

Un exemple très particulier d'activité fictionnelle immersive et de re-médiation du film *Le Voyage fantastique*, s'inscrivant moins dans la tradition du cinéma que dans celle du spectacle forain, est fourni par *Body Wars* (1989), l'une des attractions majeures du pavillon *Wonders of Life* du parc EPCOT⁶. Il s'agit d'une expérience de simulation de voyage à l'intérieur des vaisseaux sanguins humains : basé sur la technologie du simulateur de vol de *Star Wars* conçu par George Lucas, *Body Wars* est censé transporter une quarantaine de passagers à l'intérieur des images du film éponyme.

Réalisé par Leonard Nimoy en 1989, le film projeté à l'intérieur de la cabine du simulateur illustre le déroulement d'un examen médical de routine pratiqué par une immunologiste, le Dr Cynthia Lair (l'actrice Elisabeth Shue). Au moment où l'expérience débute, la scientifique a déjà été injectée dans le corps du patient, en attendant qu'une équipe d'observateurs externes vienne la rejoindre pour assister aux opérations. Cependant, comme dans le film de 1966, des événements imprévus viendront troubler la routine de l'opération et les passagers se trouveront emportés par le flux sanguin, propulsés dans les différents méandres du corps humain, sans cesse ballottés d'un vaisseau à un ventricule, puis percutés par des cellules hostiles. Dans le cadre particulier de ce dispositif fictionnel mécanique, le film ne représente que l'une des composantes du spectacle, car il est projeté à l'intérieur d'une cabine particulière disposée sur six vérins hydrauliques géants en mesure d'incliner la salle

6. EPCOT est l'acronyme de *Experimental Prototype Community Of Tomorrow* (Prototype expérimental d'une communauté du futur). Inauguré en 1982, EPCOT est le deuxième parc à thème construit dans le cadre du Walt Disney World Resort d'Orlando, en Floride.

de manière assez prononcée selon les trois axes, verticalement, latéralement et diagonalement. Pour le spectateur-visiteur, l'expérience de *Body Wars* se déroule en trois étapes : les préparatifs avant l'embarquement, l'embarquement et le voyage à l'intérieur du corps du patient à proprement parler. Dans cette attraction de parc de loisirs, tout est mis en œuvre pour rendre l'expérience de « feintise ludique partagée » le plus possible mimétique et immersive pour le spectateur. Le public est ainsi impliqué dans la fiction de façon très directe dès son arrivée sur la plate-forme d'embarquement.

Après avoir rejoint la file d'attente, le spectateur-visiteur se voit traité comme l'un des membres de l'équipe d'observation censée s'unir aux scientifiques lors de la prochaine mission médicale de routine. Des haut-parleurs l'informent qu'avant d'embarquer il devra passer deux niveaux de purification dermique, puis ils lui fournissent des détails sur les différentes aires d'exploration à parcourir. Ensuite, l'image du Dr Cynthia Lair apparaît à l'écran. En s'adressant aux membres de l'expédition (la communauté des spectateurs-visiteurs) directement de l'intérieur du corps du patient, elle leur explique avoir été miniaturisée puis introduite dans cet organisme afin d'observer ses réactions face à l'irruption d'un corps étranger (une écharde). Pour la rejoindre, les visiteurs devront donc embarquer dans le module *Bravo 229*, piloté par le capitaine Braddock (Tim Matheson), puis atteindre la salle de miniaturisation où leur vaisseau sera (soi-disant) rétréci par des techniciens armés d'un « réducteur de particules », pour ensuite être injecté sous la peau du patient. Mais lorsque le *Bravo 229* rejoint le docteur Lair elle est soudainement aspirée par le flux d'un vaisseau capillaire. La mission d'observation routinière se transforme ainsi en une aventure haletante. Le capitaine Braddock et son équipage d'observateurs se lancent à la rescousse de l'immunologue, la suivant à l'intérieur de la veine jusqu'au cœur. À l'aide du laser, le capitaine parvient à libérer Cynthia mais le vaisseau est désormais à court d'énergie et risque de rester coincé dans le corps du patient. Le Dr Lair suggère alors de rejoindre le cerveau pour y récupérer l'énergie nécessaire avant de ressortir par le canal auditif et de retrouver finalement la taille normale.

Plus de vingt ans après *Le Voyage fantastique*, *Body Wars* reprend le même projet de modélisation et de découverte de l'intérieur du corps humain sur le mode de la vulgarisation scientifique, en même temps que le principe fictionnel de l'immersion et l'artifice représentationnel de la miniaturisation. Cependant, en raison du caractère particulier de son dispositif fictionnel, dont le cadre pragmatique échappe à la plupart des catégorisations théoriques, cette attraction interroge le fonctionnement des vecteurs et des postures d'immersion communément convoqués par d'autres formes fictionnelles, qu'elles soient interactives ou pas. Qu'en est-il de la narration et des mimèmes perceptifs dans un objet tel *Body Wars*, où plusieurs conventions représentationnelles et actanciennes se trouvent hybridées et médiatisées ? Quelles formes spécifiques d'interaction – symboliques aussi bien que physiques – seraient à l'œuvre ici, entre la mécanique du simulateur, le contenu iconique et narratif de la fiction et l'utilisateur ?

Comme dans le film de Fleischer, dans le film projeté à l'intérieur de la cabine du simulateur *Body Wars*, le modèle, en tant que représentation concrète de l'objet simulé (les décors de l'intérieur du corps humain), n'est pas réduit mais augmenté. Cet univers surdimensionné n'est pas destiné ici à accueillir un équipage de comédiens lors des prises de vue, mais à renforcer l'impression pour les spectateurs-visiteurs que le module *Bravo 229* au bord duquel ils ont embarqué a subi un véritable rétrécissement, il sert à alimenter l'illusion de réalité vis-à-vis du procédé (obligatoirement fictif) de miniaturisation. Le changement d'échelle se révélant ici comme dans le film de 1966 un artifice représentationnel efficace, le public de *Body Wars* se retrouve d'entrée bien disposé à partager la feintise ludique. Paradoxalement, c'est précisément ce rapport d'échelle renversé vis-à-vis des images, entorse patente au réel, qui, synchronisé avec le son et les mouvements du fauteuil, lui permet d'adhérer à l'univers fictionnel où il est en train de s'immerger et, en particulier, d'activer le régime de croyance vis-à-vis du prétendu déplacement de la cabine-module. Dès lors, le spectateur peut aisément accepter comme vraisemblable le discours émanant des haut-parleurs lui expliquant, par exemple, que la cabine du simulateur, dont le poids à l'origine est d'environ vingt-six tonnes, est maintenant devenue aussi légère qu'une goutte d'eau. Mais si le spectateur accepte de croire *contre toute logique*, c'est pour deux raisons fondamentales, dont les conditions se mettent en place à des moments différents. La première concerne la réception réussie de la fiction, valable désormais pour la plupart des cadres pragmatiques fictionnels. Si le sujet est aussi bien disposé à croire l'expérience véridique, malgré l'invraisemblance flagrante de la proposition – la miniaturisation en vue d'une expédition à l'intérieur du corps d'un patient –, c'est qu'il le fait *en connaissance de cause*, à savoir en acceptant de jouer le jeu dont les règles et la finalité correspondent de manière adéquate à son horizon d'attente (très différent de celui du spectateur de cinéma). Par cette acceptation, il souscrit au pacte du « faire semblant » de se trouver rétréci et de partir pour une exploration scientifique que lui propose le dispositif ludique de *Body Wars*, tout en gardant un sentiment de maîtrise de la situation fictive.

En effet, à la différence d'autres époques et cultures, il s'agit moins d'exploiter sa crédulité au premier degré que de l'impliquer dans le jeu de la fiction. Si le spectateur semble dupe du dispositif fictionnel, c'est donc parce qu'il l'a décidé de son plein gré, il a choisi et accepté les conventions proposées du faire semblant de croire. Cela pourrait s'appliquer au cadre pragmatique de bon nombre de dispositifs fictionnels contemporains, la naïveté dont abusaient jadis toutes sortes de charlatans et de bonimenteurs s'étant de nos jours déplacée au deuxième et énième degré. Néanmoins, lorsque le dispositif fictionnel requiert une participation actancielle marquée de la part du spectateur, lorsqu'il lui demande un rôle participatif concret, basé sur la mise en jeu non seulement symbolique mais aussi physique de son propre corps, les limites de la question du rapport au monde réel et à l'univers de la fiction se déplacent. Par ce système de simulateur de mouvement combiné au film de fiction, on se rapproche donc du modèle fictionnel du théâtre et du jeu de rôles grandeur nature, avec tout ce que cela implique en termes de vecteurs et postures d'immersion et d'identification. D'autant plus qu'à la différence du film sur Internet et encore plus en salle, dans le cadre de *Body Wars* le caractère de l'expérience fictionnelle est moins individuel que collectif et tout dans la co-présence, le visiteur

de l'attraction se trouvant embarqué avec un groupe, appelé à partager son expérience fictionnelle, à faire équipe avec les autres passagers de l'expédition (la réussite dépendant aussi de la « bonne » collaboration des spectateurs-visiteurs à la construction de la fiction).

Sur le plan de l'adhésion du spectateur, le contrat de lecture fictionnelle mis en place par le dispositif immédiatement, dès l'entrée dans la file d'attente conduisant aux écrans de purification, est d'abord réactivé par le film (par l'adresse directe au spectateur pratiquée par le personnage du Dr Lair), puis définitivement scellé au moment de l'impact du spectateur, désormais installé dans la cabine du simulateur, *simultanément* avec les images surdimensionnées de l'intérieur du corps humain, les sons et les mouvements de son fauteuil. C'est à ce moment qu'intervient la deuxième condition de l'acceptation de la « feintise ludique », celle qui va définitivement le pousser à croire, par-delà toute opération logique, de s'être véritablement embarqué dans une mission scientifique extraordinaire. Il s'agit d'une raison d'ordre phénoménologique, car elle passe par la stimulation directe du cerveau, par la déstabilisation physiologique de sa posture physique et de son système perceptif.

7. *L'aventure intérieure, une simulation ludique partagée*

Body Wars reprend, tout en la réactualisant par le biais de la technologie du simulateur de mouvement, la métaphore des mouvements telluriques employée à la fois par le vocabulaire médical et par les récits de fiction pour restituer les lieux de l'intime et la dynamique des activités du corps humain. Comme dans *Le Voyage fantastique*, l'exploration de l'intérieur de notre organisme évoque, par bon nombre d'aspects, le travail souterrain des géologues (métaphore spéléologique que l'on retrouve dans *Compulsion*). Mais le mécanisme de l'attraction foraine – un simulateur de mouvement qui encapsule des spectateurs assis dans les fauteuils avec les ceintures de sécurité bouclées – procure des sensations inédites dont principalement, grâce à la fausse force de gravité qu'il génère, le sentiment d'être réellement à bord d'un objet mouvant. En effet, le système qui contrôle les vérins hydrauliques du simulateur *triche* avec le cerveau du spectateur, ce dernier recevant exactement les mêmes signaux de l'extérieur (y compris les informations visuelles et sonores du film à l'écran) que si la salle où il est assis était véritablement en train de bouger, de rouler ou de voler, alors qu'en réalité elle ne se déplace jamais. Le décalage ainsi créé entre perception et réalité est tellement important qu'il peut même provoquer le mal des transports, particulièrement lorsque la synchronisation mouvement-image-son n'est pas opérante.

Sans s'aventurer dans la description détaillée de la façon dont la physiologie humaine procède au traitement du mouvement, on rappellera que notre perception du corps, de ses mouvements et de ses interactions avec l'environnement tient principalement aux moyens par lesquels notre cerveau interprète les signaux qu'il reçoit des différents organes et systèmes sensoriels (tels la vue, l'ouïe, le toucher, le goût, etc.). Pour que le corps bouge de façon adéquate à la situation, les réponses à tous

ces signaux doivent être instantanées et provoquer une série d'ajustements et d'actions coordonnés et synchronisés. La stabilité de la posture du corps est maintenue à travers des réflexes vestibulaires qui sont sous le contrôle de trois classes de données sensorielles : la sensibilité proprioceptive (propre aux muscles, ligaments, os), le système vestibulaire (situé dans oreille interne) et les informations visuelles (fournies par la rétine, les nerfs optiques, le cortex visuel).

Parmi les trois, au niveau de la simulation motrice, les yeux sont la principale source d'information, ce sont eux qui envoient des images au cerveau concernant par exemple la position de la cabine du simulateur, sa vitesse, son altitude par rapport au sol, etc. Il en résulte que l'efficacité du simulateur tient principalement au degré de synchronisation entre les mouvements produits par le système électromécanique et les images projetées sur l'écran de la cabine. Appliquée aux jeux vidéo et à l'expérience subjective du joueur, la simulation du mouvement produit des effets de réalité très importants. L'impact de cette simulation, particulièrement lorsqu'elle est en bonne adéquation avec le dispositif de feintise ludique de pilotage, est assez fort en termes de construction et de maintien de l'adhésion du sujet à l'univers fictionnel représenté : lorsqu'on tourne la manette de contrôle du jeu à gauche, le paysage et les éléments du décor affichés à l'écran se déplacent aussi dans la même direction. Simultanément, le joueur ressent son propre corps tourner dans la direction opposée.

Il en va de même pour le spectateur passager de *Body Wars*. À la différence du spectateur du *Voyage fantastique* qui reconstruit les mouvements du sous-marin *Proteus* par le biais principalement de ses compétences narratives, le passager du *Bravo 229* se trouve effectivement – avec tout son corps – assis à l'intérieur d'une cabine dont il *perçoit* les mouvements et dont il *ressent* physiquement les vibrations. Ces éléments étant synchronisés aux déplacements dans l'espace fictionnel du film à l'écran et aux effets sonores associés, le fonctionnement physiologique du corps du spectateur correspond en tout et pour tout à celui du corps – imaginaire – d'un explorateur rétréci injecté dans un organisme humain à bord d'un vaisseau miniaturisé. L'activité fictionnelle fondamentale de réactivation mimétique se produit donc de manière automatique, inconsciente, directement à l'intérieur du cerveau. Elle échappe totalement au contrôle du sujet qui se retrouve complètement à la merci du flux perceptif (d'où l'effet cathartique important provoqué par ce genre d'attractions). Cependant, à la différence du joueur d'un simulateur de vol à l'ordinateur, tout en faisant une expérience plus véridique, car physique et mécanique, du mouvement à l'intérieur de l'univers fictionnel, le passager de *Body Wars* n'est pas le maître du jeu, il n'est pas à l'origine de la synchronisation du mécanisme d'action-réaction, il ne commande pas la navigation par ses propres gestes et réflexes. Sur le plan strictement physiologique, donc, son rôle actanciel dans la fiction est limité au travail perceptif passif, voire inconscient. Ce qui ne l'empêche pas, sur le plan symbolique, d'adhérer complètement à son rôle fictionnel, d'autant plus que ce dernier, cohérence du scénario oblige, consiste précisément à jouer l'observateur extérieur ballotté à l'intérieur d'un module qui, lui, est contrôlé par un *vrai* pilote, autre personnage de la fiction, le capitaine Braddock.

À partir de ces remarques, on comprend que dans ce dispositif fictionnel l'effet d'immersion et l'illusion de la réalité reposent sur l'interaction de plusieurs facteurs,

eux-mêmes corrélés, dont la mise en adéquation qui en résulte est ici particulièrement cohérente. Ainsi, les interactions du corps du spectateur avec les équipements mécaniques de la cabine du simulateur sont en relation simultanée avec les interactions avec les images projetées à l'écran (les décors cinématographiques dont on a surdimensionné l'échelle pour en augmenter la force d'impact) et l'environnement sonore (bruitages de mouvements en particulier) restitués à l'intérieur de la salle-cabine de simulation. De surcroît, ce travail perceptif interagit à son tour avec les différentes compétences et activités cognitives convoquées par la fictionnalité et la narrativité à l'œuvre dans le dispositif intégrant diverses formes de narration : celle du film – le récit énoncé par le personnage du Dr Lair, techniquement une métalepse – et celle du dispositif lui-même – le discours *périfilmique* diffusé par les haut-parleurs, sorte de paratexte fictif jouant un rôle d'implication immédiate du spectateur et donc de renforcement de l'illusion.

L'adhésion à l'univers fictionnel est ainsi le résultat de la combinaison du travail narratif et représentationnel du film et des effets mimétiques cinétiques – les *leures perceptifs* – provoqués par le simulateur. Ce dernier parvient à simuler l'extériorisation d'une partie des actions se déroulant à l'intérieur de l'univers du film, c'est-à-dire toute action concernant le déplacement dans le flux sanguin du module *Bravo 229* miniaturisé. Par cet artifice fictionnel, *Body Wars* déplace les limites entre ces deux mondes, celui de l'histoire et celui du réel (même si ce dernier n'est qu'une projection futuriste imaginée par Disney). La « feintise ludique partagée » n'est plus confinée à l'intérieur de la fiction cinématographique mais, comme au théâtre, elle se construit un prolongement dans un environnement physique, lieu des échanges intramondains, réels ou fictifs. Cependant, à la différence du théâtre, dans le cadre du dispositif de *Body Wars*, ce ne sont pas les comédiens mais les spectateurs qui prennent en charge la fonction mimétique, c'est à eux que revient le jeu de simulation d'événements. Cela montre à quel point le déplacement de la logique interne de l'univers fictionnel à celle externe du monde réel de la fonction actantielle et narrative, mouvement opéré par les dispositifs fictionnels numériques, trouve ses racines bien au-delà de l'écran de l'ordinateur personnel et du réseau d'Internet. Le spectateur du *cinéma dynamique* à la *Body Wars* est déjà partiellement investi de nouvelles fonctions narratives, mais d'une manière *collective*, strictement *normalisée* et surtout *mimétique*. Tel un comédien ou un enfant en train de jouer, il doit faire semblant avec son corps d'appartenir à l'univers fictionnel, il doit jouer jusqu'au bout le jeu de l'imitation d'actions réelles. Ce n'est qu'en dialoguant directement avec le programme logiciel qui régit les mécanismes de l'expérience fictionnelle que le sujet se verra attribuer d'autres rôles actanciels et communicationnels.

8. *Fiction, narration et simulation de mouvement*

Sur le plan de la narration, l'analyse de *Body Wars* montre également que l'opération de ré-médiation d'un film de fiction classique en dispositif fictionnel cinétique travaille moins au niveau du contenu – l'histoire –, que sur les techniques mimétiques et narratives – les *indices de fictionnalité* et les *marques de l'instance énonciatrice* – spécifiques au dispositif fictionnel cinématographique. Mais il y travaille en opérant

des détournements importants, allant jusqu'à réorienter des pratiques considérées comme transgressives par le cinéma classique. L'adresse directe au spectateur, envoyée ici par-delà l'écran par le personnage-narrateur du Dr Lair en est un exemple. Le regard à la caméra constitue en effet l'une des figures taboues des fictions cinématographiques classiques, lesquelles s'employaient plutôt à cacher autant que possible toute marque de l'appareil énonciatif. Dès lors, ce regard adressé par le sujet filmé par-delà l'objectif et directement dirigé vers le spectateur est, du point de vue de la norme, un faux pas fictionnel : en créditant par ce même mouvement la co-présence du sujet spectateur, il abat la barrière de l'écran, ce mur symbolique qui sépare conventionnellement l'univers de la représentation du monde réel. Genette l'a rappelé récemment, le récit a pour enjeu et pour fonction de mobiliser l'imagination de son récepteur, et les effets de métalepse mobilisent plus particulièrement des aspects ludiques et fantastiques de cet imaginaire. Pratique à la fois très particulière dans son procédé et presque universelle dans son champ de manifestation, la métalepse y fonctionne comme une transgression ludique (« entre la figure et la fiction, il y a le jeu »). Des films tels *The Big Swallow* en témoignent, le regard à la caméra n'était pas encore proscrit dans le cinéma primitif. Au début de l'histoire du média, le filmé se situe obligatoirement *en deçà* du récit cinématographique, ce dernier, avec son arsenal d'artifices rhétoriques – de *leurres hypernormaux*⁷ – restait encore à inventer.

Mais dans *Body Wars* l'enjeu de cette pratique de la métalepse serait moins la recherche d'une rupture de l'enchantement opéré par le dispositif de la fiction qu'au contraire, un artifice employé en connaissance de cause pour permettre le fonctionnement de ce dispositif tout en fictionnalisant l'espace hors-écran. Le métalepse interne au film est ici une figure non pas de la fiction cinématographique mais du dispositif fictionnel élargi qu'est l'attraction du simulateur de mouvement dont le film n'est que l'une des composantes. Dans ce cas particulier, il s'agit moins d'un leurre mis en œuvre par les techniques de narration cinématographique que d'une opération de re-médiation des techniques d'interpellation directe du public propres au spectacle forain (média que, par ailleurs, le cinéma a à son tour re-modalisé). Le charlatan bonimenteur des fêtes foraines et du Luna-Park ayant pris ici l'apparence du Dr Cynthia Lair/Elisabeth Shue.

Certes, d'un point de vue strictement diachronique, le cinéma primitif, bien avant le cinéma dynamique, avait déjà re-médié le spectacle théâtral et forain, allant jusqu'à garder l'intervention en salle, au moment de la projection, d'un bonimenteur. Véritable médiateur, ce narrateur en chair et en os était le garant de la bonne communication des informations narratives entre les deux pôles communicationnels situés chacun à un bout de la chaîne. Il s'agit en somme, comme le notent François Jost et André Gaudrault, d'un « narrateur-suppléant » chargé, à l'époque où le film était *muét*, de porter à la connaissance du spectateur le sens des images (ainsi que le contenu des dialogues mimés par les comédiens), de pallier par sa propre voix les failles d'une narration filmique aux prises avec le caractère indicial et mouvant de

7. Schaeffer définit les leurres hypernormaux comme des semblants qui, parmi les traits qu'ils imitent, renforcent sélectivement ceux qui sont les meilleurs inducteurs de leurres. C'est le cas par exemple de la technique picturale du trompe-l'œil ou du Dolby au cinéma.

son propre *discours*. Ce sera à partir du moment où à la continuité narrative de la monstration en un seul plan – celle de *L'Arroseur arrosé* (1895) – se substituent la multiplicité des plans et l'éclatement topologique de l'intrigue des films de Erwin S. Porter et David W. Griffith jusqu'à l'avènement du cinéma parlant, que les compétences demandées au spectateur n'auront de cesse qu'elles ne se multiplient :

« Chaque changement de plan, chaque "hiatus de la caméra" risquait en effet de rompre le fil du récit, de provoquer un trou dans son tissu et, ce faisant, de laisser au spectateur une part trop grande à l'interprétation, voire à l'incompréhension. C'est que toute articulation de plan en plan recèle en quelque sorte une "consigne de lecture" (Odin, 1983) que le spectateur doit arriver à décoder : telle coupe doit être comprise comme une ellipse, telle autre comme un *flash-back*, etc. Les significations de ces consignes, de même que leur compréhension par le spectateur, n'allaient pas de soi. Elles devaient faire l'objet d'un apprentissage.

Au départ donc, l'articulation de plan à plan suppose, inéluctablement, un surcroît de tâches pour le spectateur »⁸.

C'est la raison pour laquelle le spectateur du cinéma primitif était un « spectateur assisté », le rôle d'interprétant joué par le bonimenteur se révélant alors fondamental, bien que sa présence ait été plutôt éphémère et relative (il n'était pas systématiquement associé à toute projection de cinématographe). En convoquant déjà la simultanéité et la rivalité de deux activités narratives parallèles (celle des images et celle de la voix, du récit verbal), ce dispositif de co-présence physique de narrateur et narrataire renvoie directement au mode narratif bicéphale spécifique du spectacle de lanterne magique. Mode narratif à deux têtes que rendra superflu l'avènement prochain du sonore et, surtout, le développement à venir d'un langage cinématographique proprement narratif (le montage venant prendre en charge et articuler, par différentes techniques, ce travail de narration).

Mais à la fin des années 1980, deux décennies après *Pierrot le fou* (Jean-Luc Godard, 1965) et à l'époque où Woody Allen en fait le sujet d'un scénario, s'il y a métalepse dans un film, c'est qu'on a choisi de s'en servir, qu'on a voulu, l'espace d'une séquence et par le biais d'un simple changement de direction du regard du comédien, rompre avec le mode du faire-semblant, interrompre son jeu pour montrer au spectateur les dessous du métier, les coulisses du spectacle cinématographique, les artifices de la mise en scène (les ruses du *make-believe*).

Cependant, dans le cas spécifique du film à l'intérieur du dispositif fictionnel de *Body Wars*, il s'agirait moins d'une réappropriation de propriétés médiatiques de la part du média plus récent (le cinéma) vis-à-vis du média plus ancien (le spectacle forain et la lanterne magique), que d'une re-médiation de configurations sémiotiques : si, dans le cadre de l'attraction du simulateur de mouvement, le film introduit une métalepse, ce n'est pas pour proposer au spectateur un moment de distanciation de l'univers fictionnel, une rupture de l'illusion de réalité de l'univers du filmé. Au contraire, c'est pour qu'il adhère dès le départ à l'univers fictionnel de l'attraction dans son ensemble

8. Gaudrault, A. et Jost, F., *Le Récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1990, p. 64.

que le film l'interpelle directement, que le Dr Lair s'adresse à lui *personnellement*, en fictionnalisant ainsi l'espace physique hors-cadre.

En d'autres termes, les leurres narratifs spécifiques au média cinématographique (le regard à la caméra, l'adresse au spectateur) sont détournés d'entrée et, une fois associés à d'autres artifices, propres cette fois au dispositif fictionnel théâtral, ils sont mis au service de la fiction pseudo-cinétique de *Body Wars*⁹. Ces opérations multiples et complexes de redistribution des vecteurs et des postures des dispositifs fonctionnels à l'intérieur d'un dispositif hybride quasi interactif constituent l'un des passages clés du parcours vers la narration informatisée. C'est pourquoi il importe de déterminer quelle place cette forme particulière de fiction occuperait dans le cadre d'une classification des autres dispositifs fictionnels, entre fiction théâtrale, cinématographique et numérique.

9. *Pulsion scopique, immersion et désir d'interaction*

Le désir d'immersion dans l'univers de la fiction, du passage de l'autre côté du miroir, du franchissement de la surface du représenté par un plongeon directement à l'intérieur de l'image, est un vieux fantasme du sujet regardeur.

Car si l'image est faite pour satisfaire ce que Freud a appelé « la pulsion scopique » – le désir de voir –, elle n'est pas sans susciter d'autres types de pulsions, à commencer par la pulsion épistémophilique – le désir de savoir. C'est à l'énigme jeu de mots de Lacan que l'on doit le rapprochement entre ces deux pulsions : « dans le savoir, il y a du voir ».

En mettant en jeu l'envie de voir du spectateur en même temps que l'activité du regard et le corps des personnages, le film active l'illusion d'une rencontre qui stimulerait tant la pulsion scopique que d'autres pulsions sexuelles non génitales, fondées principalement sur une remémoration des sensations corporelles et témoignant des différentes modalités du rapport à l'objet. Au point que le cinéma lui-même s'est employé à maintes occasions à mettre en scène le désir de voir et celui de dépasser la frontière écranique qui sépare l'univers fictionnel et le monde réel, ce désir de rencontre physique du *filmé* et du *voyeur*, rencontre par ailleurs symétrique à celle du filmé et du *capteur* (le réalisateur derrière la caméra). Le film de Williamson *The Big Swallow* (1901) évoqué il y a quelques pages constitue à cet égard un exemple emblématique. Cependant, bien que sur le mode phagocytaire, l'interaction du filmé et du regardeur concerne ici essentiellement l'appareillage du cinématographe, le dispositif technique de prise de vue en soi, le spectateur dans la salle jouant le rôle du témoin de l'agression et *a fortiori* de potentielle prochaine victime. Le désir d'interagir avec les images ne surgit donc pas encore du côté du public, à l'époque souvent exposé à des effets fantasmagoriques dérivés de la tradition du spectacle vivant et itinérant qu'adopte cette *version augmentée* de la technique photographique. Et lorsque le comportement instinctif de ce dernier se trouve représenté à

9. Dispositif fictionnel corporel dont le bon fonctionnement, paradoxalement, dépend entièrement de l'apport du matériau audiovisuel et narratif du film.

l'écran, c'est pour en souligner la naïveté, comme le montre un autre très court film de 1902 produit avec le kinétoscope d'Edison, *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (2 min., Edwin S. Porter). Dans la troisième saynète – *The Country Couple* –, Uncle Josh incarne un spectateur « réel » qui, croyant la jeune femme fille à l'écran menacée par son amant, se précipite vers la toile dans le but de donner une leçon au gaillard. Incapable de faire la différence entre le cinéma et la vraie vie (tout comme les premiers spectateurs des films des frères Lumière), Uncle Josh parvient dans sa fougue à « crever » l'écran littéralement, en dévoilant ainsi le projectionniste placé juste derrière (projectionniste qui, en colère à cause de cette interruption impromptue du spectacle, finira par s'en prendre à lui).

Parmi les nombreuses œuvres produites plus récemment autour de ce désir d'interaction avec l'image, nous en évoquerons juste deux : un film de fiction américain et une vidéo expérimentale réalisée à partir d'un ancien film soviétique. Il s'agit respectivement de *La Rose pourpre du Caire* (1985) de Woody Allen et de *Steps* (1987), une vidéo du réalisateur polonais Zbigniew Rybczynski, deux productions qui permettront de constater le développement de la représentation au cinéma du désir d'histoires et d'interaction avec les images, du fantasme de la mise en relation de l'univers fictionnel narratif et du monde réel dans les années 1980.

10. *L'interaction de la vidéo avec le film-monument*

Dans *Steps*, l'interaction du filmé et du spectateur fait plusieurs bonds en avant, en embrassant de nouveaux territoires, dont celui des attractions fictionnelles immersives à la *Body Wars*. Grâce aux techniques d'incrustation vidéo employées dans les années 1980 (*video keying*), l'irruption du corps du spectateur a lieu à l'intérieur même d'une séquence cinématographique, et pas n'importe laquelle. *Steps* raconte en effet l'histoire d'une visite touristique d'un genre très particulier.

Sous la houlette d'un guide-délégué du gouvernement soviétique, un groupe très hétéroclite de touristes américains (des yuppies, deux punks, un rappeur, un couple d'obsédés sexuels, etc.) visite le plus célèbre monument de l'histoire du cinéma : l'escalier d'Odessa, décor naturel d'une scène culte du film *Le Cuirassé Potemkine* (1925) de Sergueï Eisenstein. Le point culminant est atteint lors de la fameuse scène du massacre sur les marches de l'escalier, où les cosaques venus réprimer la révolte des travailleurs soutenus par l'équipage du Potemkine descendent sur la foule d'une manière rythmée et machinale, en tuant tous ceux qu'ils croisent (y compris une mère dont le landau, soudain abandonné, dévale tragiquement les marches). C'est à ce moment que les touristes américains font irruption de partout à l'intérieur des images puissantes et chargées de pathos d'Eisenstein, roucoulant excités à la vue du sang, mitraillant la scène avec leurs appareils photographiques, allant jusqu'à poursuivre le bébé dans le landau pour le prendre en photo.

Sous ses allures de gag, la vidéo de Rybczynski porte un regard critique sur notre rapport au réel et aux images, sur le travail de la mémoire à travers la technologie,

sur l'exploitation marchande de la rhétorique révolutionnaire soviétique et sur la transformation du mythique et du religieux (du cinéma en tant qu'icône, qu'*image sacrée*) en kitsch. Cette vidéo expérimentale constitue en effet une mine inépuisable de signes à décrypter. Comme Lev Manovich l'a remarqué¹⁰, la séquence clé du chef-d'œuvre d'Eisenstein devient ici le générateur d'une série d'oppositions, juxtapositions, surimpressions d'éléments appartenant à différents univers, tant sur le plan spatial (la perspective et l'échelle d'images hétéroclites) que sur le plan temporel (le passé de l'image cinématographique et le présent de la vidéo).

Par ailleurs, *Steps* est aussi un chef-d'œuvre d'intermédialité : du récit historique au cinéma à la vidéo, en passant par la photographie et l'architecture. Le dispositif fictionnel mis en œuvre par Rybczynski s'appuie principalement sur le dispositif technique de l'incrustation, une technique qui à son tour re-médie celle du photomontage tel qu'il était pratiqué dans les années 1930 et 1940 par des artistes comme John Heartfield ou Moholy Nagy. Une technique qui en même temps préfigure le *compositing* que la technologie numérique rendra possible la décennie suivante et que les logiciels de traitement des images rendront accessible au grand public. À la différence du photomontage, les images de *Steps* sont mouvantes, mais elles sont aussi le résultat de l'assemblage d'éléments iconiques provenant de sources de nature différente : celles tournées en 1987 (couleur) sont mixées, lors du montage, avec celles (noir et blanc) provenant d'une copie du *Cuirassé Potemkine*. Ce mélange d'images hétéroclites a pour effet non seulement de combiner deux technologies de l'image, mais aussi d'entremêler visuellement, tout en les laissant facilement reconnaissables via le code couleur, le niveau narratif de 1987 – l'histoire d'une visite touristique improbable – et le niveau narratif de 1925 – l'histoire (véridique, bien que fictionnalisée¹¹) du massacre des travailleurs d'Odessa en 1905 racontée par le film d'Eisenstein. Le dispositif narratif élaboré par Rybczynski s'appuie donc sur l'interaction de deux *filmés* de nature hétérogène – les images captées par la caméra d'Eisenstein et celles captées par la caméra vidéo –, ainsi que de deux *narrés* d'histoires différentes – l'univers diégétique de la vidéo et celui du film. *Steps* met ainsi à contribution la tension entre le dispositif du cinéma et celui de la vidéo tant sur le plan de la représentation que sur le plan de la narration. D'un côté, les deux dispositifs se disputent la palme de *document du réel* (bien que la vidéo expérimentale satirique se refuse beaucoup moins que le film historique soviétique au statut de fiction). De l'autre, le dispositif narratif de la vidéo s'emploie à enchâsser celui du film qui n'a cessé de lui résister. Comme si la mise en abyme des événements d'Odessa, réalisable au niveau technique, poserait bien plus de problèmes au niveau symbolique (idéologique).

Le spectateur du cinéma se trouve ici représenté en proie au désir paradoxal de rattraper sa participation au spectacle ancien en temps réel en déambulant (virtuellement) sur les lieux où cela s'est produit. Ayant abandonné son fauteuil pour se rendre directement sur place, à l'intérieur même de l'espace filmique, il s'applique à se fabriquer des traces – des images photographiques –, des preuves matérielles de

10. Manovitch, L., *The Language of New Media*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 2001, p. 151.

11. Parmi les éléments modifiés par le film, le lieu de l'action même, les événements réels n'ayant pas eu lieu sur l'escalier monumental d'Odessa mais dans les ruelles en sa proximité.

sa visite (sorte d'équivalent visuel du cri triomphal « J'y étais ! » du touriste de masse comblé). Le monument n'est pourtant plus l'escalier en pierre d'Odessa mais son simulacre cinématographique ou, plus précisément, la *matière plastique* de la plus célèbre séquence du patrimoine cinématographique mondial. De son côté, grâce à la vidéo, le filmé a retrouvé sa propre profondeur, cette troisième dimension qu'il arborait en amont face à la caméra, au moment de la prise de vue, cette qualité du profilmiq ue ressurgie par la bande vidéo après l'aplatissement sur la pellicule. À cette différence près : il ne s'agit pas de la véritable profondeur propre à l'espace réel, reconstruite grâce à on ne saurait quelle magie, mais d'un espace virtuel nouveau, actualisé par le montage, espace des brèches que l'électronique s'est ouverte à grande force par la mise en abyme de la trace argentique. Et comment s'empêcher d'entrevoir dans ces brèches une anticipation de la possibilité de représenter des espaces en trois dimensions *navigables*, possibilité inédite qui deviendra quelques années plus tard l'une des propriétés esthétiques spécifiques fondamentales du numérique ?

Dès lors, force est de constater que, à l'instar de *The Big Swallow*, ce qui est en jeu ici est moins le désir de participation du spectateur au film que le devenir du cinéma et, *a fortiori*, de l'humanité. Car c'est à la spectacularisation (à l'industrialisation et donc au commerce) du travail de mémoire historique (de la lutte révolutionnaire, du patrimoine historique cinématographique) que s'attache le discours mis en scène par *Steps*. Mais cette spectacularisation n'est que le fruit de l'instrumentalisation de ce travail de la mémoire, tout particulièrement visuelle qui, commencé par la photographie et le cinéma, se prolonge dans les images vidéo-électroniques.

Au passage, par cette opération de *digital compositing* avant la lettre, Rybczynski confère à la séquence cinématographique de l'escalier un nouveau statut : unité temporelle du montage cinématographique, elle devient ici une réalité plastique spatiale, un lieu singulier dont l'existence est tellement réelle qu'il peut être visité comme toute autre grande attraction touristique. Parce qu'elle nous semble remédier un décor de fiction cinématographique en fiction théâtrale (l'escalier se constitue en espace de la scène interactive) et en attraction foraine (il devient ainsi une attraction, un lieu canonique du merveilleux que le public peut visiter), cette vidéo nous rapproche de la feintise ludique partagée proposée par *Body Wars*, où la visite du corps humain, lieu réel s'il en est (bien qu'invisible à l'œil nu) a également acquis le statut d'attraction culturelle spectaculaire.

11. *La métalepse des personnages figure du désir d'interaction*

Il en va tout autrement de *La Rose pourpre du Caire* où le fantasme d'immersion dans le monde fictionnel est illustré par Woody Allen essentiellement au niveau de la narration. Dans ce film de 1985, bon nombre d'indices apparaissent comme symptomatiques du désir d'interactivité, de co-présence, de participation physique à l'activité de l'univers fictionnel, relevant ainsi du travail de représentation des interactions film-spectateur.

Dans le New Jersey des années 1930, Cecilia (Mia Farrow) mène une existence morne et tourmentée. Seul le cinéma lui permet d'oublier l'espace d'une séance la grisaille de sa vie de couple et la crise économique. Et lorsqu'un film la fait vraiment rêver, comme *La Rose pourpre du Caire*, elle n'hésite pas à le revoir plusieurs fois. Une attitude qui finit par attirer l'attention du héros du film, l'aventurier Tom Baxter (Jeff Daniels) jusqu'à le pousser un beau jour à quitter l'écran pour venir déclarer son amour à cette spectatrice assidue.

Pour les autres comédiens, le réalisateur et les producteurs, c'est la panique, d'autant plus qu'entre-temps, dans d'autres salles d'exploitation, d'autres Tom Baxter sont en train de s'échapper de l'écran. En revanche, pour Cecilia et Tom c'est le bonheur, bien que ce dernier découvre à ses frais la dure réalité du monde réel, où les voitures n'attendent pas leurs conducteurs le moteur allumé et les amoureux font l'amour sans fondu au noir. Mais comme tout rêve, même celui-ci a une fin. Cécilia le découvre à ses frais après un saut de l'autre côté de l'écran, directement dans le film, au milieu des comédiens de *La Rose pourpre du Caire*, dans ce monde où le champagne n'en est pas. Car tout cela n'est que du cinéma, Tom Baxter compris. Aussi l'amoureuse finira-t-elle par lui préférer Gil Shepherd, l'acteur, la personne réelle qui l'interprète, venu dans le New Jersey pour ramener le fugitif à la raison. Sitôt le calme revenu dans le film, l'acteur repartira seul à Hollywood, laissant derrière lui une Cécilia terrassée, ne sachant plus à quel rêve se vouer. Enfin, jusqu'à la prochaine séance, car Tom Baxter évaporé, Gil Shepherd parti, son mari quitté, Cecilia entre en pleurant dans la salle de cinéma. On y passe *Le Danseur du dessus* avec Fred Astaire et Ginger Rogers qui s'aiment, s'étreignent, dansent joue contre joue en chantant *Cheek to cheek*. De quoi balayer les larmes du visage de Cecilia, qui ne peut que s'abandonner de nouveau à la magie du cinéma.

Il s'agit d'un exemple magistral de film dans le film, d'une mise en abîme enchâssée de niveaux narratifs et d'univers fictionnels : celui de *La Rose pourpre du Caire* que Cécilia/Mia Farrow ne cesse de revoir, éblouie par le personnage de Tom Baxter, et celui qui porte le même titre, réalisé par Woody Allen (son mari à la ville), dont elle est la protagoniste.

Le réalisateur fait franchir au héros de la fiction₂ la barrière de l'écran pour qu'il rejoigne l'héroïne de la fiction₁, se retrouvant ainsi projeté dans le soi-disant monde réel où vient le rejoindre l'acteur – la personne réelle – qui incarnerait le personnage fictif de Tom dans la fiction₂. Joyeux amalgame de niveaux représentationnels et narratifs, jeu de rôles autour des instances/fonctions cinématographiques canoniques (tout particulièrement à l'égard de la triade acteur-personnage-spectateur), brillante mise en scène du désir d'évasion et d'immersion, ce film est aussi une illustration *ante litteram* du désir de participation physique, de la part du spectateur, aux faits et gestes de l'univers de la fiction.

D'autant plus que, grâce à une formidable trouvaille scénaristique, ce mouvement de dépassement de la barrière entre univers fictif et monde réel est impulsé, au départ, par le héros même de la fiction cinématographique (à son tour représentée à l'inté-

rieur d'une autre fiction de la même catégorie). *La Rose pourpre du Caire* met en scène, entre autres, l'une des propriétés spécifiques de la relation que, bien des années plus tard, entretiendra le spectateur actant avec le dispositif fictionnel numérique et que nous avons déjà soulignée à propos de la structure : à savoir le caractère *suivi* de cette relation, par ailleurs fragmentée et fragmentaire, résultant de l'assiduité, de la fidélité, de la répétition d'usage. Comme l'utilisateur de films interactifs et de jeux vidéo, Cécilia s'investit à maintes reprises dans l'aventure fictionnelle et narrative qui se déroule à l'écran. Mais, puisqu'elle se doit de correspondre au stéréotype du spectateur féminin de mélodrames cinématographiques d'époque mis en scène par Woody Allen, son investissement est (représenté comme) avant tout d'ordre émotionnel : elle pleure, a peur, s'inquiète, tombe amoureuse, etc. Elle réagit en somme comme toute femme – sujet sensible impressionnable par excellence – qui s'embarque dans une aventure émotive engageante. Sa grande émotivité entraîne son attachement à l'objet qui l'émeut, la poussant à conférer à l'univers fictionnel un statut de plus en plus véridique, l'itération de l'expérience ne faisant que renforcer ce statut.

À cet investissement parodique, se déroulant tout du côté de la sensibilité (du moins pour la spectatrice supposée larmoyante des mélodrames des années 1930 et 1940), le film semble opposer, tout en le postulant, un investissement d'ordre cognitif considérable tel, en effet, l'effort qu'il demande au spectateur réel du film des années 1980. Afin de ne pas se perdre dans les méandres de l'histoire, pour parvenir à démêler les fils savamment entrelacés d'un scénario riche en prouesses, en même temps qu'à départager les niveaux représentationnels enchâssés, le spectateur de *La Rose pourpre du Caire*, est contraint à accomplir une série d'opérations cognitives extrêmement complexes, et à mobiliser différents types de savoirs. Exactement comme son futur correspondant actant du numérique que le film anticipe, le spectateur du film de Woody Allen n'aura de cesse, pour que son expérience soit réussie, qu'il ne « travaille ». Cependant, il n'est pas encore censé, pour que cela se produise, *passer à l'action* physiquement. Le plus incroyable, sur le plan strictement théorique, c'est moins que le sujet y parvienne – en soi un exploit cognitif déjà remarquable –, mais que ce travail intellectuel imposant qu'il effectue tout au long de la projection de *La Rose...* se traduise en d'innombrables éclats de rire, que cela corresponde à une expérience extrêmement réjouissante aussi sur le plan émotionnel (le rire étant encore l'un des buts difficilement accessibles dans l'horizon du *game design*).

Certes, qu'il s'agisse du *Voyage fantastique*, de *The Big Swallow*, *Steps*, de *La Rose pourpre du Caire* ou de *Body Wars*, au final le spectateur réel assis face à l'écran n'a toujours pas quitté son fauteuil, il y est resté immobile, à différents degrés, selon que son système perceptif a été sollicité exclusivement par le flux audiovisuel ou par le simulateur de mouvement. Reste que, en mobilisant différents niveaux de connaissances et des compétences de la part du spectateur, l'ensemble de ces dispositifs fictionnels atteste d'une part de l'implication accrue du spectateur dans l'activité productive narrative, d'autre part des racines profondes du désir d'interactivité dans l'histoire des pratiques culturelles populaires. Un mouvement dans une double direction – en avant vers le futur tout en gardant un œil tourné vers le

passé – qui nous semble représentatif du mouvement de l'histoire des pratiques culturelles, entre rupture et continuité, plus particulièrement de cette opération de médiation que tout nouveau média effectue vis-à-vis des médias qui l'ont précédé.

Néanmoins, les sociétés bougent, les pratiques se transforment, certains médias disparaissent, des médias nouveaux apparaissent, d'autres évoluent ou se renouvellent, en déplaçant ultérieurement les frontières du travail de production symbolique et d'interprétation. Si le désir d'interagir du filmé et du regardant s'exprimait dans *The Big Swallow* d'une façon unilatérale et brutale, s'en prenant surtout à l'appareillage de captation filmique (premier maillon de la chaîne voyeuriste), dans *Steps* il se manifeste à deux autres niveaux : celui des filmés entre eux (l'interaction de deux natures d'images / de deux technologies) et celui du spectateur avec le filmé *mythique* (le groupe de visiteurs projetés à l'intérieur de la séquence du film *Le Cuirassé Potemkine*), un filmé qui entre-temps a été transformé en un espace tridimensionnel navigable. Jusqu'à *La Rose pourpre du Caire*, où ce désir d'interaction, tout en restant confiné à l'intérieur de l'univers fictionnel, a atteint les deux univers simultanément : celui fictionnel du héros, celui censé représenter le monde réel de l'héroïne.

Le réciproque de cette figure de la métalepse où un personnage du film traverse l'écran pour rejoindre une spectatrice « réelle », se trouve, on l'a vu, dans le film court de Porter *Uncle Josh at the Moving Picture Show*. En représentant le spectateur réel, un spécimen certes un peu rustre, traverser l'écran pour faire irruption dans la fiction qu'il a prise pour la réalité, *Uncle Josh* visait, au moment de sa sortie, à caricaturer la réaction de certains spectateurs contemporains vis-à-vis des premières projections cinématographiques, tout en célébrant le pouvoir de suggestion de ces nouvelles « fantasmagories ». Mis en regard avec celui de Woody Allen, le film primitif de Porter nous permet de mesurer la distance parcourue en quatre-vingts ans par le spectateur de cinéma, l'évolution de sa relation au film de fiction, ainsi qu'au dispositif cinématographique (caméra-projecteur-écran-salle-fauteuil). Mais le rapprochement entre *Uncle Josh* et *La Rose pourpre du Caire* nous donne également la mesure de l'évolution des compétences narratives du spectateur : il est passé du premier degré au plaisir de la reconnaissance du jeu métaleptique sur les frontières des niveaux narratifs que le scénariste-réalisateur lui propose.

Reste qu'au cinéma ce type de franchissement ne peut advenir qu'à l'intérieur de la fiction, le film, tout comme le roman, ne peut pas techniquement mettre en présence et faire interagir un niveau réel et un niveau fictionnel. Alors que l'interactivité, comme les rapprochements de ces dispositifs fictionnels et narratifs hétérogènes le montre, permet techniquement la communication effectivement actancielle entre ces mondes auparavant étanches. Ce désir de participation, de co-présence et d'interaction, déjà présent dans certaines formes littéraires, s'est progressivement déplacé, d'abord toujours symboliquement dans les films, puis vers l'implication physique du corps du spectateur dans le dispositif (*Body Wars*).

Entre action et perception le film balance

Le chapitre 3 en bref

- page 76** Continuité et discontinuité de la narration
- page 78** L'informatisation du travail d'agencement des séquences
- page 79** Alternance des registres narratifs et opérabilité
- page 81** Fragmentation de la narration, cinéma hypermoderne et désir d'interactivité
- page 83** L'oscillation entre film et opérabilité dans *La Boîte noire*
- page 87** Savoirs et pratiques en amont et en aval du filmactable
- page 88** La scénarisation de la participation du spectateur

À l'instar des CD-Rom « culturels » réalisés dans les années 1990, la plupart des expériences de films actables affichent un registre de narration double où les événements automatiques et ceux générés par le spectateur alternent en boucle. D'abord, des fragments se déroulant en continu, ensuite, au moment où les images mouvantes s'arrêtent, l'interface apparaît et le film propose des « moments d'interactivité » où le spectateur est invité à intervenir. La logique de ce schéma binaire plutôt rudimentaire – *séquence en continu* → *interruption du flux* → *épisode interactif* → *reprise du flux* – oppose le déroulement du flux d'images et de son à l'action, le mouvement à l'immobilité, la narration cinématographique à l'interactivité. C'est une vision quelque peu manichéenne de l'interactivité posée en antagoniste du flux narratif filmique, une dichotomie dans la gestion du flux narratif et de l'enchaînement des séquences, une vision qui renvoie au paradoxe de la narration vidéo-interactive et donc à la question de la rencontre-disjonction du média cinématographique et du média informatisé.

1. *Continuité et discontinuité de la narration*

Dans le film de fiction classique, l'enchaînement des scènes et des séquences se déroule selon une logique temporelle et/ou de cause à effet claire et progressive, les techniques cinématographiques étant subordonnées, dans l'ensemble, à l'homogénéité, à la linéarité et à la cohérence de la narration, à sa force d'impact dramatique. Les scènes et les séquences sont liées entre elles par des *cuts* ou des *figures de démarcation* (le fondu au noir, le fondu enchaîné...), censées signifier par exemple le passage du temps, le changement de lieu ou d'état psychologique d'un personnage.

Mais à quoi tient le caractère de continuité que produit ce travail de « mise en chaîne » ? Quels problèmes soulèvent l'ouverture à l'opérabilité de cette structure narrative « linéaire », la discontinuité et la fragmentation qu'elle entraîne ?

Raconter en organisant les faits autour de l'axe de la continuité est une opération hautement contraignante. À cause de la linéarité matérielle du support (la pellicule) défilant en continu, il faut agencer au préalable l'ensemble des unités narratives, aligner les plans au montage du premier au dernier. En tant que limite incontournable du support, l'enchaînement des fragments du film est alors obligatoirement arrêté, que l'on travaille dans la continuité temporelle (dans l'ordre chronologique des événements) de l'histoire ou dans des formes de temps plus éclatées (*flash-back* et *flash-forward*). Du point de vue historique, cependant, la continuité narrative n'est pas née avec le cinématographe. Conçu comme un moyen d'enregistrement du réel dans le sillage du média photographique, au moment de son apparition, ce nouveau dispositif ne semblait pas obligatoirement destiné à investir le champ de la fiction romanesque. Christian Metz l'a noté : « Que le cinéma puisse devenir avant toute autre chose une machine à raconter des histoires, voilà qui n'avait pas été vraiment prévu »¹. Il aurait pu aussi bien devenir juste un instrument d'observation scientifique, un outil de reportage, voire une attraction foraine. Pourtant, si la rencontre du

1. Metz, Ch., *Essais sur la signification au cinéma*, tome I, Paris, Méridiens-Klincksieck, (1968) 1991.

cinéma et de la narration garde un aspect fortuit, de l'ordre d'un fait de civilisation, il y a des raisons à cette rencontre. Alain Bergala évoque en premier lieu le caractère mouvant de l'image – la capacité du cinématographe de restituer le mouvement –, moins pour en souligner le supposé réalisme, que pour mettre en évidence son pouvoir unique et spécifique à *représenter le temps dans son déroulement* :

« L'image mouvante est en perpétuelle transformation, donnant à voir le passage d'un état de la chose représentée à un autre état, le mouvement requiert le temps. Le représenté au cinéma est un représenté en devenir. Tout objet, tout paysage, aussi statique soit-il, se trouve, par le simple fait d'être filmé, inscrit dans la durée et offert à la transformation »².

Mais la *durée* et la *transformation* sont des caractères spécifiques à la production narrative, la structure de toute histoire pouvant se résumer au cheminement d'un état initial perturbé par un incident à un état final atteint par le biais d'une série d'actions/transformations. Face à cette capacité à rendre compte des transformations, à représenter le devenir du monde, on comprend pourquoi la rencontre du cinéma et de la narration a été si heureuse et féconde. D'autant plus que le développement des procédés formels et sémiotiques du montage a permis de faire évoluer de façon assez spectaculaire la continuité narrative du film. On attribue généralement au réalisateur américain David W. Griffith (1875-1948) le mérite d'avoir le premier amélioré le potentiel narratif du cinéma en introduisant des figures de montage qui ont contribué considérablement à structurer le film hollywoodien classique : le *montage alterné* et l'*insert*. À travers des films tels *Naissance d'une nation* (*The Birth of a Nation*, 1915) et *Intolérance* (*Intolerance*, 1916), le cinéma, initialement influencé par le théâtre, voit ses formes narratives se rapprocher du roman : mobilité et souplesse grandissante du point de vue, pouvoir descriptif et évocateur du gros plan, etc. L'évolution du cinéma de fiction narratif (mais pas seulement) se produit donc grâce à deux facteurs : le *montage*, c'est-à-dire la distinction entre la durée et l'ordre des événements de l'histoire à raconter, des prises de vue et des scènes ; la *mobilité de la caméra*, avec comme conséquence la séparation entre le point de vue très variable de l'appareil de captation et le point de vue frontal, monoculaire, directement issu de la tradition de la Renaissance, du spectateur placé dans la salle face à l'écran. Dès lors, la fixité du projecteur et la continuité du défilement de la pellicule ne se répercutent plus au niveau de la caméra et de la prise de vue (angle de vue, continuité dans la captation des images) : la caméra s'affranchit du projecteur, le cadre de l'image cesse de se confondre avec la surface de l'écran. La continuité narrative cinématographique s'élabore ainsi graduellement, film après film, sur la base du *principe de linéarisation* (la façon dont on raccorde un plan au plan suivant : dans le mouvement, sur le regard, sur le son...) et d'*homogénéisation* tant du *signifiant visuel* (décors, éclairages) que du *signifiant narratif* (jeu des acteurs, unité du scénario). Ensuite, avec l'avènement des techniques sonores, cette continuité sera relayée aussi par les dialogues, la musique et, de façon particulièrement efficace, par le procédé narratif de la *voix-off*. La mise en œuvre de tous ces moyens permettra d'obtenir au final sur la pellicule une continuité narrative virtuelle, une linéarité

2. Bergala, A. et al., *Esthétique du film*, Paris, Nathan, (1983) 1994, p. 64.

artificielle censée cacher au spectateur le caractère fondamentalement discontinu des prises de vue et du son, d'un bout à bout constitué d'images fixes juxtaposées et d'une bande son accolée *a posteriori*.

Cependant, à ses débuts, avant que toutes ces techniques ne se perfectionnent, le cinéma était contraint à pratiquer la fragmentation, le format court, la non-continuité. Les films des premiers temps (de 1900 à 1908), comme l'a observé Noël Burch à propos d'un autre pionnier du septième art, Edwin S. Porter (1870-1941), sont caractérisés par la *non-homogénéité*, la *non-clôture*, la *discontinuité temporelle*. Ils sont composés de tableaux isolés, séparés par des grandes ellipses narratives que les intertitres ne parviennent à combler que partiellement. Truffés de faux raccords temporels ou visuels, ils affichent une succession désordonnée de décors naturels et de toiles peintes où le registre et le style du jeu d'acteurs varient d'un plan à l'autre. De surcroît, les copies à cette époque étant non pas louées mais vendues, les exploitants pouvaient changer des séquences de place ou couper des morceaux de film, leur structure « ouverte » ayant en quelque sorte autorisé ce genre de pratique.

Les historiens du cinéma attribuent ces traits de discontinuité narrative au fait que les modèles des premiers cinéastes n'étaient pas le roman ou le théâtre classique, mais plutôt le *music-hall*, le vaudeville, les spectacles de lanterne magique, de théâtre populaire. En d'autres termes : des formes de narration *spectaculaires* à la *structure fragmentaire* et *discontinue*, où les différentes « saynètes » s'enchaînaient pour la plupart *en direct* et *en présence* du public au moment de la séance proprement dite et dont la composition laissait une certaine marge à l'*improvisation*. Dès lors, on constate à quel point les expériences actuelles de narration interactive semblent ramener le dispositif cinématographique en arrière dans les décennies, au moment même de son émergence en tant que nouveau média. Nombreux sont d'ailleurs les artistes et les théoriciens contemporains à avoir assimilé le cinéma interactif au cinéma des premiers temps, à l'époque où le dispositif, avant de se figer dans la forme *cinématographe*, « se cherchait » encore dans plusieurs directions, telle la stéréoscopie, le panorama, la mobilité du projecteur, la variabilité de la position du spectateur.

2. *L'informatisation du travail d'agencement des séquences*

En effet, une fois que le dispositif cinématographique tel qu'on le connaît aujourd'hui s'est affirmé, beaucoup de paramètres, dont ceux de l'ordonnancement des images et de leur rythme, se sont fixés. Le flux cinématographique s'est ainsi constitué autour d'images immuablement ordonnées défilant à une cadence fixe (24 images par seconde). C'est précisément cette *fixité* que viennent dégonder le numérique et l'interactivité, en rendant variables ces paramètres d'ordre et de rythme dans la distribution des images. Jean-Louis Boissier a rappelé à quel point le média informatisé était apte à régler ces facteurs, s'attaquant avant tout à l'ordre immuable de succession des images et à la fixité de leur cadence, afin :

« soit que chaque image constitutive de la chaîne se voie indexée de la valeur particulière de ses distances avec les autres images, soit que cette distance devienne une valeur variable, non seulement sur le mode connu de l'accélééré ou du ralenti, [...] mais sur le mode d'un écart pertinent, affectant le rythme de cet affichage, la finesse de ses effets descriptifs et, qui plus est, l'ordre même des images, c'est-à-dire l'intégrité du plan, le montage. [...] L'informatique intervient de façon essentielle pour gérer la distribution des images : dans quel ordre et à quel rythme on les voit. Ce premier facteur de variabilité, celui de la succession et de la cadence d'affichage des images, a constitué le facteur principal de la naissance d'une vidéo interactive »³.

La variabilité de l'ordre et du rythme de succession des images est donc le facteur principal de la naissance du filmactable. Il en est aussi le premier⁴. Techniquement, cela était rendu possible par le processus d'indexation des images et par la gestion informatique de leur redistribution. Une fois traduit en code binaire et indexé, le flux est interrompu, découpé et disposé en fragments signifiants prêts à être reliés par le spectateur. C'est d'ailleurs ce même facteur de variabilité qui a été retenu par l'industrie et proposé au grand public, d'abord au début des années 1990 avec le CDI (Philips), puis, avec beaucoup de succès, au tournant du millénaire, avec le DVD. Dans sa configuration la plus élémentaire, l'action de relier les fragments filmiques – la sélection de l'ordre de visionnage d'unités-séquences – correspond en effet à l'option « choix des chapitres / accès direct à une scène » proposée par tout menu dans la version DVD d'un film « linéaire ». De la même façon que d'autres choix artistiques traditionnellement effectués par le scénariste-réalisateur *en amont*, le choix de l'ordre de succession des scènes – et donc de l'actualisation de la structure de la narration – est désormais délégué au spectateur. Cependant, dans les films actables auxquels nous nous intéressons, cette délégation de certains aspects du montage tient moins au changement du support, au passage du linéaire de la pellicule au discontinu du support numérique, qu'à la recherche d'une logique narrative *autre* que celle du cinéma. Un principe ouvert et participatif, capable néanmoins de déterminer l'ensemble des actes de production narrative – symboliques et physiques – avec suffisamment de cohérence, tout en produisant du sens.

3. *Alternance des registres narratifs et opérabilité*

L'alternance de séquences de narration ininterrompues et de moments interactifs implique une sorte d'oscillation temporelle, les mouvements de la lecture performative du film à l'écran étant structurés en une série de *glissements périodiques* (*periodic shifts*). Le sujet serait ainsi contraint à osciller entre le rôle de spectateur

3. Boissier, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*. Saint-Denis (Seine-Saint-Denis), Suger-Université de Paris 8, Genève (Suisse), Centre pour l'image contemporaine, Musée d'art moderne et contemporain de Genève, 2004, p. 280.

4. Les expériences interactives ayant trait au cinéma et à la vidéo en tant que captation d'images et de sons réels ont commencé dès les années 1980 avec le vidéodisque laser de 30 centimètres de diamètre.

et celui d'utilisateur, à basculer cycliquement de l'état de percevoir à celui d'agir, du mode « suivre l'histoire » au mode « participer activement à sa construction ».

Cette opposition de modalités/activités de réception illustre bien l'anomalie à l'origine de ces expériences, le conflit à l'œuvre entre narration audio-visuelle et interactivité. Elle illustre également le désir contradictoire qui en est le reflet direct du côté du spectateur confronté aux différentes postures qu'il se voit assigner : s'abandonner à l'histoire racontée ou maîtriser les événements à l'écran, plonger dans la fiction ou se regarder agir. Ce mouvement de va-et-vient du segment continu au segmentactable, ce passage de la posture immobile à la posture actantielle du spectateur au moment de l'actualisation du film, correspond à un glissement également du côté des niveaux de la représentation. D'abord immergé dans l'univers de l'histoire, le spectateur est ensuite appelé à prendre de la distance avec cette représentation, à sortir de l'illusion fictionnelle pour revenir au monde réel (extra-diégétique). La question de l'adhésion à la fiction narrative s'en trouve déplacée du *monde fictionnel diégétique* vers la dimension technologique concrète du contrôle, de l'opérabilité instituée par le programme logiciel explicitée par l'interface.

L'univers fictionnel est le lieu de l'illusion, cette « illusion de réalité » à la fois garantie et produite par les conventions psychologiques et culturelles qui en régissent autant le mode de représentation que la perception. C'est ce qui permet, par exemple, au regardeur de percevoir *tout naturellement* une image bidimensionnelle comme un fragment d'espace tridimensionnel, de l'assimiler aux objets qu'elle représente et de voir par le biais de signes une réalité absente. Tandis que la dimension interactive, parce qu'elle opère au niveau du contexte extra-diégétique, serait plutôt liée au monde physique de la réception – à la réalité.

Cette relation entre représentation et réel permet à Lev Manovich dans son ouvrage *The Language of New Media* (2001) de relier l'oscillation périodique du fragment continu au fragmentactable propre à bon nombre d'œuvres numériques hypermédias et un autre type de fluctuation, celle du réalisme de l'ère analogique, au *métaréalisme* de l'ère numérique (méta puisqu'il incorpore sa propre critique à l'intérieur même de son mode de fonctionnement). Glissement à la fois plus profond et plus généralisé qui, loin de se limiter à la seule sphère des technologies, représenterait un aspect structurel des sociétés contemporaines repérable au sein d'autres pratiques et situations. En effet, si le sujet du vingtième siècle pouvait encore baigner dans « l'illusion de réalité » au premier degré, le sujet d'aujourd'hui se trouve constamment confronté « à l'énième degré », à l'enchâssement des mécanismes constitutifs de cette illusion représentative. Du faux documentaire aux caméras cachées bien en vue, du direct en différé télévisuel aux faux virus sur Internet, l'illusion se met à l'œuvre en même temps qu'elle se déconstruit sans relâche sous nos yeux. D'après le chercheur américain, l'idéologie contemporaine (occidentale, ajouterons-nous) ne requerrait plus du sujet qu'il croie aveuglement au discours qu'elle produit. Elle le placerait plutôt dans la position de maîtrise (*master position*) de celui qui sait pertinemment qu'on est en train de le leurrer et qui y consent. En d'autres termes, l'*adhésion* à l'illusion construite par la fiction ne serait qu'une affaire de choix – sujet à réversibilité – de la part du destinataire. Alors que les formes de réalisme précédentes lui demandaient d'entériner l'illusion inscrite dans la représentation – à

condition que cette illusion soit bien maintenue tout au long de l'expérience –, le métaréalisme se fonderait précisément sur cette oscillation permanente de la production de l'illusion à sa propre mise en abyme, de l'immersion totale du sujet dans l'univers fictionnel à l'impératif de s'en sortir pour agir afin d'en permettre le fonctionnement.

Mais, au-delà de la question même de sa validité, cette explication ne répond pas directement à la question que l'alternance de modes spectatoriels soulève : est-ce que cela « marche » sur le plan de l'expérience esthétique et narrative ? Peut-on créer une nouvelle esthétique, voire un langage, basés sur les glissements cycliques entre perception et action/distanciation ? « *Can Brecht and Hollywood be married ?* », se demande Manovich. En termes narratologiques, la question de l'adhésion (immersion) et de la distanciation (opérabilité) concerne éventuellement l'émergence, postulée par les médias informatisés, de nouvelles formes de production narrative qui s'appuieraient sur cette compétence « de base » fraîchement acquise par le sujet – sa capacité simultanée d'immersion dans l'univers fictionnel et de prise de distance de ce processus. Si tel est le cas, comment parvenir à maintenir un regard en surplomb (réflexif) sur cette première posture de « croyance » tout en agissant conformément aux conventions qui régissent cette illusion ? Jusqu'où la réflexivité des activités du sujet se percevant en train d'interagir, donc de participer à la production narrative, favoriserait-elle la construction de narration ? Comment se situer *consciemment* et *logiquement* tout à la fois *dedans et dehors*, à l'intérieur et à l'extérieur de l'univers diégétique sans que la dimension affective-émotionnelle de l'expérience en pâtisse ? Peut-on alterner les modes de narration, passer de la structure fermée à la structure ouverte aux interactions, sans pour autant perdre le fil de l'histoire ?

4. *Fragmentation de la narration, cinéma hypermoderne et désir d'interactivité*

À tour de rôle metteur en scène, narrateur, monteur, personnage, le spectateur voit ainsi sa place se permuter, certes à des degrés différents, selon le dispositif narratif technologique auquel il est confronté. Mais, exactement comme au cinéma au niveau symbolique, dans le média informatisé la participation du spectateur à l'espace narratif est un processus constructiviste résultant de maintes interactions : il s'agit pour le sujet moins de percevoir, reconnaître et réactualiser une structure discursive donnée, un récit au sens de « réalité ontologique autonome offerte une fois pour toutes au regard du spectateur » que de construire des liens, des relations logiques, émotionnelles et actancielles à partir des données mises à disposition par l'auteur. À la différence du film de cinéma, dans le filmactable, la *logique actancielle* est à la fois *intrinsèque et extériorisée, déléguée* dans la plupart des cas au spectateur actant ou au programme qui régit le déroulement de l'expérience.

C'est en déstructurant le film, en déconstruisant la structure narrative que le cinéma s'est employé à repousser les limites du récit cinématographique « fermé », de sa forme arrêtée. En repoussant les frontières de la structure classique du récit par

maints procédés formels et informationnels, au tournant du vingtième siècle, des films « grand public » tels *eXistenz* (David Cronenberg), *Mulholland Drive* (David Lynch), *Time Code* (Mike Figgis) ou *Memento* (Chris Nolan) visent à entraîner le spectateur par-delà le seuil de l'univers diégétique du film, le poussant à une attitude cognitive plus « réflexive ». L'irruption du désordre dans l'ordre temporel, spatial ou causal du film a pour effet d'élever le seuil du degré de participation, d'exiger de la part du spectateur un surplus d'attention, d'interprétation et d'implication – un surplus d'activité cognitive. En termes de production sémiotique, la portée de ces jeux de manipulation de la structure et de la logique narrative est considérable. Non seulement ce genre de films amène le spectateur à s'interroger sur les rapports entre image et réalité, entre réel et imaginaire. Mais ils le poussent à s'intéresser moins à l'histoire qu'à sa structure et au processus régissant sa construction, au travail de production narratif lui-même. En d'autres termes, ils conduisent le spectateur à s'interroger sur le *système* du film, ainsi que sur le *programme* du réalisateur, sur son projet esthétique et conceptuel.

C'est en ces écarts et oscillations provoqués par le travail de déconstruction de la structure du récit filmique que s'ouvrent les brèches vers l'interactivité, que s'esquissent les contours des nouvelles formes narratives dynamiques spécifiques au média informatisé.

Dès lors, la notion de projection/identification, ainsi que les processus symboliques et cognitifs sur lesquels elle s'appuyait au cinéma, se déplacent, venant à interroger d'autres phénomènes anthropologiques, culturels et sociaux que le désir d'histoires, d'autres pratiques, à la fois individuelles et collectives. Depuis quelques années, le lecteur-spectateur a commencé à acquérir, par la pratique de technologies informatisées disparates (ordinateur, Internet, DVD, téléphone portable, console de jeux) et dans des contextes d'usage de moins en moins compartimentés (travail, formation, loisirs, vie privée), des compétences et des attitudes nouvelles. Compétences et attitudes qui ne peuvent que définir de nouvelles attentes et susciter de nouveaux désirs vis-à-vis aussi du contenu des objets symboliques culturels : désir d'immédiateté, de transparence, de vue d'ensemble, de participation mais aussi de prise de distance.

Cette structure de l'alternance, cette oscillation entre deux modes s'excluant mutuellement, correspondrait-elle donc véritablement au seul modèle/principe narratif effectivement praticable du film hypermédia, comme la plupart des DVD actuellement sur le marché semblent le démontrer ? Même les jeux vidéo ne semblent pas totalement affranchis du besoin de séquences narratives non interactives, alors que, émancipés des contraintes posées par la captation d'un réel préexistant, ils ont su trouver des configurations véritablement nouvelles pour proposer des histoires immersives où les interventions du spectateur seraient directement à l'origine des transformations des situations et des déplacements dans l'espace, où la correspondance entre le geste métaphorisé du joueur et l'action du personnage à l'écran serait complète.

D'après Manovich, dans le panorama actuel, seuls les simulateurs militaires réussissent cet exploit de combiner de façon suffisamment fluide l'alternance de la perception et de l'action, de la représentation photo-réaliste et des « menus ». Mais ces glissements

cycliques d'un mode spectatorial à l'autre donne lieu aussi à une lecture moins généralisée, qui les resituerait dans le contexte des pratiques spécifiques aux technologies numériques et à la culture informatique. En effet, l'oscillation du mode de déroulement automatique en continu au mode interactif oblige l'utilisateur à permuter différents cadres mentaux (*mental sets*), à passer sans cesse d'une activité cognitive à l'autre, ce qui est le propre de toute pratique d'usage des médias informatisés. Face à l'écran de l'ordinateur, que ce soit devant une application culturelle, un site commercial ou un moteur de recherche, nous ne faisons qu'alterner moments de « perception de données » et opérations de recherche, collecte, composition, association, création de lien, etc. Cette alternance est si rapide et les applications et les fenêtres ouvertes en même temps si nombreuses qu'au final l'impression que nous en tirons est d'accomplir toutes ces opérations à la fois, en mode « multitâche ». Le glissement constant du percevoir à l'agir serait alors le trait constitutif d'un mode opératoire spécifique de l'ordinateur, mode qui s'est désormais imposé comme une nouvelle norme cognitive et sociale.

L'alternance de mode continu et de mode interactif ne se contenterait donc pas de toucher la nature particulière de la structure d'un artefact singulier. Elle est porteuse d'interrogations fondamentales concernant différents aspects des technologies de l'information et de la communication, allant des modes de représentation aux modes de production et d'échange d'objets symboliques.

5. *L'oscillation entre film et opérabilité* *dans La Boîte noire*

Le registre de l'alternance entre séquences « perceptives » et moments interactifs est bien illustrée par *La Boîte noire* (Angelo Cianci, 2001-03), l'un des trois films actables de la série *Sens Dessus Dessous* coproduite par ARTE et le Centre Pompidou. C'est l'histoire de la rencontre improbable entre Stéphane Leuwen, un publicitaire fasciné par l'acteur américain Steve McQueen, et Sarah Ostrovski, une jeune femme endeuillée.

Sarah Ostrovski vient de perdre brutalement l'homme qu'elle aimait : obsédée par son absence, incapable d'accepter sa mort, elle passe son temps enfermée chez elle à se remémorer le passé tout en compulsant les lettres et les photos de leur couple. Jusqu'au jour où elle découvre par hasard à la télévision la dernière campagne publicitaire réalisée par Stéphane Leuwen. Pour promouvoir un nouveau modèle de voiture, le publicitaire a réussi, à l'aide d'effets spéciaux, à ressusciter à l'écran un mythe, l'acteur américain Steve McQueen. Pour Sarah, c'est le déclic (figure 1). Dès lors, une nouvelle obsession s'installe dans son esprit : elle commence par écrire à Stéphane des lettres implorantes, puis décide de se rendre directement à l'agence où il travaille dans l'espoir de le convaincre de l'aider dans l'actuation de son plan.

En se jouant du barrage de l'hôtesse d'accueil et de celui, plus musclé, des agents de sécurité, Sarah parvient à s'introduire dans le bureau de Stéphane et à lui exposer sa demande d'une voix aussi émue que ferme : pourrait-il uti-

liser le même « pouvoir de reviviscence » appliqué à Steve McQueen pour lui ramener à la vie son amoureux ?

Leur face à face se solde d'une façon pour le moins inattendue : le très peu compatissant Stéphane vient juste de refuser son aide à Sarah lorsqu'il assiste, bouche bée, à l'enlèvement fantastique de la jeune femme endeuillée. Car, après avoir quitté le bureau remplie de déception et de chagrin, celle-ci est abordée par Steve McQueen dans le couloir de l'agence et consent à s'envoler avec lui (*Happy end 1*).

À moins qu'au contraire (deuxième chute possible), Stéphane, ému par la souffrance de la jeune femme devant lui, ne décide de s'occuper d'elle, de l'écouter et de l'accompagner pendant quelques mois, le temps que son deuil s'accomplisse et qu'elle retrouve le goût à la vie (*Happy end 2*).

Du point de vue de la construction du scénario, *La Boîte noire* présente la structure classique en trois actes commune à la grande majorité des films narratifs : exposition, développement et dénouement, chacun des trois actes séparé de l'autre par ce qu'on appelle des charnières dramatiques majeures (*turning points*). Mais à la différence d'un film de cinéma dont le déroulement suit l'ordre temporel continu de la pellicule, cet objet audio-logo-visuel singulier offre au spectateur la possibilité d'intervenir dans la narration à des moments/endroits donnés, à la fois *entre* ces trois parties et *à l'intérieur* de chacune.

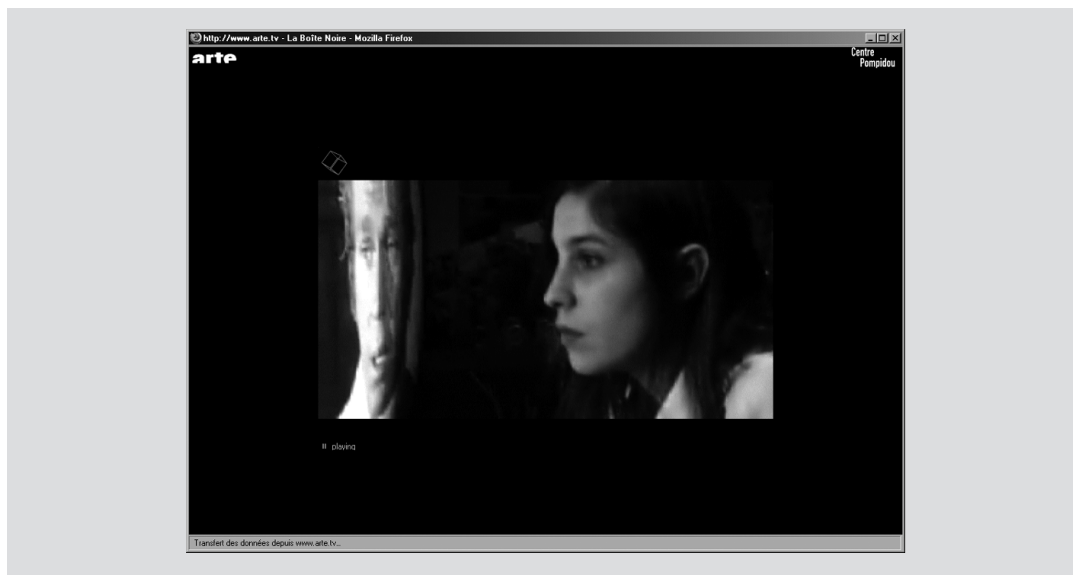


Figure 1 Sarah découvre dans le film publicitaire le « retour » de Steve McQueen

Cette représentation en trois actes ne correspond pas à la structure effective du programme informatique qui régit le fonctionnement du film, mais à la vision – à la *projection* – du filmactable de la part de son auteur, comme ce dernier l'explique dans l'interview pour ARTE :

Depuis longtemps, je suis passionné par l'Oulipo, des *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau en passant par *Si par une nuit d'hiver un voyageur* de Calvino, ou encore les romans combinatoires de Cortázar et Perec. Je rêve de la fameuse machine à inventer des histoires de Borges et je me demandais comment ce vieux fantasme pouvait s'adapter au cinéma ! [...]. L'interactivité utilisée dans *La Boîte noire* est combinatoire. J'assume le fait qu'elle ressemble à l'image d'Épinal de l'interactivité avec ses fameux arbres et ramifications engendrant des milliers de versions.

L'*idéal narratif* de référence, instillé aussi bien par un vieux fantasme de la littérature que par une image stéréotypée de l'interactivité, apparaît ainsi clairement formulé : le principe esthétique et mathématique de la *combinatoire*⁵ sa dimension *générative* et *potentielle*, sa structure virtuellement en *arbre*. Sur le plan esthétique et narratif, c'est un programme aussi intéressant que passionnant, puisqu'il conjugue la fascination de l'humain pour les histoires et pour les machines. Une fascination que, comme Jean Clément l'a souligné, une certaine littérature a toujours cultivé et que la cyberlittérature est en train de prolonger :

« Cette littérature, plus que toute autre, relève de façon consubstantielle du domaine du jeu, [...] elle a ses origines dans le jeu littéraire et atteint ses limites dans le jeu vidéo et la création multimédia. Ainsi définie sous l'angle du jeu, la cyberlittérature marque sa parenté avec une certaine tradition littéraire, celle qui fonde la création sur des règles formelles, des protocoles ou des "formules" »⁶.

Cependant, la combinatoire et le modèle génératif se prêtent difficilement à une application de cinéma interactif où le contenu (images, sons et textes) est en grande partie enregistré au préalable à partir de prises de vue et de son du réel. Un bref calcul mental permet de mesurer combien de variations de scènes et séquences seraient demandées au moment du tournage pour assurer au final des véritables changements dans le déroulement des événements, donc une marge de manœuvre satisfaisante pour le spectateur. Surtout lorsqu'on cherche à obtenir des enchaînements significatifs entre les différents fragments. S'il est pertinent de reconnaître dans la générativité l'une des propriétés esthétiques spécifiques du média informatisé, on ne peut l'appliquer de façon appropriée qu'à des images et des sons calculés par ce dernier (en temps réel ou pas), comme le montrent clairement la majorité des jeux vidéo ou de nombreuses œuvres de création numérique pour Internet.

C'est à l'intérieur de cette contradiction, de cette tension entre enregistrement préalable et génération en *run-time* des événements, entre interaction avec un contenu capté (figé) et celle avec des éléments calculés (constamment transformable) que se situe donc la démarche scénaristique d'un auteur de cinéma s'appropriant à explorer le potentiel narratif du média informatisé. Et si la contradiction originiaire de cette

5. On pense aux « forces combinatoires de l'esprit » associées au « délice poétique » chères à Paul Valéry, dont une citation apparaît dans la plaquette du CD-Rom « oulipien » *Machines à écrire* (Antoine Denize, Magné Bernard, Paris, Gallimard, 1999).

6. Voir Clément, J., « La cyberlittérature entre jeu littéraire et jeu vidéo », in Szilas, N. et Réty, J.-H., *Création de récits pour les fictions interactives : simulation et réalisation*, Paris, Hermès, 2006, p. 17.

démarche autorielle, avec l'échec inévitable auquel elle semble se vouer, demeure au niveau inconscient du discours *sur* le film, il est important de constater qu'elle témoigne des attentes et des désirs des cinéastes vis-à-vis de l'ordinateur, cette « machine à inventer des histoires ». L'exemple de *La Boîte noire* est en effet emblématique d'un authentique désir de dépasser les limites du cinématographe pour réaliser d'un seul coup « ce vieux fantasme », celui de combiner dans un seul dispositif le potentiel esthétique et narratif de trois formes expressives : la littérature, le cinéma et l'interactivité. C'est en fonction de ce décalage annoncé entre film d'auteur et ouverture, ainsi que des différences entre narration cinématographique et participation actantielle du spectateur à la production narrative, qu'il faut vivre l'actualisation de ce filmactable dans l'expérience plastique et dynamique de l'œuvre. C'est dans cette phase de réception interactive qu'apparaissent en effet les stratégies énonciatives inter-narratives définies au préalable par le concepteur en phase d'écriture du scénario et mises en œuvre lors du développement informatique. Elles représentent la façon dont le scénario informatisé à la fois *prévoit* et *consent* (ou, au contraire, *proscrit*) les interventions du spectateur, les moyens dont il dispose pour intégrer ces interactions à l'intérieur même du déroulement de la séance. Mais à la différence du film de cinéma, pour scénariser les actions du spectateur, l'auteur doit se représenter le *travail* non seulement *cognitif* mais aussi *corporel* (gestuel, physique) du destinataire de son œuvre. Cela implique d'effectuer en amont des choix artistiques, sémio-pragmatiques et techniques en mesure de permettre ou de proscrire certains mouvements. Il s'agit en somme, par le biais du film-interface, de communiquer aussi bien le type d'action à accomplir et l'effet qu'elle provoque en retour. D'une manière générale, l'auteur doit définir par le truchement du programme les trajectoires de la circulation du lecteur/spectateur à l'intérieur du texte, c'est-à-dire, dans le jargon multimédia, l'ergonomie et la navigation. Par quels points d'entrée, par quels cheminements et dans quelles directions a-t-il prévu que le spectateur se promène à l'intérieur du film tout en participant au processus de sa narration ?

En termes de navigation, *La Boîte noire* propose à chaque actualisation la même partition en trois mouvements : on rentre par le prologue ; on accède aux scènes du milieu, en commençant par la première scène-interface et en finissant toujours par le *Module 6* ; on assiste au déroulement de la séquence finale (après avoir choisi entre deux options). Début-milieu-fin : le parcours de l'expérience actualisatrice de *La Boîte noire* respecte la subdivision en trois parties on ne peut plus classique prévue par l'auteur-réalisateur dans la phase d'écriture du scénario.

Le spectateur actant se trouve donc une fois de plus, et de manière très pragmatique, confronté à la question complexe et multiforme de la représentation que le scénariste-designer se fait, en phase de création, de son travail à la fois symbolique et gestuel, de la marge de manœuvre qu'on lui *autorise* (au sens de la lui permettre en l'écrivant). Du reste, l'emploi de ce double qualificatif indique déjà la tension entre la création d'un scénario original d'une part et le design d'un objet/dispositif technologique et de ses usages d'autre part. Ce qui renvoie à la question de la rationalisation du processus de création, passage obligé dans ce contexte où tant le contenu que les pratiques d'actualisation doivent être programmés et codés à l'aide d'un lan-

gage informatique. Il s'agit en somme d'interroger avant tout la relation que l'auteur entretient avec l'objet singulier qu'il est en train de créer et, plus en général, sa propre relation avec les outils et les pratiques du numérique et d'Internet. Cela revient à poser la question du savoir et du savoir-faire impliqués en amont, dans la phase de conception et d'écriture, au moment de la mise en œuvre de son projet esthétique et narratif.

6. *Savoirs et pratiques en amont et en aval du filmactable*

Si la rencontre de l'art de raconter les histoires à travers un média informatisé donne naissance à de nouvelles formes de production narrative, c'est grâce à la façon dont évolue le travail de modélisation en amont que tout auteur effectue, plus ou moins consciemment, en écrivant, lorsqu'il se représente tant son contenu que son lecteur-spectateur. Mais, à la différence de l'auteur de films ou de romans, le scénariste-designer doit modéliser les actions *physiques et symboliques* de son spectateur, se représenter son travail, en décider la latitude et la visée en termes esthétiques, technologiques et symboliques. Il est donc tenu d'abord à appréhender les outils technologiques qu'il mettra à la disposition du spectateur. Plus important, il doit interroger la relation qu'il entretient personnellement avec cet objet-dispositif technologique et ses pratiques : sa culture et sa vision du numérique, son niveau de connaissances techniques, son degré de familiarité et d'appréciation vis-à-vis des créations hypermédias à vocation artistique et narrative déjà existantes. Surtout, il doit s'interroger sur sa propre relation symbolique avec ces objets, sur le niveau de sa pratique et, enfin, sur son expérience subjective des nouveaux plaisirs et des nouvelles frustrations propres qu'ils provoquent. Comment susciter et éventuellement assouvir des nouveaux *désirs* et *plaisirs spectatoriels* autrement ? Comment mesurer l'horizon d'attente du spectateur actant (éventuellement aussi lecteur assidu, cinéphile et joueur chevronné) sans passer par la pratique, par la fréquentation – bonne et mauvaise – de ces objets technologiques ?

Si l'on peut s'imaginer écrire et réaliser un film pour le cinéma sans être obligatoirement un spectateur assidu, l'écriture d'un scénario de filmactable requiert une certaine connaissance, non seulement des techniques de production mais aussi des pratiques et des attentes des utilisateurs. D'autant plus que chacun de ces interfaces-film, encore plus que dans le cadre d'un jeu vidéo, est un hapax, une attestation isolée en termes d'esthétique et de conventions d'usage, semblable et éloigné à la fois des autres réalisations de son genre.

Il ne s'agit donc pas tant d'affirmer la nécessité pour l'auteur de films interactifs de posséder des compétences informatiques pointues. Pour la réalisation du scénario ouvert, il suffit de faire appel à une bonne équipe de développeurs, des techniciens capables de traduire la vision et les indications de mise en scène interactive (il y en a même dont le savoir-faire, comme chez certains cadres ou monteurs, dépasse largement le cadre de la technique). Mais plutôt de mettre en avant la primauté des pratiques singulières de ces objets, l'enjeu que représente, vis-à-vis de l'exploration

des possibles du devenir du cinéma, l'acquisition d'une certaine connaissance et pratique avec la création numérique, au prix d'incursions répétées dans ses territoires, souvent marécageux et embrumés. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si, dans le domaine relativement proche des jeux à l'ordinateur, le décalage entre l'expérience et les pratiques d'usage des joueurs d'un côté et celles des concepteurs de jeux de l'autre se trouve inexorablement réduit.

7. *La scénarisation de la participation du spectateur*

Lorsqu'en phase de design et d'écriture de l'interface-film on se situe dans la zone d'intersection entre l'informatique et le cinéma, lorsque, tout en demeurant encore en deçà du territoire des jeux vidéo on se propose de dépasser les frontières des films classiques, la démarche de se mettre à la place de son destinataire – utilisateur averti de l'ordinateur et d'Internet – requiert le dépassement du choc des cultures. Car la forme et le contenu de l'œuvre audiovisuelle qu'on est en train de créer se trouvent intrinsèquement associés à un dispositif médiatique informatisé, à un nouvel espace communicationnel. De fait, à côté de l'instance qu'on appellera, à la suite d'Eco, le *lecteur modélisé*, l'auteur de films actables doit s'imaginer également les pratiques engendrées par son propre « texte », puisque ces *pratiques communicationnelles modélisées* sont devenues constitutives de la forme et de la matière même de sa création. Elles n'appartiennent donc plus seulement à la relation que le lecteur-spectateur actant va entretenir avec l'œuvre, mais elles sont spécifiques à ses modes d'existence et d'expression singuliers requérant des savoirs et des savoir-faire tout aussi particuliers. Durant la phase de scénarisation de l'œuvre interactive, sa lecture performative doit être modélisée par l'interface tout autant que les savoir-faire qu'elle exige pour se produire et que les moyens nécessaires pour transférer ces compétences nouvelles au spectateur actant.

Pour comprendre la portée de ce nouveau travail de modélisation en amont, ainsi que les innombrables difficultés qu'il comporte, il suffit de s'imaginer appliquer la modélisation des pratiques et des usages à d'autres objets symboliques : ce serait comme s'attendre à ce qu'un romancier ou un auteur de fiction télévisée écrive et réalise chaque œuvre en incluant dans sa morphologie même la représentation d'un mode d'emploi *ad hoc* des modes d'existence et de fonctionnement des techniques du livre ou de la télévision en tant qu'objets techniques. Comme si le romancier devait prescrire à l'intérieur même de son récit certains procédés relatifs à la composition typographique et à l'impression, ou l'adapter au type de lentilles et d'éclairage éventuellement nécessaires à la lecture, puis s'en servir pour favoriser l'apprentissage d'un certain nombre de pratiques nouvelles incontournables, afin que son récit puisse finalement advenir (être actualisé). Pourtant, dans les autres disciplines telles les arts plastiques, la bande dessinée, le graphisme ou la photographie, c'est bien ce qui est en train de s'inventer. Les créateurs aux prises avec l'interactivité s'efforcent de modéliser non seulement « l'œuvre », mais aussi les pratiques de réception/d'usage informatisées spécifiques.

Ainsi, si nous avons mis en évidence la contrainte imposée par l'auteur – et traduite, sur le plan de l'opérabilité, par le programme logiciel – qui oblige l'utilisateur à com-

mencer invariablement l'expérience de *La Boîte noire* par le prologue, un fragment filmique qu'on ne peut ni passer ni interrompre, ce n'est pas pour défendre la cause d'une rhétorique du « non linéaire » à tout prix. Au contraire, nous ne pouvons que reconnaître le rôle crucial d'une scénarisation de l'opérabilité qui implique obligatoirement l'établissement d'un certain nombre de règles encadrant la participation du spectateur et ses activités : la *réception actancielle réussie* de ces objets singuliers en aval dépend d'un travail scénaristique extrêmement bien structuré en amont. Cependant, s'il est crucial de commencer par le prologue la première fois qu'on interagit avec le film, on peut considérer que l'impossibilité de passer cette introduction la deuxième ou l'énième fois qu'on revient sur le film représente un véritable dysfonctionnement. Le spectateur actant se voit contraint à revoir ce premier acte en entier à chaque fois qu'il réitère l'expérience. Pire encore, il est aussi contraint à tout recommencer à chaque « visite », puisqu'il n'est pas prévu non plus que le programme informatique enregistre son dernier parcours (*l'historique*). Cela revient à lui empêcher une navigation aisée et fluide à l'intérieur du filmactable, au risque de compromettre la façon dont il se l'approprie et la réussite de l'expérience tout court. Ce qui rend cette contrainte de lecture inappropriée, donc, ce n'est pas que la *première* expérience commence, de façon classique, par le commencement, mais que *toute* expérience successive soit soumise à cette obligation. Il ne s'agit pas de l'inefficacité d'un choix artistique (*a priori* aussi arbitraire que légitime), mais d'un véritable « défaut de fabrication » au niveau du degré d'opérabilité du film. Un défaut qui est le symptôme d'une certaine méconnaissance des mécanismes scénaristiques de base. Le fait de ne pas avoir pris en compte, en phase de création, cette dimension fondamentale et spécifique de l'objet interactif qu'est la *répétition d'usage* est révélateur d'une écriture qui peine à s'adapter aux modes d'existence et de fonctionnement de ce même dispositif fictionnelactable d'origine cinématographique qu'elle est en train de créer. Il ne faudrait pas cependant lire dans ces remarques un procès aux intentions de l'auteur. Bien au contraire, ce qui prime ici est la volonté de mettre en évidence quelques-unes des innombrables difficultés que les transformations considérables en aval, du côté des activités spectatorielles, répercutent en amont, au moment de l'écriture où chaque auteur de cinéma interpellé dans le cadre du projet *Sens Dessus Dessous* a dû se mesurer avec l'intégration de l'interactivité – du spectateur – dans le scénario du film.

En effet, pour des cinéastes habitués à créer des objets filmiques arrêtés et immuables destinés au spectateur immobile de la salle de cinéma, il est extrêmement difficile d'intégrer la participation active – la nouvelle mobilité – du spectateur, de prévoir la marge de manœuvre et de mouvement à lui accorder, d'accepter en somme de lui céder de la place à l'intérieur d'une œuvre personnelle dont on désire garder la maîtrise. Encore plus difficile si ledit auteur n'est pas spontanément « pratiquant », s'il se tient à une distance de sécurité des pratiques et du dispositif nouveau pour lequel il est en train d'écrire. Au-delà de l'acquisition de compétences techniques nouvelles, indispensables à la pratique de la scénarisation interactive, l'ouverture actancielle de l'œuvre au spectateur implique principalement de la part du scénariste-réalisateur le lâcher prise, l'acceptation de l'intervention d'autrui dans la mécanique de sa propre production. Un processus qui, du reste, semble susciter plus de

résistances en France qu'ailleurs, politique des auteurs et œuvre ouverte n'étant pas censées faire bon ménage.

Pourtant, la question n'est pas tant, pour le scénariste de filmactable, de renoncer à sa propre marge de manœuvre pour ménager plus de liberté au spectateur que d'être en mesure de placer ce dernier dans un jeu de contraintes nouveau, minutieusement orchestré. À la différence du jeu de contraintes à l'œuvre dans le film classique, ces nouveaux mécanismes de participation ne s'appuient pas seulement sur les savoirs du spectateur et sur son implication symbolique, cognitive et émotionnelle, mais aussi sur son savoir-faire technologique. De surcroît, ce jeu de sollicitation et de contrainte doit pouvoir se produire au vu d'une fréquence d'usage accrue, la répétition de l'expérience représentant une dimension intrinsèque de cet objet. Fragmentaire, intermittente, à tout moment interruptible, la relation interactive se veut néanmoins *suivie* et *individualisée*. Objet culturel symbolique demandant une certaine pratique de la part de son « consommateur », le filmactable n'est donc pas fait pour s'épuiser en une seule consultation. Au contraire, pour en faire le tour, on doit pouvoir le réinvestir à maintes reprises. Cela implique l'inclusion de deux fonctionnalités dérivées : tout d'abord, l'enregistrement de l'historique de chaque « séance », la possibilité pour chaque spectateur actant de garder en mémoire son parcours et son comportement ; ensuite, la possibilité au cours de l'expérience de disposer d'une vue d'ensemble, d'une représentation synoptique de ce parcours. Il s'agit d'aider le travail de navigation du spectateur en lui fournissant une cartographie, des outils d'orientation dans le contenu, mais aussi de régler sa fréquentation de l'œuvre en mémorisant les visites précédentes.

Du *perçu* au *connu* à l'*acté*. L'opérabilité du point de vue

Le chapitre 4 en bref

- page 94** Écran partagé, multiplicité de points de vue, jeu stroboscopique du regard
- page 97** La représentation interne du point de vue métanarratif du spectateur
- page 99** Focalisation réflexive, ocularisation externe, auricularisation interne : le monologue intérieuractable

L'expression « interactivité de point de vue » employée pour catégoriser l'un des modes spécifiques de l'opérabilité du filmactable interroge avant tout la catégorie analytique, narratologique s'il en est, de la *focalisation* : qui *voit*, quel point de vue a été choisi pour raconter les événements de l'histoire ? Question assez épineuse qui renvoie, entre autres, à la relation entre l'univers de la fiction et sa représentation, obligatoirement fragmentée à l'écran de l'ordinateur, ainsi qu'à la sphère d'action du spectateur.

Loin d'être en opposition, les multiples modes de narration des faits et gestes inhérents à l'histoire se trouvent le plus souvent combinés, dans les fictions littéraires aussi bien qu'au cinéma. Variable ou fixe, interne ou externe, le point de vue détermine et surdétermine les divers niveaux et l'ensemble du réseau des relations qui vont se tisser entre l'univers diégétique (personnages, actions, temps, espaces), les niveaux de narration et le monde extradiégétique, le monde réel où l'on produit la narration et où on l'appréhende. En d'autres termes, le choix du point de vue est à l'origine non seulement de la forme et du contenu du produit de la narration, mais aussi de son mode/espace communicationnel. En répondant à la question : *Qui voit ?*, le choix de la perspective narrative définit ce que Gérard Genette appelle le *mode* narratif, en l'opposant (ou en le juxtaposant) à la *voix* narrative, à la question : *Qui parle ?*

Tout en étant ontologiquement hétérogènes, ces deux questions sont étroitement liées dans les dispositifs narratifs numériques audio-logo-visuels. Si, par le biais de l'image, « raconter » est assimilé à « montrer », la relation entre point de vue (mode) et posture du narrateur (voix) ne peut en effet que devenir plus complexe. Lorsque, entre ces deux niveaux – verbal et visuel –, le dispositif numérique interactif introduit de façon inédite le niveau actanciel de la posture/action du spectateur, la question de la focalisation se trouve obligatoirement déplacée. Cependant, c'est toujours l'instance productrice en amont qui délimite l'accès au savoir – aux différents types d'informations – tant des personnages internes à la fiction que de l'instance « donneuse de récit » et de l'instance destinataire (le narrataire). Il s'agit tout d'abord d'informations relatives à l'univers de la fiction : en administrant sciemment ces informations, le point de vue conditionne tout processus d'immersion et d'identification. C'est le cas par exemple de l'effet de suspense au cinéma, situation où le degré d'implication émotionnelle et cognitive du spectateur est fort élevé. Le suspense tient au fait que le film communique visuellement au spectateur des informations clés tout en les cachant aux personnages à l'écran. Le point de vue de la caméra étant différent de celui des personnages, il crée un *déséquilibre informationnel* et *cognitif* entre le savoir de ces derniers et le savoir du spectateur. D'une façon paradoxale, l'effet de ce déséquilibre cognitif a une influence prépondérante sur l'implication émotionnelle et affective de ce dernier.

Pourtant, on a tendance à oublier ce décalage de points de vue, à cause principalement du système de représentation du cinéma, à base d'images en mouvement sonorisées, trop proche du mode de fonctionnement des capteurs physiologiques du système perceptif humain. En effet, le spectateur n'a pas constamment conscience du fait que son accès à l'information passe avant tout par certains organes sensoriels : quoi de plus *naturel* que de voir et d'entendre ? Il n'a pas tout le temps conscience non plus du fait que ces informations (fictives) ont été sélectionnées et orientées en

amont par une instance productrice de l'objet narratif. Immergé tout naturellement dans l'univers fictionnel, il finit par assimiler ce qui est *montré* à l'écran à ce qui est *vu*, voire au *visible* tout court. D'autant plus que le dispositif cinématographique s'efforce, dans la plupart des cas, de rendre le plus possible transparentes ses propres marques énonciatives. Quitte à rappeler brutalement son pouvoir de filtrage et de dosage de l'information en déployant sa capacité de rétention d'informations directement sur le spectateur. Cela se produit, par exemple, à chaque fois que la caméra, en ne donnant pas à voir au spectateur ce que les personnages voient (ou sont censés voir), prouve ostensiblement qu'elle peut lui cacher les informations.

La focalisation concerne donc l'échange informationnel entre les différentes instances à l'œuvre, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de l'univers diégétique. Aussi, la nature hétérogène à la fois des informations (textuelle, visuelle, sonore) et des processus à l'œuvre (perceptif, cognitif, narratif), participe, dans un jeu d'interactions complexe, à la régulation de rapports entre point de vue cognitif, point de vue perceptif et niveaux narratifs. Autrement dit : entre les instances, les états et les événements de l'univers diégétique et ceux du monde réel. Ainsi, œil de la caméra oblige, à l'acception genettienne de la focalisation comme *point de vue cognitif* sont venues s'ajouter au cinéma celles d'*ocularisation* et d'*auricularisation* proposées par François Jost pour désigner respectivement le *point de vue de la perception oculaire* et celui de la *perception auditive*. En effet, à la différence de la littérature, au cinéma la nature des relations possibles entre ce qui est donné à voir et ce qui est donné à entendre est fort hétérogène : entre les images, les dialogues, les bruits et la musique il peut y avoir correspondance ou dissonance, et toutes sortes de nuances entre les deux. Mais dans le film ces combinaisons sont fixes, verrouillées en amont par le montage de la bande-image et la synchronisation avec la bande-son, alors que dans les réalisations hypermédias elles acquièrent une *variabilité*. Par ailleurs, à l'intérieur d'un objet narratif audio-logo-visuel, le *voir* et le *savoir* sont souvent dissociés, et leur association/dissociation représente une possibilité de participation à la construction de différents points de vue.

En outre, si dans une narration non interactive l'activité interprétative du spectateur permet la prise en compte du *geste énonciatif* de l'instance autorielle, dans le cas des fictions numériques elle permet au spectateur, par le biais du programme et de l'interface, de prendre en compte aussi ses propres gestes (énonciatifs ou non) au cours de l'expérience narrative. Cette posture non immersive, déjà à l'œuvre dans le récit audiovisuel classique, parce qu'elle confère au narrataire un regard « en surplomb » vis-à-vis de l'univers fictionnel, suggère également le caractère *réflexif* et *méta* de l'activité narrative.

Ainsi le média numérique réorganise en de nouvelles configurations ce point de vue hybride, entre adhésion et distanciation. C'est une dimension spécifique du film actable, la dimension actancielle du travail du spectateur faisant basculer des éléments – diégétiques et extradiégétiques – du champ du symbolique au champ de l'expérience.

L'adoption et la reconnaissance d'un point de vue particulier permettent donc à la fois à l'auteur et au spectateur de se *représenter* – et donc de *modéliser* – la façon dont le destinataire de la narration va construire sa propre représentation tant de l'objet narré que du processus de narration. Parce qu'elle a trait aux modes de représentation et de

régulation de l'information narrative comme de sa production, la question du point de vue est au centre de la boucle voir/savoir/savoir-faire spectatorial. Il s'agit en quelque sorte de prolonger la réflexion sur la focalisation en l'appliquant au dispositif narratif interactif. Car si l'étude du passage du *perçu* au *connu*, constitutif du savoir spectatorial filmique, a montré à quel point il procède d'un ensemble d'opérations complexes, il paraît à présent nécessaire d'essayer d'aborder le passage du *perçu* à l'*acté*, caractéristique des compétences et des activités du spectateur actant. Encore faudra-t-il distinguer la question générale du choix de la perspective et de la distance narrative de ce qui est concrètement donné à voir et à entendre, ainsi que des différents types de savoirs et de compétences que requiert l'articulation de ces niveaux.

1. *Écran partagé, multiplicité de points de vue, jeu stroboscopique du regard*

Peut-on parler de point de vue interactif ? S'agirait-il d'un point de vue cognitif, perceptif ou d'un autre genre de point de vue ?

L'interactivité à la fois requise et rendue possible par le média informatisé permet de jouer avec le point de vue. À partir du présupposé que plusieurs regards, plusieurs couches de représentation sont possibles simultanément vis-à-vis d'une même histoire, l'opérabilité du dispositif donnerait au spectateur la possibilité de faire l'expérience des façons multiples à travers lesquelles on peut l'approcher.

L'une des scènes-interface du troisième filmactable du projet *Sens Dessus Dessous – Roue libre* (Delphine et Muriel Coulin, 2001-03) – illustre assez bien la notion du regard comme pivot du film. Dans la partie haute de l'écran, trois fenêtres d'image sont juxtaposées (figure 2), trois bandes horizontales contenant chacune le gros plan des yeux du personnage. Francesco Casetti a mis en évidence le fait qu'à travers la construction du regard se construisent les figures de l'énonciateur et de l'énonciataire. Si le regard est le pivot, voire l'interface du film, c'est qu'il en relie les « partenaires énonciatifs ». Telle que cette scène-interface le construit, le jeu entre regards non seulement implique le spectateur dans le réseau des relations internes au film, mais l'interpelle directement pour le pousser à agir. À l'aide du changement de la forme du curseur, ce triple regard s'affichant à l'écran devient le vecteur de l'information narrative. Il exprime de manière à la fois synthétique et empathique le registre communicationnel et la « répartition des flux » de la production narrative.

Cette modalité de présentation à l'écran de plusieurs images simultanées est une invention du cinéma : elle correspond au procédé narratif de l'écran partagé (*split screen*), en soi déjà une entorse au système représentationnel classique *monocadre*¹.

1. L'un des premiers à transgresser la règle du cadre unique a été Abel Gance. Pour la réalisation de *Napoléon* (1925-27), il exploite toutes les possibilités offertes par le dispositif de la Polyvision, ancêtre du Cinéma. Quarante ans plus tard, dans *The Thomas Crown Affair* (1967), Norman Jewison se sert à maintes reprises du *split screen* pour montrer la convergence et la dispersion des complices d'un *hold-up*. Plus récemment, cette technique est reprise par Mike Figgins (*Time Code*, 2000), et par Hans Canosa (*Conversations With Other Women*, 2006), dans une sorte de préfiguration de l'interactivité appliquée à des multiples flux narratifs.

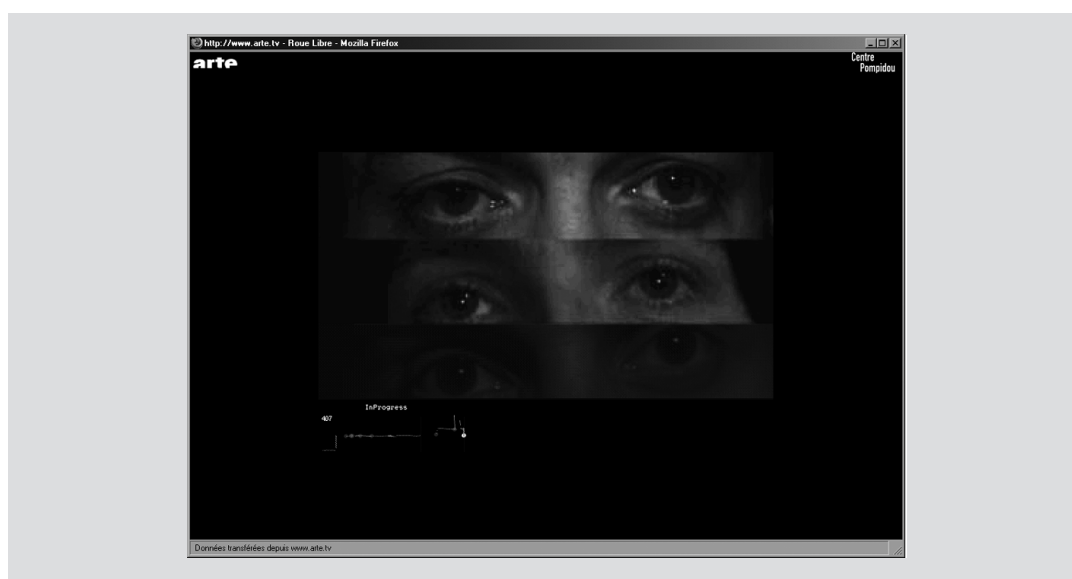


Figure 2 *Points de vue multiples et jeu inter-narratif des regards*

C'est une technique d'affichage de plusieurs flux d'histoire qui relève de l'exploitation narrative patente de l'une des propriétés esthétiques fondamentales du numérique, c'est-à-dire son énorme capacité de mémoire. La possibilité de stocker une quantité considérable d'information ne contraint plus le scénariste à limiter la narration à un seul arc ou à un nombre réduit d'intrigues. Il n'est plus contraint non plus de confier *en amont* le rôle du protagoniste à un personnage plutôt qu'à un autre. De surcroît, le fait que la surface d'affichage (autrefois espace de projection) peut ici ne pas coïncider avec les limites du cadre de l'image, permet de *mettre en regard* simultanément les différents flux d'histoire parallèles stockés. Dans le filmactable, tout comme dans d'autres objets numériques, le choix énonciatif du personnage focal serait donc devenu une variable. La narration informatisée, en permettant d'entrelacer des flux narratifs mis à disposition simultanément par l'auteur/le dispositif, offre une forme de *narration kaléidoscopique* : les différentes histoires sont disposées au préalable à l'intérieur d'une grille virtuelle (la mémoire de la machine ou du serveur) dans l'attente d'être actualisées et enchevêtrées en direct par l'action du spectateur. En choisissant le personnage focal, ce narrataire spectateur actant entraîne en quelque sorte la fin des personnages secondaires. Protagoniste « à ses heures » de la production narrative, il choisit le protagoniste de l'histoire dans le cadre spécifique d'une séance particulière.

Au moment de la réception interactive, un filmactable ainsi structuré proposera des flux d'histoire parallèles, en juxtaposant des fenêtres vidéo où s'affichent plusieurs images fragmentées. À l'intérieur de ces « cadres », les angles de vue diffèrent, l'échelle des plans est constamment décalée par le jeu d'opposition du gigantesque et du minuscule (figure 2). L'organisation de l'espace représentationnel de l'écran se transforme alors, en proposant des combinaisons d'images à chaque fois nouvelles. Lorsque les images sont *interfacées*, le film finit en somme par organiser une dimen-



Figure 3 *Exemple de séquence en multifocalisation interactive*

sion représentationnelle supplémentaire qui englobe dans le jeu de regards du film le geste « focalisant » du spectateur. Dès lors, la dialectique *cadre/hors-cadre*, *champ/hors-champ* s'étend à l'espace d'activité réel du spectateur, la « géographie » des points de vue se réorganise en fonction de nouveaux rapports spatiaux, symboliques comme physiques.

Les éléments spécifiques au langage cinématographiques tels l'angle de vue, le cadrage et, surtout, la variation de l'échelle du plan, introduisent obligatoirement un niveau d'effets narratifs supplémentaire et donc de signification, notamment par le biais du gros plan. Ce procédé est la façon la plus efficace qu'a le film d'attirer l'attention sur un détail, de le mettre au centre du cadre tout en l'agrandissant et donc en le rapprochant du regard du spectateur. Ce mouvement de la caméra ou de l'objectif à la fois physique et métaphorique – on rapproche des yeux l'objet à observer – est tellement naturel et fondamental pour le sujet qu'il a été vite re-médié à l'ordinateur par la fonction « zoom ». Du reste, c'est en grande partie à la taille de l'image projetée que le cinématographe des frères Lumières dut son succès, en supplantant l'image de taille réduite du kinétoscope d'Edison. Comme Jacques Aumont le remarque, cette taille démesurée s'avéra perturbante lorsqu'on commença à montrer non pas des scènes en plein air mais des corps humains vus de très près. En effet, avant que le gros plan devienne l'âme du cinéma, l'irréalisme que provoquait cet agrandissement était ressenti par le spectateur comme monstrueux, contre nature. Selon l'expression de Philippe Dubois, le gros plan, en jouant sur la taille relative de l'image et de l'objet représenté, produit des effets de « gulliverisation » ou de « lilliputisation ». Ces changements d'échelle sont déterminants vis-à-vis de la relation regardant/regardé dans la fiction littéraire (*Les Voyages de Gulliver*) comme au cinéma (*Fantastic Voyager*), jusqu'au simulateur de mouvement (*Body Wars*) et aux films actables (*Compulsion*). Pascal l'avait noté dans ses *Pensées* : c'est

de la relation de l'homme à l'univers dont il est question, le tout petit n'étant qu'un reflet inversé de l'infinité. Ainsi que le gros plan, tout comme le zoom qui le simule, finit par régler la distance non seulement physique mais aussi symbolique entre le spectateur et l'image. Il s'agit en somme d'un effet du dispositif qui détermine la position du sujet vis-à-vis de l'objet/information, au cinéma toujours gigantesque.

En ce sens, le filmactable à l'ordinateur ou, pire encore, via le téléphone portable, nous ramène au kinéscope : l'image s'est « lilliputisée », la distance de l'écran s'est considérablement réduite. Dès lors, on peut s'interroger sur ce renversement du rapport du sujet à l'information représentée, en attendant la diffusion grand public des écrans horizontaux et tactiles. Entre-temps, le téléphone portable a ajouté à ces nombreuses fonctionnalités, dont la captation et l'enregistrement du réel, celle de projecteur d'images, ce qui lui permet de « gulliveriser » son écran lilliputien. La question du point de vue renvoyant directement au rapport perceptif/cognitif à l'image, et donc à la question de la taille et de la distance de l'écran, est ainsi constamment en train de se déplacer.

2. *La représentation interne du point de vue métanarratif du spectateur*

Roue libre raconte l'histoire de trois voyous amateurs en cavale après un coup qui a mal tourné et pendant lequel l'un d'entre eux a été gravement blessé.

Dans l'expérience interactive du film, le spectateur peut choisir le biais par lequel accéder à l'univers diégétique, le personnage dans lequel se glisser pour suivre les événements au cours de ce périple en voiture entre le périphérique, l'autoroute et la plage. À des moments précis de la narration, le point de vue de chaque personnage est représenté à l'écran, où s'affichent simultanément plusieurs fenêtres. C'est d'ailleurs à titre d'expérience d'« interactivité de point de vue » que *Roue libre* a été présenté par les auteurs et par les producteurs. Cependant, le spectateur actant a également d'autres possibilités de participer au déroulement des événements. Il peut déterminer la durée de bon nombre de scènes et/ou de séquences, en interrompant, prolongeant, laissant en suspens le flux de la narration. Il peut aussi agir sur les images qui apparaissent simultanément à l'écran de l'ordinateur pour les explorer, les étirer, les mettre en relation entre elles. Il s'agit de souvenirs ou d'images librement associées à celles de la scène en cours, de juxtapositions conçues pour créer des effets de correspondance ou de choc.

Ces interactions diverses ont lieu dans la partie supérieure de l'écran de l'ordinateur, celle destinée à l'affichage, sur fond noir, des fenêtres vidéo. Pendant ce temps, une animation graphique se déroule dans la partie inférieure de l'écran (figure 4) où, dès la toute première scène du filmactable, un point lumineux orange est apparu. Pendant toute l'expérience d'actualisation du film de la part du spectateur, ce point se déplace et, tel un oscillogramme, ne cesse de tracer des lignes tout au long de trois axes parallèles, ainsi qu'entre ces axes. Son (anim)action est simultanée à celle de l'utilisateur en train d'interagir avec les images s'affichant dans les diverses fenêtres vidéo qui s'ouvrent juste en dessous. Car ce tracé représente le parcours de lecture

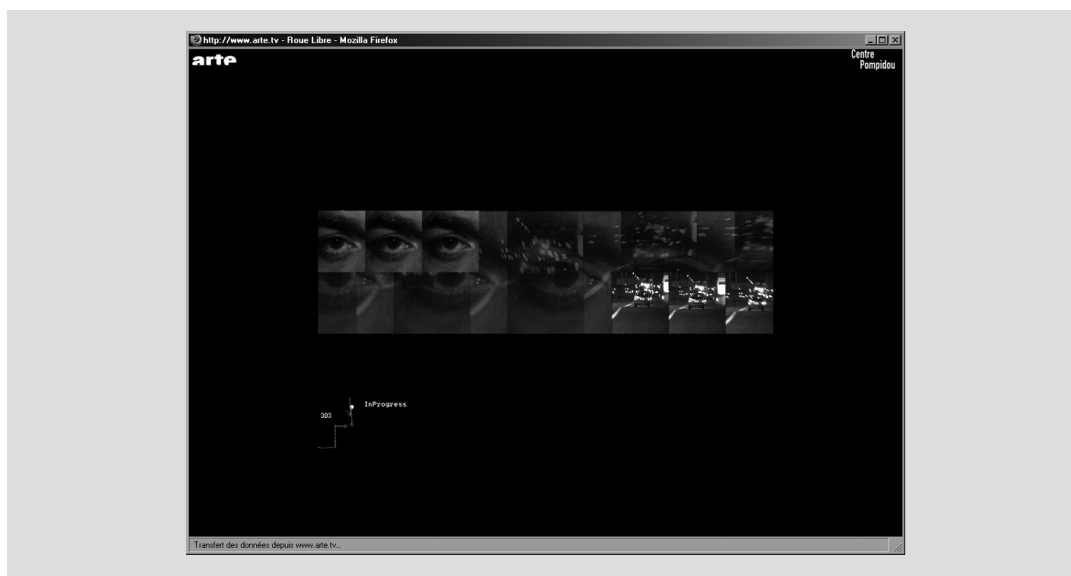


Figure 4 *Apparition du point lumineux animé*

du spectateur et les passages qu'il effectue, au cours de l'actualisation, d'un flux de narration à l'autre. Composante fondamentale de l'expérience du film, cet oscillogramme se déplace vers le haut ou vers le bas d'une grille invisible en fonction des différents choix de lecture. Non seulement il représente la marque de la présence du spectateur *à l'intérieur du représenté*, mais il prend en charge aussi plusieurs fonctions essentiellement hétérogènes : symboliques, cognitives, représentationnelles et communicationnelles. Dès lors, la question se pose du statut de cette animation qui fait écho aux actions provenant de l'environnement de réception interactive, ainsi que du niveau narratif de cette zone de l'écran. Il s'agira, au final, de pointer les acteurs à l'origine des mouvements de cet oscillographe virtuel, objet liminal aussi fascinant que troublant, occupé à tracer en direct à l'écran le trajet singulier du spectateur actant.

Tout au long de l'expérience, tandis que des événements interactifs se déroulent dans la partie supérieure de l'écran, dans la partie inférieure le point animé rouge orangé a continué de décrire un entrelacs de lignes horizontales et verticales. En se déplaçant sur une grille invisible en fonction des différents actes du spectateur, ce tracé représente le parcours de lecture de ce dernier. Il est aussi la source de toute une série d'autres informations : en bougeant d'un point situé tout à la gauche de l'écran jusqu'à un autre point à l'extrémité droite opposée, ce point animé est également l'indicateur de la position du spectateur par rapport à la *durée* de la production narrative et de l'expérience. Il figure le point où il se trouve entre le début (à gauche) et la fin (à droite). En outre, parce qu'il se déplace sur une grille rectangulaire invisible, ce point figure aussi, mais en creux, *l'étendue* du contenu/matériau narratif disponible : tout est là, compris à l'intérieur de ce rectangle transparent.

Chaque flux d'histoire, chaque épisode interactif y est disposé, au sens de mis à disposition comme en filigrane dans ce vide apparent. La progression du spectateur comme du programme y est réfléchi en pointillé, en passant d'un rail invisible de la grille à l'autre par déraillements constants. En fonction des rebondissements scénaristiques interactifs, en cours de route, on peut également retrouver dans le pointillé de ces lignes des changements de *rythme* : des battements rapides, de la respiration haletante et des fanfaronnades du début, il ne reste au final qu'un calme mortel, un bruit de roue qui tourne, puis le silence. L'expérience d'actualisation de *Roue libre* permet progressivement de comprendre que cet oscillographe virtuel est régi par le programme informatique et qu'en traçant il restitue en direct la trajectoire du spectateur et ses actions sur image. En d'autres termes : il prend en compte et visualise de façon abstraite le geste énonciatif tant du programme que du spectateur. Plus troublant encore, comme on peut constater à l'essai, il inscrit aussi ses silences, c'est-à-dire les moments où il regarde les divers événements se dérouler à l'écran sans intervenir (alors que le curseur change de forme à chaque fois qu'il est possible de le faire). En figurant l'absence d'événements par des vides communicationnels (le noir) dans le pointillé du tracé, il fait apparaître ces moments d'inactivité de la part du spectateur comme des interruptions (hiatus) de l'échange informationnel. L'animation qui se déroule dans la zone inférieure de l'espace représentationnel et narratif de *Roue libre* représente donc bien plus que la marque – en direct – de la présence et du travail tant du programme que du spectateur à *l'intérieur du montré*, ce qui est déjà en soi une petite révolution. Mais comme ce travail commun s'effectue *en deçà* du niveau diégétique, cette animation figure également le niveau extradiégétique. De surcroît, les passages qu'il montre d'une diégèse à l'autre correspondent à des sauts de niveau narratif, la monstration *in fieri* de la durée des séquences diégétiques étant aussi complétée par celle des changements de niveaux. Ce qui correspond à l'activité de production métanarrative du spectateur. C'est l'enchaînement des opérations d'aller-retour d'un récit/personnage à l'autre, le passage d'un flux d'histoire à un autre qui se trouvent donc représentés dans cet espace de narration extradiégétique et métadiégétique. Ce qui est donné à voir par le biais de ce vecteur animé n'est rien d'autre que la suite des *mouvements énonciatifs de débrayage/embrayage* du filmactable, jusqu'ici des notions de la narratologie éminemment abstraites.

Parce qu'il suit en même temps qu'il précède les actions de l'instance d'actualisation de la narration (le programme et le spectateur), ce signe animé à l'écran permet au spectateur de se voir agir et interagir avec le programme. C'est une figure de la *focalisation réflexive* décrite plus haut et qui constitue l'un des traits spécifiques du filmactable.

3. ***Focalisation réflexive, ocularisation externe, auricularisation interne : le monologue intérieuractable***

Dans une autre scène-interface de *Roue libre*, le cadre se divise à nouveau en trois fenêtres, laissant apparaître les visages de Franck, Thierry, Arnaud. Un survol du

curseur sur les cases permet d'entendre un aperçu sonore du monologue intérieur de chaque personnage. Lorsqu'on clique sur l'un des trois, son image se dilate en recouvrant en partie celle des autres, pendant que ses pensées intimes sont restituées par la bande-son.

C'est un exemple typique de production d'informations narratives discordantes entre discours et pensée intime, entre ce que l'on communique à l'extérieur et ce qu'on se raconte à soi-même. Sagissant non pas d'un roman mais d'une production narrative audio-logo-visuelle, cela génère une série de discordances supplémentaires, perceptives et cognitives. Ce qui n'est pas une prérogative du filmactable, loin s'en faut. Récemment, l'adaptation audiovisuelle de *True Blood* (Allan Ball, HBO, 2008), la série de romans de Charlaine Harris, par exemple montre parfaitement la différence du traitement de ces pensées intimes dans le passage du point de vue cognitif du roman aux points de vue perceptifs (auditif plus particulièrement) de l'audio-visuel. La protagoniste de la série ayant le pouvoir de lire les pensées d'autrui, celles-ci résonnent « à voix haute » suivant le mouvement de la caméra qui en détaille les visages.

Mais cette discordance entre pensées et paroles est traitée par le filmactable de manière interactive : les moments de narration intérieure ne sont pas verrouillés en amont mais déclenchés par l'action du spectateur et du programme. Ce n'est donc pas le mouvement de la caméra (prothèse du réalisateur) mais celui du curseur relié à la main du spectateur qui, en se focalisant sur tel ou tel autre personnage, en fait parler ses pensées intimes. *Une minute de silence* (2003), vidéo interactive sur CD-Rom réalisée par Martin Le Chevallier (scénario : Tiphaine Samoyault) est entièrement basé sur ce même procédé : le 14 septembre 2001, à midi, le patron d'une agence de voyages réunit son personnel sur la terrasse de son immeuble parisien afin de célébrer la minute de silence décrétée nationalement en mémoire des victimes. Les pensées des personnages entrelacent l'occasion qui les réunit, le sentiment contraint qu'ils ont d'être là, les relations qu'ils ont les uns avec les autres. Si l'ensemble des pensées juxtaposées livre, en désordre, un certain état sociologique et critique des différentes positions que peut susciter, à chaud, un événement politico-médiatique, il exprime aussi les contraintes sociologiques de ce type de célébration dans le monde du travail, ainsi que les variations de la liberté intérieure de chacun dans ce cadre. L'interactivité d'*Une minute de silence* trouve son sens dans la possibilité d'instaurer un « au-delà » de la représentation, dans ce qui ne se voit ni ne s'entend : l'envers du silence. En cliquant avec la souris sur la tête des personnages, le spectateur peut couper dans le silence, entendre les pensées de l'un, les croiser avec celles d'un autre, entrer dans le silence à nouveau.

Dans la scène-interface du monologue intérieur interactif de *Roue libre*, le point de vue diégétique (du personnage-narrateur) étant restitué par le son, il est auditif, et donc perceptif. Il s'agit d'une *auricularisation*, d'une information sonore d'autant plus marquée qu'elle n'est pas portée par le bruit ou la musique mais par la parole et la voix du personnage-narrateur. L'information narrative qu'elle véhicule, cependant, se situe dans l'intériorité du *Je narrant*, ce qu'entend le spectateur étant dans la tête du personnage. Autrement dit, cette information est un *son mental*, l'équivalent des images mentales propres au cinéma dont *Roue libre* regorge, ainsi que l'expres-

sion sonore des pensées (d)écrites par le flux de conscience en littérature. Nous sommes donc face à une figure d'*auricularisation interne* : on restitue la perception auditive du spectateur captant un son intérieur, en principe non audible. Pendant ce temps, toujours au niveau perceptif, ce que voit le spectateur ne coïncide pas avec ce que voit le personnage et ne se situe pas non plus à l'intérieur de son esprit. Il s'agit donc, au niveau de la narration visuelle, d'un point de vue perceptif externe, autrement dit d'une *ocularisation externe*.

Nous savons ainsi qui *voit* et qui *parle* à l'intérieur de l'histoire. Mais qu'en est-il de la focalisation ? Qui sait quoi ? Où se situerait le point de vue cognitif ? C'est par le biais d'une série d'opérateurs cognitifs que le spectateur peut en effet faire l'acquisition d'un certain nombre de *savoirs*, d'informations. Dans le cas du filmactable, à ces savoirs et compétences spectatoriels « classiques » viennent s'ajouter de nouveaux savoirs et compétences spécifiques à ce dispositif. Pour y parvenir, il est censé d'abord comprendre le fonctionnement ergonomique, infocommunicationnel et symbolique de l'interface à l'écran, puis articuler ses gestes à ce fonctionnement et à celui de l'interface homme-machine. En d'autres termes, il doit relier l'œil à la main et la main à la souris (ou pavé tactile). Cette interaction de perceptif-cognitif-gestuel de la part du spectateur avec les processus et les états du programme informatique régissant le fonctionnement du filmactable désigne le nouveau type de *point de vue cognitif* qu'adopte la production narrative informatisée. De surcroît, l'espace de production (de lecture et de travail) et le mode de fonctionnement du média numérique fait que, tout au long de ce processus d'échange avec l'objet/dispositif filmique, le spectateur est amené à se regarder agir et à s'interroger sur ces actions. Dès lors, son *point de vue cognitif* devient également *réflexif*. Dans *Roue libre*, cette réflexivité est symétrique à celle du programme informatique qui se « montre », au sens de se représente, en train d'agir.

Parce que le spectateur actant non seulement *voit* et *entend*, mais aussi *interagit* (réfléchit et agit), son point de vue cognitif (la focalisation) construit le point de vue de la production narrative. Peut-on pour autant conclure qu'il est le personnage focal du filmactable ? Serait-ce lui l'instance régulatrice de l'information, celle qui l'organise et la distribue ? Cette fonction est investie aussi par le programme informatique. C'est ce dernier qui règle en effet l'affichage des données diégétiques et techniques, ainsi que les boucles perception-action-réaction propres à l'échange avec le spectateur. Mais si l'articulation entre les deux instances fonctionne, c'est qu'entre le spectateur, le programme et la machine il y a une autre instance, un nouvel élément médiateur : l'interface. C'est l'interface qui joue le rôle de *personnage focal* du filmactable, c'est sur elle que convergent le regard du spectateur et le travail du programme. Elle assume une fonction de médiation fictionnelle, narrative et ergonomique, c'est d'elle que dépend l'action principale. Plus que le programme, c'est l'interface qui « parle » au spectateur, sa forme et son fonctionnement figurent le point de vue narratif, cognitif et technologique des auteurs. Espace de frontière entre la machine et l'utilisateur, elle constitue la surface visible unissant et séparant à la fois le double *hors-champ* hypothétique des deux côtés : programme informatique – spectateur actant. Ainsi, l'ensemble des éléments qui composent l'interface de *Roue libre* (design d'écran, fenêtres vidéo, formes et états du curseur, signes iconi-

ques, linguistiques et sonores), permet au spectateur de comprendre dans quelle zone il peut agir et à quel moment, ainsi que l'effet que son action provoquera sur les images et les sons. Vecteurs d'identification comme de distanciation, les signes interfaciques mis en jeu par le filmactable fonctionnent tels des opérateurs cognitifs : ils régulent la distribution des savoirs spécifiques à la production narrative en même temps qu'ils opèrent le transfert des compétences que cette production requiert.

Outre la séquence du monologue intérieur, *Roue libre* met en scène différents procédés narratifs visant la narration-représentation de l'intériorité, particulièrement à propos du personnage de Thierry. L'enjeu est pour chaque scène le même : permettre au spectateur d'épouser métaphoriquement ou littéralement la perception du personnage et de pénétrer symboliquement à l'intérieur de sa conscience. Cela se produit à l'aide de l'action sur image et sur le mental, correspondant aux pensées, émotions, perceptions, souvenirs du personnage. Mais puisque Thierry est sur le point de mourir d'une part, et qu'il s'agit d'un filmactable d'autre part, la représentation de son flux de conscience devient une suite des métaphores audiovisuelles de la mort.

Par ailleurs, cette opération proposée sur une image organique par l'interface renvoie directement à sa fonction de « membrane osmotique » entre l'intérieur (le programme) et l'extérieur (le spectateur) du filmactable. Cette juxtaposition d'intérieur/extérieur, d'organique/minéral se répète à plusieurs reprises tout au long du film, où l'intérieur et l'extérieur du corps sont souvent opposés et l'action du spectateur se trouve à régler le caractère externe ou interne de l'ocularisation, tant sur le plan représentationnel que narratif.

Un exemple : plus loin dans la narration, la voiture des trois copains roule sur l'autoroute, direction la ville.

À l'intérieur, Thierry gît sur la banquette arrière, la tête renversée, le visage exsangue, des murmures et des râles presque inaudibles. Il est à l'article de la mort. Son dernier instant est rendu de façon assez sobre et interactive. L'écran affiche à nouveau l'image des trois regards superposés, mais seule la fenêtre vidéo représentant les yeux de Thierry est active. On entend la voix-off de Thierry proférer les mots : « Vous ne me laissez pas, eh les gars ? », appartenant à la séquence précédente (*flash-back* sonore). Si l'on pose le curseur sur la zone du regard de Thierry et que l'on garde le bouton de droite de la souris appuyé, on voit défiler très rapidement des images fixes en boucle, un cycle des photographies en ordre chronologique. C'est le film de sa vie, ce que Thierry est censé voir derrière les paupières fermées quelques secondes avant la mort. L'effet est assez poignant, d'autant plus qu'en raison de la vitesse de défilement, ces photogrammes demeurent quelque peu insaisissables. Le spectateur adopte ici le point de vue intérieur de Thierry : focalisation (point de vue cognitif) et ocularisation (point de vue perceptif) coïncident, mais encore une fois c'est par l'interface/l'action sur image qu'a été actualisé le « film de conscience » du personnage.

Cette première évocation du moment du trépas de Thierry est ancrée dans la dernière séquence du film. On y passe du plan rapproché du visage de Thierry mourant à

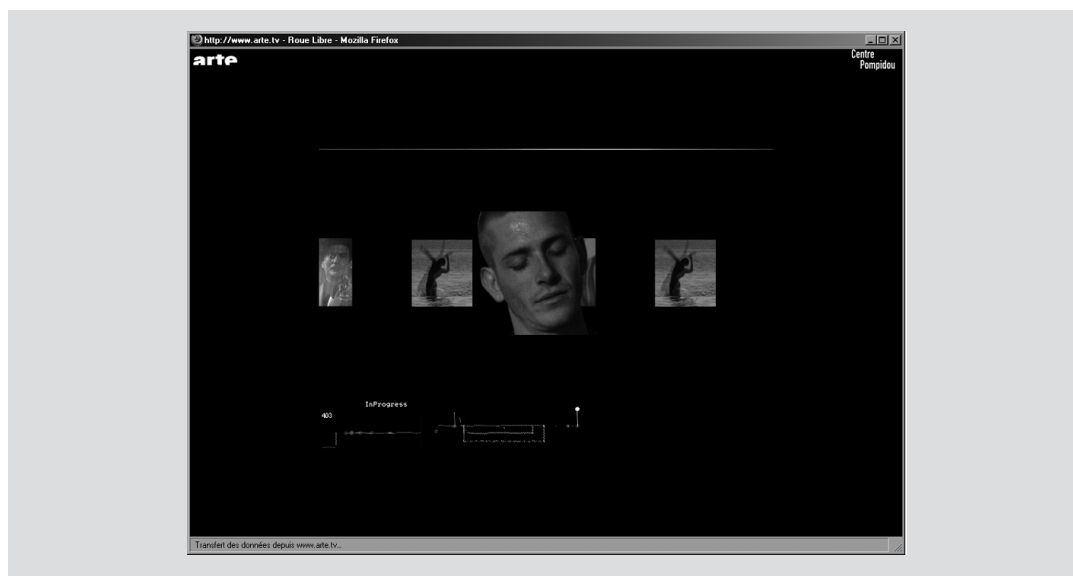


Figure 5 *La scène-interface du film de conscience de Thierry*

l'intérieur de la voiture à une séquence interactive où une bande-images en boucle cylindrique tourne dans l'espace noir de l'écran. Il s'agit d'un fragment de film de famille, un souvenir de Thierry à la mer, dans l'eau jusqu'à la taille, jouant avec une balle.

Ce sont des images mentales, des bribes de souvenirs, de pensées, de photogrammes de films de famille se déroulant autour d'un cylindre virtuel. La vitesse de défilement des photogrammes est réglée en fonction des mouvements du curseur : lent lorsque le curseur est au centre de l'écran, le défilement des photogrammes s'accélère dès qu'on le déplace vers les extrémités. La position du curseur détermine également le sens du défilement : en avant s'il est à droite, en arrière s'il est à gauche. Ainsi, en dosant les mouvements de sa main, le spectateur réanime les images fixes en reconstituant la séquence filmique en mouvement. Il s'agit du procédé inverse de l'arrêt sur image (figure fétiche de l'analyse cinématographique). On manipule ici, par le biais de la souris de l'ordinateur, la substance filmique même, dans un aller-retour touchant aux limites mêmes du dispositif cinématographique : le flux cinématographique est fait d'images immuablement ordonnées défilant à une cadence fixe, mais c'est précisément cette fixité que, dans un premier temps, vient dégonder le numérique, en numérisant et en indexant chaque photogramme singulièrement. Le temps de l'entre-images, substance même du cinéma, n'est ni enregistré ni restitué, il est visualisé et spatialisé par la disposition de ces photogrammes à l'écran. Privées à la fois du mouvement de défilement de la pellicule à l'intérieur de la caméra et à l'intérieur du projecteur, ces images sont du reste drastiquement réduites au niveau de la taille, donc de leur rapport d'échelle vis-à-vis du sujet. Aussi bien dans le temps que dans l'espace, on les a dénaturées puis mises bout à bout à l'intérieur d'une nouvelle bande cylindrique, un ruban de pixels qu'on peut tirer à sa guise, dans un sens ou dans l'autre, plus ou moins rapidement. Mais loin d'être perçue comme un appauvrissement, cette interface ludique et narrative fait le plaisir

du spectateur, la manipulation de cette bande-images est source d'un certain plaisir. Car son intervention ne fait que ressusciter l'âme du cinématographe : telle un praxinoscope ou un phénakistiscope² réactualisé, l'interface redonne le mouvement aux photogrammes en faisant tourner les images à la « bonne » vitesse, celle choisie par le spectateur même.

On retrouve ici la magie, le sentiment d'enchantement qui entourait il y a un siècle le praxinoscope ou tout autre jouet optique. Et l'on pense à la *Morale du joujou* de Baudelaire et à la fascination ancestrale de l'homme vis-à-vis du procédé d'analyse et de la reconstitution du mouvement³. Dès lors, la tentation est grande de lire dans cette métaphore interactive du travail de mémoire d'un être disparu, non pas la mort de la narration cinématographique par le média informatisé, mais au contraire, l'émergence de nouvelles possibilités expressives de l'image-temps et de l'image-mouvement chères à Deleuze. Comme le film narratif à l'époque de la naissance du cinéma, le filmactable n'est qu'au stade du bégaiement, mais certaines « trouvailles » laissent entrevoir la portée esthétique et communicationnelle que pourraient prendre ses formes futures.

2. Il s'agit des deux « jouets optiques » précurseurs du cinématographe. Inventé par Émile Raynaud en 1879, le praxinoscope donne l'illusion du mouvement de personnages à l'intérieur d'un décor fixe. Le phénakistiscope a été inventé par Joseph Plateau en 1831. C'est un disque rond en carton percé de fentes sur lequel les différentes étapes d'un mouvement sont recomposées.

3. Comme le montre l'intérêt que suscitent encore les expériences des précurseurs du cinéma, des décompositions photographiques du mouvement d'Eadweard Muybridge à la chronophotographie d'Étienne-Jules Marey.

L'approche cognitive de la production narrative informatisée

Le chapitre 5 en bref

- page 106 Théories de la narration et sciences cognitives :
histoire d'un rapprochement
- page 107 Une expérience de narration incertaine : *Sur Terre*
- page 109 La mise en œuvre du déséquilibre cognitif
- page 112 Le déséquilibre comme « incident déclencheur »
de l'expérience
- page 113 Compétences narratives, mimétiques et techniques
- page 116 Réflexivité, opacité, métanarration
- page 118 L'aventure de l'écriture, une aventure
de la lecture ?
- page 120 L'émergence contextuelle d'une connaissance
primitive

Des mythes de l'Antiquité aux jeux vidéo, en passant par les contes de fées, les fictions romanesques, les films hollywoodiens ou les séries télévisées, les théories littéraires et narratologiques (au même titre que l'anthropologie, la sociologie, la pédagogie et la psychanalyse) ont toujours reconnu aux histoires non seulement une résonance de vérité psychologique, mais aussi des modes de fonctionnement semblables à ceux de l'esprit. Cette approche semble encore plus d'actualité à l'heure où les formes narratives, mesurées à l'aune de l'interactivité et des médias informatisés, font l'objet de transformations sans précédent. Caractérisées moins par les éléments structuraux du récit (organisation spatio-temporelle, niveaux de narration, etc.) que par les nouvelles compétences et gestes mis en œuvre par le spectateur dans l'acte performatif et informatisé de la lecture, ces activités/pratiques narratives émergentes suscitent des nouvelles recherches artistiques, en même temps que théoriques. Du côté des théories de la narration, on assiste à l'apparition d'une tendance hybride : la narratologie cognitive. Comme le montre, entre autres, l'approche interdisciplinaire de David Herman, ce courant s'emploie à jeter une passerelle entre les recherches cognitives dans différents domaines d'application et les travaux des théoriciens de la narration. Du reste, dès ses débuts, la narratologie a été envisagée par un certain nombre de chercheurs comme une discipline dont le but était d'essayer de comprendre moins le sens d'un récit particulier que les moyens que ce récit met en œuvre pour produire de la signification. En d'autres termes, pour ces chercheurs issus principalement de l'école structuraliste, la narratologie a pour objectif d'étudier le fonctionnement du système symbolique qui permet à une histoire d'être créée et reconnue en tant que telle. En soulignant le nombre important de genres et formats que la forme narrative peut assumer, Roland Barthes plaide déjà explicitement pour une approche théorique transcendant les frontières d'une discipline particulière. Pour Barthes, la forme narrative est à envisager comme le support (au sens de médium) d'une série variée et complexe d'activités communicationnelles et cognitives. Car ce qui distingue une narration d'un agglomérat d'événements tient principalement à la logique de l'organisation de la (re)présentation de ces événements, c'est-à-dire la logique des liens unissant ces fragments les uns aux autres. À cet égard, il n'est pas surprenant que les recherches narratologiques plus récentes aient pour vocation d'explorer les conditions sémiotiques, cognitives et d'interactions sociales dans lesquelles les formes narratives se développent à partir d'un rapprochement des sciences cognitives et des disciplines humanistes.

1. *Théories de la narration et sciences cognitives : histoire d'un rapprochement*

La rencontre entre narratologie et sciences cognitives est rendue encore plus naturelle, sinon nécessaire, par le processus actuellement à l'œuvre de médiatisation et d'informatisation des activités, tant cognitives que narratives. Au-delà des résistances qu'à tort ou à raison cette tendance peut susciter, deux aspects sont à retenir. En premier lieu, dans le sillage des travaux du psychologue américain Jerome Bruner (l'un des premiers lecteurs des théories de Lev Vygotski), ces narratologues cognitivistes considèrent le mode narratif comme l'un des deux modes fondamentaux de la pensée

humaine (le deuxième étant le mode paradigmatique ou logico-classificatoire). Comme les recherches sur l'intelligence artificielle le montrent, alors que la compréhension des formes narratives parfois très élaborées semble pour beaucoup d'individus un processus automatique et naturel, elle requiert en réalité l'accomplissement d'opérations cognitives et linguistiques assez complexes. En deuxième lieu, cette approche théorique hybride de la narration vise à explorer les processus impliqués dans la production de signification : le sens des histoires, ainsi que les multiples moyens par lesquels l'activité narrative, lorsqu'elle s'appuie sur des dispositifs médiatiques particuliers, s'affirme comme l'instrument primaire de la production sémiotique. Dans une optique vygotskienne, le projet de réunir théories narratives et sciences cognitives peut être compris comme une tentative d'étudier certains modes de fonctionnement de l'esprit à partir des compétences narratives mises en œuvre simultanément lors des activités d'apprentissage, de communication et d'interaction sociale.

Le rapprochement entre processus cognitifs et processus narratifs dans le cadre des fictions interactives se trouve ainsi doublement justifié. D'une part, au même titre que le spectateur de cinéma avant lui, le spectateur de filmactable est tenu de mobiliser un certain nombre de savoirs et de compétences, ainsi qu'à s'engager dans des activités cognitives parfois complexes. D'autre part, activités narratives et activités cognitives sont maintenant encore plus liées entre elles, puisque les deux se déroulent dans le cadre d'un dispositif technologique et sémiotique complexe qui, de surcroît, requiert du spectateur à la fois de penser et d'agir.

En abordant l'expérience du filmactable du point de vue des processus mis en œuvre pour que le sujet se l'approprie, on tentera ainsi un rapprochement entre certaines anomalies cognitives (déficit d'intelligibilité, d'inhibition, éveil d'une connaissance primitive) et certains dysfonctionnements dans l'activité de production narrative (incapacité à reconnaître la structure narrative, à déterminer la logique des actions et le moteur de la narration, à établir des liens d'ordre spatial, temporel ou causal entre les différentes unités). Car dans ce dispositif particulier, il est beaucoup question de circulation des savoirs et de transmission de compétences spécifiques d'ordre narratif, cognitif et technologique.

C'est par le biais de ce rapprochement entre cognition et narration, mais au travers de leurs dysfonctionnements respectifs, qu'on essayera de cerner les traits caractéristiques d'une fiction interactive dont l'expérience interactive est entièrement basée sur le déséquilibre.

2. *Une expérience de narration incertaine : Sur Terre*

Écrite et réalisée par Grégory Chatonsky et mise en ligne par ARTE en septembre 2006, *Sur Terre* est une fiction hypermédia autour de l'univers ferroviaire.

Elle s'inscrit dans une série de projets de films actables coproduits par la chaîne, des fictions alliant production cinématographique traditionnelle (jeu de comédiens, prises de vue et de son, mise en scène, dialogues, montage, etc.) et développement informatique (numérisation et indexation des médias, gestion informatique de la base de données des séquences et de la bande-son, développement de l'interactivité, etc.).



Figure 6 Page d'accueil de Sur Terre sur le site d'ARTE (septembre 2006)

Présentée comme une *fiction variable topographique*, l'œuvre met en scène trois personnages, chacun d'entre eux étant associé à un lieu du réseau ferroviaire : une jeune fille dans une gare, un homme dans un immeuble abandonné bordant les rails, une femme dans un train. Trois êtres dont les trajectoires et les voix sont censées se croiser d'une manière *éventuelle* (si certaines conditions se trouvent réalisées), selon le rythme orchestré par le programme informatique, le réseau et les interventions du spectateur. Cependant, pour l'utilisateur, l'expérience de *Sur Terre* est au premier abord assez déroutante. En articulant différentes techniques et niveaux d'opérabilité (interactivité individuelle, interactivité en réseau, générativité, captation en temps réel de flux de données, agencements automatiques de fragments à partir d'une base de données...) sans jamais les rendre véritablement intelligibles, l'œuvre place le spectateur actant dans une situation incertaine. Il n'est pas toujours aisé pour ce dernier de comprendre ce qui est donné à voir et à entendre à l'écran, ni les gestes à effectuer, ni l'impact de ces gestes sur le déroulement et l'enchaînement des événements. Comme en témoigne sur le blog de l'auteur un des utilisateurs, ce manque de repères – et tout particulièrement l'impossibilité de naviguer dans le programme et d'obtenir une vue synoptique du contenu – peut se révéler aussi déstabilisant que frustrant, au point même de décourager la pratique de l'œuvre :

« Je crois n'être pas allé très loin malgré ma patience, ai-je manqué de patience ou alors n'ai-je pas compris le principe de navigation ? J'en resterai à l'idée que c'était trop compliqué et que je n'ai pas compris, j'en serai donc resté à un banc, ce qui n'est pas si mal. J'aurai pourtant une certaine représentation fragmentaire de ce travail, constituée de l'ensemble des éléments éclatés vus plusieurs fois. Je n'aurai par contre pas pu me promener. Y aurait-il un jeu sur la frustration ? »¹.

1. <http://incident.net/users/gregory/wordpress/categories/travaux/surterre/>

En effet, sur le plan cognitif – les savoirs et les compétences nécessaires à l'aboutissement de l'expérience communicationnelle –, *Sur Terre* présente un certain nombre d'anomalies et de dysfonctionnements. Ces *déficits d'intelligibilité* entraînent des situations d'incertitude, des déséquilibres sensori-moteurs, des états de suspension dans la production de sens. Alors que, pour avancer dans l'expérience et s'approprier l'objet technologique fictionnel, l'utilisateur est censé produire une succession d'actions, il se retrouve très rapidement bloqué, privé de ses repères habituels, plongé dans un état de flou sémiotique, d'où il ne parvient pas à sortir en recourant à de simples automatismes logiques et empiriques. Dans des conditions d'interprétation/réception aussi particulières, on peut légitimement s'interroger sur la nature et la portée de l'expérience sur le plan de la production narrative : comment le sujet pourra-t-il éventuellement effectuer le passage du déséquilibre au rééquilibrage, du manque de repères à une forme d'intelligibilité retrouvée ? C'est sous l'angle de cette cohabitation entre le flou informationnel et communicationnel et les modes de fonctionnement fortement rationalisés du média informatisé que nous essayerons d'explorer le lien entre dispositif fictionnel, expérience cognitive et activité narrative dans *Sur Terre*. En rapprochant processus de cognition et procédés de narration, nous tenterons de cerner quelques-uns des traits spécifiques aux savoirs et compétences mobilisés – ou inhibés – par ce filmactable. Quels effets l'expérience prolongée du déséquilibre proposée par l'auteur provoque-t-elle chez l'utilisateur dans le cadre particulier de cette œuvre de fiction interactive ?

3. *La mise en œuvre du déséquilibre cognitif*

Afin de mieux cerner les origines des perturbations que provoque la création de Chatonsky, il est nécessaire de revenir sur les mécanismes permettant au sujet d'appréhender la réalité à partir de processus déjà intégrés². Selon l'approche cognitiviste, la compréhension du réel s'élabore à partir de modèles, de classifications, de représentations d'événements passés que le sujet a emmagasinés dans son vécu. Cependant, face aux nouvelles formes de complexité générées par les médias informatisés et les réseaux, ces réflexes classificatoires, ces *filtres référentiels* ne semblent plus toujours opérants. La façon dont l'équilibre psychologique du sujet peut être perturbé par l'apparition d'un objet/milieu nouveau est décrite minutieusement par Jean Piaget dans l'un de ses plus importants ouvrages, *L'équilibration des structures cognitives* (1975). Piaget y montre comment, confronté au déséquilibre, le sujet s'efforce d'anticiper les nouvelles données en regard des formes catégorielles déjà stockées, ce qui a pour effet de provoquer indifférence, surprise ou incompréhension, selon que l'anticipation est réalisée ou non. Un état de perturbation qui perdure jusqu'à la construction d'un nouvel équilibre car, pour qu'il y ait intelligibilité, le sujet doit pouvoir opérer le passage du déséquilibre à l'équilibre. L'épistémologue suisse décrit deux types de « mécanismes d'équilibration

2. C'est aux recherches d'Alain Balseiro sur les dysfonctionnements cognitifs et métacognitifs liés aux dispositifs technologiques que nous devons cette application particulière des notions de déficit d'intelligibilité, déficit d'inhibition latente et bien d'autres lumières concernant une approche informelle des activités cognitives.

majorante » : *l'assimilation et l'accommodation*. Le premier mécanisme consiste à incorporer un nouvel objet (concret ou abstrait) à un ensemble d'objets préalablement classifié. Le second illustre le processus inverse d'adaptation de ces schèmes existants au nouvel objet afin de pouvoir l'intégrer. L'autorégulation entre assimilation et accommodation est appelée *équibration* : elle permet de passer d'un état d'équilibre psychologique à un autre, qualitativement différent, en passant par de multiples déséquilibres et rééquilibrations. Pour Piaget, les structures les plus générales de l'intelligence humaine sont en effet le produit de mécanismes d'équibration majorante, composés de régulations compensatrices et d'abstractions empiriques et réfléchissantes se modifiant elles-mêmes en raison des progrès de l'intelligence et des connaissances.

Or l'expérience de fiction variable de *Sur Terre* tendrait précisément à suspendre ces mécanismes d'équibration du fonctionnement par accommodation/assimilation, le spectateur-utilisateur brisant dans l'image actée chacune de ses unités inter-sensorielles préexistantes et à venir. Face aux événements à l'écran, le sujet regarde, écoute, déplace le curseur, clique de façon compulsive mais le plus souvent sans savoir si ses clics produisent bien des effets et lesquels. De fait, l'une des principales caractéristiques du déficit d'intelligibilité tient à cette difficulté à conceptualiser les *lois de contingences*, c'est-à-dire les lois unissant l'action et ses effets. Lors de la pratique de *Sur Terre*, l'utilisateur se trouve à maintes occasions dans l'incapacité de saisir le principe permettant de relier l'action à l'effet qu'elle génère et donc de l'associer à une catégorie sémantique connue. Mais cette difficulté à comprendre les règles du jeu n'intervient pas seulement lorsque l'action est accomplie par l'utilisateur même. Elle se présente aussi lorsque l'action est effectuée par des éléments appartenant à l'univers de la fiction (personnages, mais aussi images, textes, sons), voire par des instances actanciennes « inapparentes ». Ayant perdu ses repères vis-à-vis et du contenu et de son opérabilité, l'utilisateur finit par oublier progressivement le fil conducteur de sa logique déductive. Incapable d'anticiper, il ne peut classer, hiérarchiser, planifier à l'échelle métacognitive. Pendant qu'à l'écran un nombre important de données s'affichent simultanément, interagissent et se transforment en des nouvelles données, le sujet n'est pas habilité à traiter, mémoriser et reconnaître les informations de façon unitaire, synthétique ou catégorique. Il se retrouve donc rapidement submergé par un « surplus d'informations ».

À cet égard, *Sur Terre* agit dans le sens contraire des usages standardisés d'Internet : face à ce mouvement de surcharge cognitive généré par les flux et le réseau, Chatonsky prend le contre-pied des pratiques d'usages normalisées d'Internet, dont la finalité serait exclusivement utilitaire (recherche d'information, méta-classification des données, etc.), pour proposer un univers fictionnel chaotique, fragmenté et constitué de cas particuliers où tout projet d'unité viendrait se briser. Mais par ce parti pris – à la fois d'ordre esthétique et cognitif – l'artiste provoque également un second dysfonctionnement, cette fois-ci d'ordre métacognitif, qui vient prolonger l'état de déséquilibre à l'œuvre dès le départ. En effet, au lieu de fournir au destinataire de la fictionactable les moyens de se construire une vision synoptique du contenu (ce qui lui permettrait de se représenter l'objet technologique *Sur Terre*, ainsi

que le rôle que cet objet lui propose de jouer), l'auteur s'emploie, par le truchement du programme, à bloquer l'activation de ces opérations, à entraver le processus d'inhibition. Pour mesurer l'impact de ce deuxième dysfonctionnement sur l'expérience de réception interactive de l'œuvre, il faut d'abord comprendre son fonctionnement ordinaire. Lieu privilégié de la logique et du contrôle, l'inhibition est le processus cognitif qui permet d'effectuer des opérations métacognitives, telle la génération d'un plan d'action adéquat à l'atteinte d'un objectif recherché. Cette faculté nécessite une vision d'ensemble permettant au sujet de mettre de côté les interférences non pertinentes à la réalisation de son but afin d'anticiper ou d'élaborer une stratégie logico-déductive. Pour que l'inhibition puisse se produire, le sujet doit pouvoir maintenir en *mémoire de travail* (sa mémoire à court terme) un ensemble de données collectées au cours de l'expérience. Le déficit d'inhibition intervient lorsque le sujet ne parvient pas à mettre de côté ces interférences.

C'est exactement ce qui se produit dans *Sur Terre*, les clics compulsifs de la souris traduisant le déficit exécutif d'inhibition en mémoire de travail. L'interface du filmactable ne fournit aucun retour aux actions de l'utilisateur, aucune trace perceptible de son parcours, le principe de la navigation étant volontairement rendu hermétique par l'auteur. Dès lors, l'internaute se trouve confronté à un énième dysfonctionnement, le *déficit d'inhibition* : incapable d'inhiber et de mémoriser face à des chemins exécutifs déroutants, il ne peut appliquer ses *schèmes* de catégorisation logique. Sans traces mnémoniques, il ne parvient pas à se construire une représentation d'ensemble, à élaborer une cartographie du contenu, une arborescence de son parcours. En d'autres termes, l'utilisateur ne parvient pas à effectuer des opérations de *métareprésentation*. Cependant, dans le cas spécifique de *Sur Terre*, où l'objet technologique à appréhender est un dispositif fictionnel narratif, ce dysfonctionnement métacognitif entraîne obligatoirement un dysfonctionnement métanarratif. La narration informatisée est par définition une métanarration, non seulement parce qu'elle constitue une narration seconde, c'est-à-dire l'actualisation d'un contenu narratif préenregistré dans le cadre d'un dispositif médial et fictionnel numérique, mais aussi parce qu'un certain nombre d'opérations d'ordre narratif sont effectuées par des instances autres que celles de l'auteur et du narrateur en amont. Des instances internes à la morphologie du dispositif, mais en total surplomb vis-à-vis du contenu, qui accomplissent des opérations de l'ordre du *narrant*, aussi bien que des opérations métanarratives à caractère réflexif. Tant le sujet utilisateur, par le truchement du programme informatique, que le programme même, effectuent des actes narratifs et métanarratifs tout en contrôlant, certes à différents degrés, l'avancement de ce travail en train de se faire. Dès lors, il s'agit de comprendre les effets, narratifs et autres, que provoque l'expérience prolongée du déséquilibre proposée intentionnellement par l'auteur dans *Sur Terre*. Parmi ces effets figure, paradoxalement, la mise en place de formes particulières de savoir et de savoir-faire, moins techniques et moins logiques que les formes prescrites par les usages normalisés. C'est grâce à ces connaissances et compétences singulières remettant en jeu le *corps* du spectateur que ce dernier pourra finalement effectuer le passage du déséquilibre à une intelligibilité retrouvée.

4. *Le déséquilibre comme « incident déclencheur » de l'expérience*

L'expérience de *Sur Terre* révèle ainsi un nombre important d'anomalies dont la plupart sont imposées intentionnellement par l'auteur qui a délégué au programme informatique et à la machine en réseau son choix personnel de restreindre la marge de manœuvre de l'utilisateur. Dès le début de l'actualisation du film, ce dernier se trouve plongé dans un état de déséquilibre conçu pour perdurer. À défaut d'un outil cartographique synoptique ou mnémonique, privé d'informations concernant les lois de contingence, l'utilisateur ne parvient pas à établir le lien entre son action et l'impact qu'elle provoque sur le contenu de l'œuvre, ni à comprendre la logique qui sied au déroulement des événements. D'autant plus que cette logique actancielle semble également avoir été évacuée de l'univers fictionnel, bloquant toute reconnaissance *instinctive* des éléments constitutifs du récit : structure narrative, motivations des personnages, organisation de l'espace et du temps. Confronté à l'impossibilité d'accomplir le passage à l'équilibre, l'utilisateur prend conscience progressivement du caractère inopérant de ses compétences préalables, non seulement d'ordre technique mais aussi narratif et mimétique.

Mais ce déséquilibre initial, ainsi que la tension qu'il génère vis-à-vis du passage de cet état de trouble à celui d'un équilibre retrouvé, nous renvoie très directement à une autre sorte de dynamique : celle, propre à toute histoire, allant de la *dysphorie* initiale au rétablissement final de l'*euphorie*. Dans une narration classique, l'histoire est déclenchée par une perturbation de l'ordre initial, par ce que les scénaristes appellent *l'incident déclencheur*. Il s'agit du premier événement majeur de la narration, la cause primaire de tout ce qui va suivre, le facteur qui va mettre en branle la dynamique actancielle de l'ensemble. Par définition donc, l'incident déclencheur perturbe de façon radicale l'équilibre des forces dans la vie et/ou l'environnement du protagoniste à un moment donné. Dans le but de restaurer l'équilibre, le sujet au centre des événements se trouve obligatoirement dans la situation d'avoir à réagir à ce changement impromptu, aussi positif ou négatif qu'il soit. Il doit alors prendre en charge une mission réparatrice dont l'accomplissement lui demandera fort probablement de s'éloigner des siens et l'amènera inévitablement à surmonter bon nombre d'épreuves et d'obstacles. Ce n'est qu'une fois ladite mission menée à bien que le rétablissement de l'ordre initial peut avoir lieu, que s'effectue le passage final du déséquilibre à l'équilibre retrouvé. Ce rétablissement de l'euphorie est aussi marqué par une récompense, un remède (le *pharmakon*) ou tout autre symbole des bienfaits de l'expérience.

Équilibre initial, perturbation, rétablissement de l'équilibre par une suite d'actions/transmutations, de passages du déséquilibre (situation de crise) à l'équilibre (solution), jusqu'à la récompense finale : on retrouve les différentes étapes des processus/mécanismes cognitifs, en même temps que celles du déroulement de l'histoire. Dès lors, la tentation est grande de tracer des parallèles entre certaines opérations cognitives et la dynamique actancielle de l'histoire. D'autant plus que l'analogie ne s'arrête pas au niveau des étapes du déroulement des processus. Elle s'étend également au niveau du travail de sélection et d'organisation tant des événements/états que des

informations concernant l'objet technique. Sur le plan cognitif, c'est par le biais d'une série d'opérations représentationnelles et classificatoires qu'on parvient à ordonnancer les événements et informations fragmentaires concernant l'objet, sa structure profonde et ses modes de fonctionnement. Sur le plan narratif, dans les dispositifs fictionnels prénumériques, le travail définissant l'ordre de succession des étapes de l'histoire est pris en charge principalement par le montage. Le lien entre les différents fragments se produit alors selon une logique causale, temporelle ou spatiale prédéfinie. Art de la combinaison et de l'agencement, le montage au cinéma effectue à la fois une recherche des relations et une construction de liens entre plans, scènes et séquences. Parce qu'il régule et organise logiquement le flux d'informations, le montage est une opération fondamentale de production de sens. En choisissant une certaine façon de relier deux plans, il oriente la réaction perceptivo-cognitive du spectateur à la jointure des deux et conditionne son appréhension vis-à-vis de l'ensemble de la production narrative. Cela peut donner lieu à des effets de liaison ou de disjonction, d'alternance ou, au contraire, de linéarité. À partir de trois types d'opérations – la sélection, l'assemblage et le raccordement – le montage permet de suggérer quel connecteur poser entre deux fragments, quel lien logique installer. Ce travail de mise en chaîne est le produit emblématique de la narration cinématographique : si la caméra montre, c'est le montage – l'agencement syntagmatique – qui raconte.

Mais l'une des transformations les plus considérables apportées par le média numérique consiste en l'ouverture partielle, voire en la délégation totale, au spectateur, désormais *actant* (par le truchement du programme informatique), de ce travail d'agencement. Dans l'expérience de *Sur Terre*, c'est au spectateur qu'est en partie confiée cette fonction cognitive et narrative cruciale d'interconnexion des fragments. C'est la raison pour laquelle l'étude du mode de fonctionnement de la production narrative et celui de l'appréhension de *Sur Terre* appelle à des rapprochements interdisciplinaires.

5. *Compétences narratives, mimétiques et techniques*

En raison du passage des formes narratives classiques à la narration informatisée, un changement crucial sur le plan des niveaux narratifs s'est entre-temps produit vis-à-vis de cette étape cruciale du déséquilibre et de l'incident qui le déclenche. L'état de dysphorie qui, avant, venait s'installer à l'intérieur de l'univers fictionnel (dans le monde diégétique, celui de l'histoire) suite à un événement imprévu et perturbateur, s'est maintenant déplacé du côté de l'utilisateur (dans le monde réel, extradiégétique). Il s'agit d'une rupture épistémique importante : jusqu'alors tout dépassement des frontières entre les deux mondes était d'ordre symbolique et il constituait une entorse exceptionnelle à la narration, un cas de figure de transgression, celui de la métalepse. Mais, dans les fictions numériques, cet incident déclencheur se produit désormais au niveau métanarratif. Il appartient moins à l'univers diégétique représenté qu'à la dimension opérationnelle du dispositif fictionnel informatisé, à la sphère de ce que l'on pourrait appeler sa *réception actantielle*. Face à la singularité, la complexité et l'étendue du mode de fonctionnement de *Sur Terre*, qui s'éloigne intentionnellement des pratiques habituelles d'Internet, c'est notre propre ordre

initial qui est perturbé d'entrée. La dysphorie – déficits d'intelligibilité et d'inhibition – s'installe donc au niveau de la relation à l'objet, et ce dès les premiers échanges avec le programme. Perdu au milieu d'un univers écranique où se confondent, tout en se multipliant, des images, des mots et des sons, le sujet tente d'abord d'activer ses acquis, principalement de trois ordres :

- les compétences provenant des pratiques d'usages courants d'Internet (navigateurs, moteurs de recherches, sites utilitaires...) ;
- les conventions de participation liées aux expériences de jeux vidéo et autres dispositifs de fiction informatisés ;
- les compétences fictionnelles et narratives propres aux dispositifs de fiction classiques (roman, BD, film, série télévisuelle...).

L'utilisateur essaye tout d'abord de reconnaître le film en tant qu'objet narratif, puisque c'est ainsi qu'il est présenté par le paratexte éditorial et par le cadre pragmatique de réception. En présentant *Sur Terre* comme une fiction variable, tant l'auteur que les diffuseurs (ARTE) ont fixé un horizon d'attente pour le public où à la *promesse d'interactivité* vient s'ajouter la *promesse de narrativité*. Ce qui revient, sur le plan cognitif et communicationnel, à imposer au contenu une contrainte d'intelligibilité – l'histoire racontée se doit d'être compréhensible d'autant plus qu'elle appelle l'intervention du regardeur. Dès lors, le spectateur face à l'écran de l'ordinateur cherche automatiquement à reconnaître, dans les images et les sons qui y apparaissent, les éléments constitutifs de la fiction et la *logique actantielle* régissant les actions tant des personnages du film que les siennes : les gestes qu'il est censé effectuer et que l'interface devrait lui communiquer et lui permettre d'accomplir.

Mais dans l'œuvre de Chatonsky la dimension actancielle – l'action – n'a pas seulement été évacuée de l'univers fictionnel du représenté, mais également du côté de l'utilisateur. Qu'en est-il alors de l'interactivité, cette opérabilité qui rend la fiction variable et actable qui devrait s'inscrire au niveau de l'interface, lieu privilégié de l'échange communicationnel entre auteur et destinataire de l'œuvre numérique ? En principe, c'est par ce biais que le concepteur établit l'ensemble des règles de coopération interprétative et participative, les moyens – formels, techniques, sémiotiques – qui vont permettre au spectateur d'accéder à l'univers de sa création et d'y évoluer. Mais dans *Sur Terre*, les règles du jeu ayant fait l'objet de détournements et de brouillages intentionnels de la part de l'auteur, l'utilisateur se retrouve perdu. Face à sa propre dysphorie, qui ne relève plus seulement du *faire semblant* et de l'identification, mais s'attache directement aux agissements concrets dans le monde réel (où cliquer et pour quoi faire), il ne peut que mesurer le caractère inopérant de l'interface et l'inefficacité du recours à ses acquis (qu'il s'agisse des compétences narratives et fictionnelles primitives ou de celles apprises plus récemment grâce à l'usage de l'ordinateur et d'Internet).

C'est le but recherché par l'auteur : fondateur du collectif d'artistes du numérique *Incident.net*, Chatonsky travaille depuis plusieurs années à la « mise en étrangeté inquiétante de l'interface », à l'introduction de nouvelles formes de causalité (l'incident, le bug, l'imprévisible) au niveau même des normes d'appropriation de l'objet artistique numérique. Parti pris esthétique et cognitif fort intéressant qui n'est pas

sans générer certains problèmes sur le plan sémio-pragmatique, du côté de la réception actancielle. Car le système-interface a précisément pour fonction de rendre intelligible l'opérabilité, de prévoir et permettre les actions du spectateur, ainsi que de régler les mécanismes d'adhésion/distanciation de la fiction. Pour que sa réception soit réussie, chaque fiction interactive devrait parvenir à opérer, certes à des degrés différents, une sorte de *transfert de compétences* de l'œuvre à l'utilisateur. Il s'agit de communiquer à ce dernier, à travers la forme variable de la matière expressive numérique, le principe de la logique actancielle de l'objet, c'est-à-dire les modalités et objectifs des opérations – concrètes et symboliques – qu'il devra accomplir. Mais si la stratégie de Chatonsky est d'empêcher le retour à l'équilibre en bloquant la marge de manœuvre de l'utilisateur, il aura veillé à vider partiellement l'interface de sa fonction de mode d'emploi. Dès lors, comment inclure dans la morphologie même de l'œuvre ses propres modalités de fonctionnement et d'usage sans l'embarrasser d'un mode d'emploi ? Chatonsky a choisi de donner à cette fiction variable une part importante d'opacité, car « l'explicitation de son mode de déroulement ne serait qu'une anticipation réduisant son esthétique ». Bon nombre d'éléments inhérents au fonctionnement de *Sur Terre* doivent rester impénétrables pour l'utilisateur, au risque que ce dernier passe à côté de l'expérience. Une position d'auteur qui va à l'encontre de la (supposée) visée participative, sinon narrative, de son projet de fiction interactive. Les préoccupations formelles semblent ainsi privilégiées, au détriment de la réception réussie de l'expérience et au prix de la frustration du plaisir de l'utilisateur. Une fois cliqué sur le lien « Voir le film » ou « Faites-vous votre propre histoire » (deux options qui renvoient déjà à la tension paradoxale fondatrice de ces objets – l'opposition interactivité/narration cinématographique), l'utilisateur est vite amené par le dispositif informatisé mis en place par Chatonsky au déficit d'intelligibilité et au délitement des lois de la narration. L'auteur explique ce parti pris en revenant sur le mode de fragmentation du flux qu'introduit l'usage d'Internet et sur l'impossibilité de se représenter une cartographie totalisant la pluralité des expériences :

Dans *Sur Terre* (2006), c'était exactement la même question : construire une fiction, dont la narration (c'est-à-dire l'autorité) fait défaut, où il est impossible de faire le tour de ce qui est racontable, notre vie n'y suffira pas. Mettre donc l'internaute devant une certaine frustration de ne pas comprendre tout, de ne pas pouvoir totaliser. Dans notre existence, nous ne totalisons pas, nous ne pouvons pas totaliser, le fragmentaire règne. Et peut-être était-ce le rôle de l'œuvre d'art de donner à expérimenter une cohérence qui fait quotidiennement défaut, comme l'expliquait si justement Bergson à propos du théâtre. Pourrait-on concevoir une fiction qui ne soit pas dans ce désir absolu de totalité, qui soit incomplète, fragmentaire, proche, tout proche de nos existences, des flux ?

L'expérience du déséquilibre et de l'inachevé comme programme artistique, donc, même si cela s'accompagne dans le discours d'une sorte d'amalgame entre récit et fiction, entre flux et ouverture, entre rôle de l'œuvre d'art et plaisir narcissique de l'auteur. Mais peut-on concilier le désir de participation et d'immersion du spectateur avec le projet du créateur de prolonger *ad libitum* l'expérience du déséquilibre

sans tomber dans le piège de l'hermétisme ? Quel serait, pour l'utilisateur, le sens de cette expérience de la frustration ?

6. *Réflexivité, opacité, métanarration*

À la différence de la narration verbale et cinématographique, où le passage de l'équilibre à la dysphorie et au rééquilibrage éventuel ont lieu exclusivement dans l'univers de la fiction, pris en charge par les actions des personnages, *Sur Terre* impose cet état de déséquilibre directement au spectateur. L'œuvre joue sur le maintien de ce dernier dans un état de perturbation et d'incompréhension, car le rétablissement de l'équilibre (cognitif) se trouve également verrouillé par volonté de l'auteur. Dans un premier temps, l'utilisateur pourrait croire que sa « mission » consisterait précisément à rétablir un équilibre par le biais de l'interactivité. Avant de constater qu'en réalité il n'a pas de mission, sa marge de manœuvre effective et symbolique vis-à-vis des événements à l'écran étant en effet assez restreinte :

« Le moteur de la fiction interactive n'est pas l'action, que ce soit l'action sur l'écran ou l'action de l'utilisateur. Il serait naïf de penser que celui-ci devient « le héros de l'histoire », que le principe d'action se reporte sur lui ». Ou encore : « Construire une fiction, dont la narration (c'est-à-dire l'autorité) fait défaut »³.

Le modèle littéraire de référence de *Sur terre* est de toute évidence le Nouveau Roman. Comme ces écrivains des années 1960, Chatonsky recherche dans ses œuvres la rupture avec les formes narratives préétablies. Il pratique une forme de narration qui se veut consciente d'elle-même (réflexive), il interroge la position du narrateur, sa place dans l'intrigue, jusqu'à l'évacuer (du moins au niveau du discours). Loin de constituer le fondement de ses fictions, l'intrigue et les personnages s'estompent, ces créations s'employant à faire éclater les codes :

« Ceci explique mon intérêt pour le Nouveau Roman, sans causalité, sans intériorité psychologique, sans chronologie. On ne se souvient ni de l'histoire, ni des personnages, ni des actions. Que s'est-il passé au juste ? On sait seulement que quelque chose a été raconté, une mémoire et un oubli »⁴.

Face à *Sur Terre*, en effet, on pense tout particulièrement à l'œuvre d'Alain Robbe-Grillet. Du reste, Chatonsky rend ouvertement hommage à l'écrivain dans une œuvre réalisée en 2003, *La Révolution a eu lieu à New York*. Cette fiction qui exploite le flux et *Google* comme moteur narratif se veut en effet comme l'équivalent informatisé (et successif aux événements du 11 septembre 2001) du « roman infini » écrit par Robbe-Grillet en 1970 : *Projet pour une révolution à New York*. Roman qui, à l'époque de sa sortie, avait suscité l'intérêt de la critique par la façon, entre autres, d'impliquer le lecteur dans le jeu de l'écriture fictionnelle, de le pousser à transgresser les

3. Extrait de « Quest.io-n.net : une conversation entre Grégory Chatonsky et Madeleine Aktypi », in */anomalie, digital_arts/*, n° 3, 2003.

4. *Ibid.*

frontières entre univers de la diégèse et contexte réel. Plus exigeant qu'un roman traditionnel, le livre enjoint à son lecteur de transgresser les frontières et d'assumer « pour voir » la totalité de l'illusoire de la fiction en tant que tel.

Dans *Sur Terre*, on retrouve plus particulièrement l'influence des premiers travaux de Robbe-Grillet. Comme dans *Les Gommages* (1953), le *foyer de la narration* se déplace : personne, même pas le narrateur, ne possède le fin mot de l'histoire. La trame générale est donnée d'une façon très lacunaire, il faut tenter de la reconstruire alors même qu'elle semble vouloir s'échapper à toute tentative d'appréhension. Au fur et à mesure que l'on avance dans la lecture/expérience, certaines lacunes se comblient, d'autres pas. Comme dans *La Jalousie* (1957), le manque est à chaque instant rendu palpable, quelque chose de vaguement spectral est mis en co-présence par l'absence. L'autre est là quelque part (connecté au réseau ?) peut-être, ou peut-être pas. Comme dans *L'Année dernière à Marienbad* (1961, Alain Resnais, scénario de Robbe-Grillet), métafilm par excellence, la spécificité de l'histoire réside moins dans les actions que dans les relations, forme et substance tant du contenu que de l'expression. Il s'agit d'abord de la relation qu'entretiennent les deux protagonistes, relation basée sur l'entreprise de l'homme à se rappeler au bon souvenir de cette femme qui de son côté ne se souvient nullement de lui. À l'apparence sincère, l'homme passe son temps (la durée du film) à lui remettre en mémoire tout ce qui a constitué cette (prétendue) relation entretenue l'année précédente à (peut-être) Marienbad. Mais il s'agit également de la relation à l'espace que ce jeu de mémoire et d'oubli construit et défait dans le cadre tout en trompe-l'œil des décors.

Dans *Sur Terre*, ce serait plutôt la relation de l'utilisateur à l'histoire spectrale aux contours insaisissables qui se fait et se défait constamment sous ses yeux, au contact de sa main. Mais aussi la relation à l'espace entre le public et l'intime (la voiture du train, la chambre d'hôtel) qu'entretiennent à la fois les personnages des fragments d'histoire à l'écran, ainsi que l'utilisateur avec la communauté invisible des autres utilisateurs de *Sur Terre*. Cet espace peut être homologué à celui du monde réel (la gare, les quais, la chambre d'hôtel) ou symbolique (l'espace de la non-narration). Comme dans *L'Année dernière à Marienbad*, la relation à l'espace se produit aussi sous forme de jeu de mémoire et d'oubli, en se déplaçant d'un lieu-moment à l'autre, en reconnaissant parfois un visage ou une voix, mais en effaçant au gré des déambulations la trace de ses propres pas. Ce travail de juxtaposition et d'agencement de fragments spatio-temporels est mis en abyme dans le film de Resnais et Robbe-Grillet par un jeu de société auquel le mari défie l'amant supposé. Il s'agit d'une variante des jeux de Nim, un jeu de stratégie par arrangements dont le but est de réaliser des alignements selon un ordre donné. C'est une mise en abyme, le jeu de société, interne à la fiction mais réel, instaurant un jeu de miroirs entre une partie du film et le film en entier. Figure privilégiée du Nouveau Roman, la mise en abyme est une forme explicite de réflexivité (autoreprésentation, autoréférence). Elle se caractérise par son objet, son amplitude et sa portée, selon la nature particulière de chaque élément faisant l'objet de l'emboîtement : le thème, la structure ou l'énonciation. Dans *L'Année dernière à Marienbad*, la mise en abyme opère à la fois sur le plan du sujet et de la structure du film, le jeu de stratégie par arrangements successifs étant un reflet tant du contenu du film que de sa structure narrative par

juxtaposition de fragments spatio-temporels. Mais elle opère aussi au niveau de l'énonciation, car, en raison du récit en voix-*off* du protagoniste masculin, le film adopte une narration homodiégétique au second degré (le narrateur est un personnage narrant sa propre histoire). Cette mise en abyme renvoie ainsi non seulement à la question de la relation entre l'histoire et la production narrative qui la relate mais aussi à la distinction entre fiction et narration telle que Jean Ricardou, écrivain et théoricien du Nouveau Roman, l'a proposée. En effet, au lieu de s'en tenir à l'opposition entre histoire et récit, Ricardou définit la narration comme « la manière de conter », et la fiction « ce qui est conté ». D'où son célèbre aphorisme : « Le roman n'est plus l'écriture d'une aventure, mais l'aventure d'une écriture ». Parce qu'elle intériorise une sorte de commentaire sur sa propre écriture, la mise en abyme constitue en effet l'outil privilégié de la métanarration. Mais en introduisant un niveau d'écart entre ce qui est raconté et la façon dont il est raconté, cette figure rhétorique oriente obligatoirement aussi le processus de lecture ou la posture du spectateur. Tout comme la métalepse, mais de façon plus biaisée, elle implique des glissements considérables des limites entre univers de la fiction, monde extradiégétique et niveaux de narration. Si l'on peut considérer la réflexivité et la métanarration comme le propre du Nouveau Roman, force est de constater que ces dimensions sont devenues aussi les traits caractéristiques des dispositifs fictionnels numériques. Peut-on mesurer la portée de la mise en abyme à l'aune de la narration informatisée ? Au-delà de son caractère réflexif général, y aurait-il un enchâssant et un enchâssé dans l'expérience de *Sur Terre* ? Et qu'est-ce qui caractériserait une éventuelle relation entre les deux ?

L'œuvre de Chatonsky pratiquerait plutôt la mise en abyme des acteurs-récepteurs de la production narrative, à condition de qualifier d'« acteur-récepteur » le spectateur et le programme informatique. L'installation du déséquilibre et l'opacité de l'interface réfléchissent en effet l'enchâssement du niveau d'opérativité du spectateur à l'intérieur du niveau opérationnel du programme informatique qui détermine l'ensemble de l'expérience. L'expérience de la frustration du spectateur serait alors la narration enchâssée dans la production narrative par l'entremise du programme. En ce sens, c'est au niveau de l'interface inopérante que la fiction variable de Chatonsky refléterait une forme de discordance entre l'univers de la fiction et les niveaux de la narration de l'ordre de la mise en abyme *prospective*, d'anticipation. En installant le déséquilibre d'entrée de jeu, l'interface réfléchit « avant terme » l'histoire à venir, c'est-à-dire le prolongement *ad libitum* de l'état d'incertitude qui bloque l'action du spectateur. Le rapport entre enchâssant et enchâssé est donc un rapport d'opposition, puisque la mise en relief de l'autoreprésentation (du flux et du programme) produit l'affaiblissement du système de représentation (l'interface).

7. *L'aventure de l'écriture, une aventure de la lecture ?*

Si le moteur de la fiction n'est plus l'action, ni celle des personnages de l'histoire, ni celle de l'utilisateur, qu'est-ce qui permet au dispositif de *Sur Terre* de se déployer, aux événements qu'il propose de se transformer ? Et si rien ne contrôle le déroulement de la narration, sur quoi repose la logique de ces transformations ? Aussi, en

l'absence d'une opérabilité effective du côté du spectateur, peut-on parler de participation à l'activité narrative et de partage de la fiction ? Chatonsky nous livre peut-être une clé de lecture lorsqu'il esquisse un parallèle entre les trois personnages de l'histoire et la communauté des internautes se connectant à *Sur Terre* :

« Des personnages vivent en commun des expériences sans se connaître. Il y a des liens entre eux, des liens qui ne sont pas logiques simplement des rapports, des sauts parfois brutaux, parfois plus lents. Ils sont seuls. Ils sont ensemble. Pas sur le même plan. Ces individus vivent en commun quelque chose, ce quelque chose est le récit sans narrateur de *Sur Terre* ».

Mais peut-il y avoir récit ou production narrative sans qu'aucune instance ne se charge de produire un discours, sans que l'action ne soit le moteur de l'histoire ? On ne s'attend certes pas à un récit classique, au sens d'une forme totalisante, définie et arrêtée, composée d'un début/milieu/fin. Car entre-temps cette forme s'est transformée en un espace rhizomique, ouvert, sans bords, où des relations spatio-temporelles se construisent entre sujet et objet. Mais si le programme de fiction « tourne », malgré le fait que son auteur ait travaillé à ôter toute action de l'histoire et du dispositif, il doit bien y avoir un « moteur actanciel » quelque part, même si cette instance a été occultée par l'intentionnalité de l'auteur. En effet, cette tâche a été déléguée au programme informatique. C'est le programme qui, à la place de l'utilisateur, en privant ce dernier du plaisir du jeu constructiviste du montage, enchaîne les différents fragments fictionnels selon des paramètres établis ou variables (*incertains*), opaques, certes, mais pas pour autant aléatoires. Comme Chatonsky l'explique sur son blog, ces variables s'appuient sur un dispositif statistique basé sur les comportements des internautes :

« Certaines images vues par un internaute imposent à tous les internautes en ligne à un moment donné sur le site de voir la même image, ou encore certains fragments s'échangent : un internaute voit le fragment d'un autre internaute, et réciproquement. » Ou encore : « Certains textes sont générés, d'autres sont trouvés sur le réseau en temps réel, d'autres encore sont simplement écrits ».

L'expérience de chaque utilisateur a donc une incidence effective sur l'actualisation de l'œuvre et sur le contenu de certains fragments, mais cela reste inintelligible pour lui. La variabilité de cette fiction tient plutôt au programme, qui tour à tour bloque ou autorise l'accès à certaines parties du contenu, selon les comportements de la communauté. L'effet d'opacité étant recherché par le réalisateur, tout comme la « disparition de la sensibilité communautaire », le risque de l'hermétisme n'est pas loin et l'expérience peut se relever assez décevante pour l'utilisateur de *Sur Terre* pour lequel « le sensible qui est au cœur de cette expérience s'expérimente peut-être dans la frustration, mais doit s'ouvrir sur l'échange ».

En réalité, le principe logique régissant ce travail métacognitif et métanarratif d'agencement de fragments est bien le résultat d'un échange, mais il s'agit d'un échange *privé* entre l'auteur et le logiciel, les choix actanciels fondamentaux étant dès lors délégués au programme informatique en amont de la mise à disposition du contenu, de sa mise en réseau. C'est à cet endroit que se situe la relation interactive

de l'œuvre, sa forme, son principe opérationnel. De son côté, l'utilisateur, spectateur ignare des performances inapparentes du programme, ne doit pas s'approprier l'opérabilité, la variabilité, la génération de liens et de relations. Le désir et le plaisir de l'aventure de l'écriture machinique se trouvent bien réfléchis par le travail du programme informatique, avatar de l'intentionnalité de l'auteur, alors que le désir et le plaisir du spectateur seraient intentionnellement frustrés au nom de l'esthétique (de l'art ?). Comme si la grande familiarité du réalisateur de *Sur Terre* avec les pratiques de création informatisées et avec le réseau, au lieu de permettre une modélisation variable aussi de la participation du spectateur, eut fini par l'exclure de la relation interactive.

La fiction variable proposée par Chatonsky semble donc appartenir à la catégorie des expériences d'art numérique tellement difficiles d'accès et frustrantes pour le spectateur qu'elles finissent pour lui être hermétiques. Cependant, dans *Sur Terre*, les dysfonctionnements intentionnellement provoqués par l'auteur répondent à une logique « programmatique » très cohérente. L'impossibilité du rétablissement d'un équilibre cognitif, au sens piagétien, en même temps que d'une logique narrative quelconque, constitue moins le but que le point de départ de l'expérience proposée à l'utilisateur. Car le prolongement de l'expérience du déséquilibre et du déficit d'intelligibilité qu'induit cette forme fictionnelle « dysfonctionnelle » provoque chez le sujet des effets indirects particulièrement intéressants.

8. *L'émergence contextuelle d'une connaissance primitive*

En effet, face à l'absence de structuration logico-déductive et à l'impossibilité d'élaborer une représentation synthétique des informations, une forme particulière de connaissance se mettrait en place pour aider l'utilisateur à effectuer le passage du manque de repères à une intelligibilité retrouvée. Une *connaissance primitive*, antérieure à toute autre, que l'on pourrait situer quelque part entre la connaissance empirique et la connaissance systématisée, au niveau d'« un *il y a* préalable » cher à Merleau-Ponty : « dans le site, sur le sol du monde sensible et du monde ouvert tels qu'ils sont dans notre vie, pour notre corps, non pas ce corps possible dont il est loisir de soutenir qu'il est une machine à information, mais ce corps actuel que j'appelle mien »⁵. Ainsi, dans la fluctuation spatio-temporelle expérimentée par l'utilisateur de *Sur Terre* lors de ses tentatives d'accommodations, viennent se créer les conditions d'une corporéité autre. Une *corporéité réflexive*, où l'utilisateur apprend à percevoir l'objet artistique technologique par son corps, par un savoir corporel « de position et de situation ». Perdu dans le labyrinthe multimodal de la fiction, submergé par l'accumulation de médias (voix, effets sonores, mouvements d'images, textes en trois langues...), le sujet explore la surface écranique par le mouvement de la souris (la prothèse de la main), effleure des zones différentes, clique ici et là de manière instinctive, voire compulsive. Face à ces modes de fonctionnement perturbants du

5. Merleau-Ponty, M., *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, (1964), éd. 2007, p. 12.

dispositif, qui détournent les pratiques d'usage habituelles d'Internet en jouant sur des systèmes d'oppositions (opacité/transparence, attente/immédiateté, continuité/discontinuité...), la déstabilisation du sujet atteint son paroxysme. C'est dans ces conditions de surcharge cognitive que l'utilisateur fait l'expérience d'un réveil du champ tactile (kinesthésique), dont il prend conscience sans pour autant saisir *globalement* les effets de ses actions sur l'œuvre. Dans l'impossibilité de mémoriser ses actions et leur impact, l'utilisateur ne parvient plus à anticiper ni à créer d'enchaînements. Acculé par ce déficit d'intelligibilité, il n'a d'autre choix que de sortir de ses automatismes logiques, de ses grilles référentielles pour chercher à s'approprier l'objet autrement. En d'autres termes, il doit emprunter le chemin non rationnel de cette connaissance primitive qui passe par le corps : à coups de clics et d'effleurements, par étirements/entraînements/déplacements d'images (*drag & drop*) et petites touches de variations. Dès lors, on peut constater le caractère paradoxal du surgissement d'une connaissance naïve, implicite, au cœur même de ce dispositif computationnel. Une connaissance profane plus réflexive que la simple mise en œuvre de savoirs pratiques dans l'action, puisqu'elle génère une « pensée de contact » de la part du sujet se regardant agir, une connaissance appuyée sur des indices corporels. Ce qui permet, au passage, de mesurer la véritable portée de la proposition esthétique de *Sur Terre*.

En privant l'utilisateur à la fois des instruments conventionnels d'usage d'Internet (outils cartographiques, classificatoires, etc.) et des repères de base permettant toute reconnaissance des éléments constitutifs du récit (structure narrative, personnages, action), elle parvient à démontrer que le prolongement du déséquilibre peut paradoxalement entraîner une sorte de « prise de conscience réflexive ». Confronté à l'impossibilité du retour à l'équilibre, le sujet est amené à prendre conscience du caractère inopérant de son approche excessivement normalisée tant par la narration que par Internet.

Dès lors, l'expérience de *Sur Terre* se révèle en son essence : une invitation, certes au énième degré, à la réflexion autour de la façon dont les prescriptions d'usage des outils informatiques en commerce surdéterminent notre appréhension des objets technologiques symboliques. La cohérence de ce dispositif tient précisément à cette obstination à prolonger l'expérience du déséquilibre. En ne répondant pas au désir d'immédiateté, en boycottant les lois du système œil-main-curseur-clic, cette fiction variable maintient le sujet dans un état d'incertitude, de flou sémantique qui le contraint tout à la fois au retour au sensible et à la réflexion. À condition que ce même sujet se donne le temps d'en faire une expérience approfondie, d'établir avec l'œuvre une relation sur la durée, intermittente, certes, mais suivie. Et qu'il accepte de mettre de côté ses automatismes de lecteur, spectateur et surfeur, au bénéfice de l'éveil d'une connaissance plus profane et pénétrante.

L'action sur l'image comme acte de narration

Le chapitre 6 en bref

page 124 Une narration sans histoire ?

page 125 Fait graphique, fait cinématographique
et surface de communication

page 129 Une narration sans parole ?

page 136 L'esthétique de l'anti-clic

Le Partage de l'incertitude est une création numérique mise en ligne sur le site d'ARTE en 2007. Elle est l'œuvre de trois réalisateurs multimédias toulousains – Benoît Blein, Sylvain Barra et Laurent Padiou – appartenant au groupe d'expérimentation artistique anonymes.net.

Créé en 1999, anonymes.net s'intéresse entre autres à la façon dont la dimension interactive peut investir la relation aux images de type cinématographique. Réinvesties par les réalisateurs, les réflexions menées au sein du groupe autour du potentiel narratif et expressif du média informatisé donnent vie à une écriture audio-logo-visuelle poétique et aérienne, au style reconnaissable. Au fur et à mesure des expériences, un projet de cinéma interactif d'un genre particulier s'esquisse, des configurations langagières spécifiques, alliant création cinématographique, création infographique et principe narratif interactif émergent de plus en plus nettement. Cette cohérence visuelle, narrative et actancielle, est déjà la marque de la précédente réalisation, *anonymes.net_v2*, dont la parfaite adéquation de sujet, traitement filmique, principe narratif et principe de l'interactivité, lui a valu le Grand Prix du Flash Festival 2005, ainsi que le Prix de la création nouveaux médias au Festival Vidéoformes (2006, Clermont-Ferrand).

1. *Une narration sans histoire ?*

Le Partage de l'incertitude est donc le fruit de plusieurs années d'expérimentations. Mais, s'il reprend certains principes mis au point par les réalisateurs lors des expériences antérieures, l'exploration de la distance et des liens entre les êtres n'a plus ici pour objet la relation de couple. Pour les auteurs comme pour les spectateurs, il s'agit cette fois de « travailler » les relations qui peuvent éventuellement se tisser entre personnes de différentes générations.



Figure 7 Page d'accueil du Partage de l'incertitude sur le site d'ARTE (juin 2007)

Comme dans toute narration interactive, l'histoire ne se laisse pas véritablement raconter par les mots, car l'intrigue, ou plutôt, la logique des actions et de l'enchaînement des événements, ne prend forme que par l'intervention du spectateur-utilisateur lors de l'expérience interactive du film. À l'origine, quatre personnages – un homme âgé, une petite fille, un couple sur la trentaine – réunis dans une maison à proximité de la mer. Ils sont les protagonistes d'une série de scènes de vie quotidienne se déroulant à la plage, au milieu du jardin ou dans la pénombre des chambres, à différents moments de la journée. Souvent seuls, parfois à deux, rarement tous ensemble, ils vaquent à des occupations en principe anodines : couper les tiges d'un bouquet de fleurs, se balader au bord de la mer, déjeuner dans le jardin, nourrir le chat, se prendre en photo, courir sur le sable humide jusqu'à en perdre le souffle, improviser des pas de danse ou des numéros de prestidigitation maladroits. Dans cette atmosphère cotonneuse, le moindre geste est peut-être le déclencheur d'une séparation imminente ou d'un rapprochement improbable. Les scènes qui relatent le quotidien des quatre personnages sont proposées sous forme de fragments isolés. C'est à l'utilisateur que revient la tâche de les relier l'un à l'autre, en rapprochant ou en éloignant les fenêtres vidéo qui s'affichent par groupe de deux à l'intérieur de l'espace blanc de l'écran de l'ordinateur. En modulant la proximité des deux fenêtres de sa propre main, par le mouvement imprimé à la souris, l'utilisateur détermine les interactions à l'intérieur des fragments de film, ainsi que la durée de leur déroulement et le rythme des enchaînements. En fonction de la direction de ces tiraillements, les deux « fenêtres » vont pouvoir se rejoindre dans un mouvement de déplacement, tantôt à l'horizontale, tantôt à la verticale. Ou alors elles se sépareront en se dirigeant vers les bords extrêmes de la surface écranique, théâtre de leurs échanges. De telle sorte que l'action sur les images effectuée par le spectateur devient la métaphore des relations à géométrie variable des personnages représentées par ces mêmes images. Ces gestes qui éloignent et/ou relient une fenêtre vidéo à l'autre finissent ainsi par construire ou défaire des liens entre les habitants de la maison. Trois éléments spécifiques caractérisent ce filmactable : le blanc du fond de l'écran, l'absence de mots et le caractère inopérant du clic, chacun jouant un rôle spécifique dans la réussite de l'expérience.

2. *Fait graphique, fait cinématographique et surface de communication*

Les événements du *Partage de l'incertitude* se déroulent sur un fond blanc, cet espace « vide » de la surface écranique jouant ainsi le rôle de la scène, du théâtre des actions du spectateur sur les images en même temps que des interactions des images entre elles. En effet, constamment en relation avec les mouvements de chaque « fenêtre » vidéo, l'arrière-plan participe au processus physique et symbolique de construction et de délitement de liens proposé par le filmactable. À cet égard, il constitue l'un des premiers signes de l'opérabilité des objets qu'il entoure, le design de l'écran étant l'un des processus d'écriture de l'objet/dispositif narratif interactif. Dans les créations interactives, en effet, la définition de la taille, de la position, de la trajectoire ou du comportement des éléments graphiques s'affichant à l'écran,

détermine et surdétermine non seulement les informations (le contenu), mais aussi les modalités d'échange de ces informations à l'intérieur de l'espace communicationnel médial. En d'autres termes, l'espace de représentation de la surface écranique est aussi l'espace de représentation de la relation interactive : il affiche plusieurs niveaux de contenu en même temps que différents types d'interfaces, de signes renvoyant à la chaîne d'actions-réactions effectuées ou effectuelles sur ces contenus, ainsi que sur les applications et sur la machine qui les sous-tendent. Le fait que l'image – son cadre – ne coïncide pas avec l'ensemble de la surface écranique est donc déjà une marque de l'énonciation interactive. Associée à l'affichage du symbole du curseur, cette disposition de l'écran suggère d'entrée de jeu que dans l'espace qui n'est pas occupé par l'image, quelque chose d'autre se passera. C'est du reste en ces termes que les auteurs justifient ce parti pris dans la rubrique « Entretien avec les créateurs » sur le site d'ARTE :

« Ce qui est amusant, c'est de voir que la solution que nous avons trouvée pour essayer d'avoir une interactivité intéressante se situe à l'opposé de la tendance actuelle. Alors que tout le monde sur Internet s'évertue à vouloir afficher une image vidéo la plus grande possible, que l'on trouve souvent sous le terme de « plein écran », nous avons au contraire réduit volontairement la taille de nos vidéos pour les laisser se déplacer dans l'espace blanc de la page. Ce qui est assez logique finalement puisque, si l'écran est plein, on ne peut justement rien y ajouter, et rien ne peut réellement se produire. L'image est en quelque sorte coincée ».

C'est donc pour permettre à la dimension de l'interactivité de se déployer que cet espace blanc est laissé autour des images. Le spectateur pourra ainsi entraîner les fenêtres d'images vidéo à l'intérieur de cette surface blanche, les rapprocher et observer les réactions que leur rencontre provoque. De l'entrechoc des fragments d'images une distance peut se creuser entre les personnages du film ou alors des liens subtils peuvent se créer. Lorsqu'on repousse une fenêtre vidéo au bord de l'écran, la deuxième s'éloigne dans la direction opposée et la séquence se termine. Ce qui permet à la suivante d'enchaîner, toujours à partir du bord, d'une extrémité, du point de distance maximale de l'autre. Coïncidant avec les limites physiques de l'écran, les limites verticales et horizontales de cet espace blanc servent à la fois de points de départ et de points terminaux du parcours des images. En se dilatant ou en se resserrant entre les fenêtres vidéo, l'espace blanc figure les variations de la distance entre les éléments. Il serait ainsi la métaphore d'autres sortes d'espaces : la distance physique qui sépare les personnages ; l'espace relationnel dans lequel ils évoluent ; l'écart entre les différentes générations auxquelles ils appartiennent.

Le choix d'un fond d'écran blanc n'est pas anodin, bon nombre d'expériences de film à l'ordinateur se déroulant plutôt sur un fond noir. Au-delà des questions de lisibilité, de luminosité ou de contraste, le parti pris du blanc ou du noir revêt en effet des significations à la fois plus complexes et plus implicites. Sur le plan symbolique, le noir renvoie à la caméra/chambre noire et à la pellicule en même temps qu'au noir qui, dans la salle de cinéma, entoure le grand écran, espace de projection. Le fond noir du film à l'ordinateur peut être lu comme un *signe non codé*, pour parler comme Barthes, un signe faisant appel à un savoir autre que celui rattaché à notre percep-

tion. Évocation du noir de la pellicule et de la salle, cette couleur représente à la fois la métaphore et la métonymie du dispositif cinématographique tout court. Le noir est employé également au cinéma dans certaines formes de ponctuation spécifiques, comme le fondu, transition entre deux fragments narratifs. Il s'agit d'une convention tellement ancrée dans la culture du spectateur que le fondu au blanc constitue une véritable figure de transgression. Son caractère inhabituel fait qu'on lui attribue une sorte de surcharge sémantique. Ainsi, dans la série télévisée américaine *Six pieds sur terre* (2001-05, Alan Ball, HBO), en renvoyant à la mort, le *cut* à la lumière blanche aveuglante exploite la symbolique (occidentale) de la couleur.

Par ailleurs, cette convention du noir de l'écran d'ordinateur pour signifier le dispositif cinématographique est reprise dans un passage du *Partage de l'incertitude*, lorsqu'il sera question précisément de simuler la projection d'un film de famille. Sonorisée de façon à restituer le bruit d'un ancien projecteur, cette séquence s'appuie sur le noir pour évoquer les conditions de réception du film sur pellicule. Il s'agirait en somme d'un double processus de re-médiation, entre réel et symbolique : elle est d'abord tournée et enregistrée sur pellicule, puis numérisée, enfin mise en scène à l'ordinateur sur fond noir pour imiter la technique de projection du film en salle.

Le recours au noir lorsqu'il s'agit de cinématographe implique donc d'autres significations pour le choix du fond blanc dans les autres séquences. Il renvoie à la page – Web et papier –, le blanc étant la couleur conventionnellement utilisée comme fond dans tout nouveau document sur Internet. La page blanche est donc l'arrière-plan du travail de design graphique de l'écran/espace de représentation numérique. Mais en assemblant des mots et des formes, le design de la surface écranique définit également certaines configurations du visible et du pensable *tout court*. « En traçant des lignes, en disposant des mots ou en répartissant des surfaces, on dessine aussi des partages de l'espace commun », souligne le philosophe Jacques Rancière¹. Dans *Le Partage de l'incertitude*, le design de l'écran définit en effet l'espace communicationnel et représentationnel d'une pratique partagée, l'interactivité, propriété esthétique fondamentale des médias informatisés.

Mais ce travail de production et d'échange sémiotique sur fond blanc renvoie obligatoirement aux supports matériels et aux techniques d'inscription prénumériques dont il exploite aussi, tout en le renouvelant, l'héritage : de la page du cahier à celle du livre et du journal, de la feuille de dessin à la toile du tableau. Comme souvent dans les œuvres numériques, typographie, peinture, graphisme, animation se trouvent convoqués dans cette page blanche qui devient l'espace de productions signifiantes et de formes communicationnelles hétérogènes, en témoignage des maintes opérations de re-médiation et d'hybridation qu'accomplissent les pratiques de communication et d'expression informatisées. Vu sous cet angle, le geste interfacé proposé par *Le Partage de l'incertitude* renvoie du reste à des pratiques d'inscription graphique non informatisées : le mouvement de la main de l'utilisateur sur la souris mobilise en partie la même énergie kinesthésique du geste séculaire du glisser du doigt et de la spatule.

1. Rancière, J., *Le destin des images*, Paris, La Fabrique, 2003, p. 105.

Le choix du blanc comme couleur d'arrière-plan aux événements du *Partage* vient ainsi signifier ce nouvel espace de communication qui s'offre à l'interacteur, un espace d'action et sur le contenu et sur la forme. Un espace d'action que le fond noir, parce qu'il renvoie moins à une surface inscriptible, semble plutôt occulter. Cette blancheur manifeste donc une prise de distance des conventions expressives du cinéma, la volonté d'inscrire d'emblée cette production dans l'espace de création et de communication des médias informatisés. Mais il s'agirait d'une prise de distance plus respectueuse que polémique, car – l'expérience interactive du film actable le montre –, loin de proposer une rupture avec les médias et les supports prénumériques tout en essayant de les émuler, *Le Partage de l'incertitude* parvient à harmoniser configurations anciennes et nouvelles dans un seul mouvement à la fois de continuité et d'innovation. Le mouvement des images capté et restitué par le procédé opto-chimique du dispositif cinématographique s'entremêle au traitement graphique et infographique du cadre de l'image et de son contenu dynamique, ainsi qu'au geste interfacé graphique du spectateur qui, en déplaçant ce cadre sur la surface écranique, y inscrit une trajectoire nouvelle. Le « fait cinématographique » rejoint tout naturellement le « fait graphique », dans un environnement bidimensionnel qui joue de sa planéité sans complexe. C'est une vision de l'image comme objet en deux dimensions indépendant et autonome, finalement assez « ancienne » (illustration, affiche, tableau, photographie). Une image, ou plutôt des images pleines appelées à se déplacer à la surface de l'écran, en adéquation avec le blanc de la surface d'affichage, ainsi qu'avec l'action (sur l'image) proposée, elle aussi « de surface ». Le noir en revanche est rarement perçu comme plat, il évoque plutôt la profondeur : en vertu de son homologie avec le ciel nocturne, il semble posséder tout naturellement une troisième dimension, bien qu'insondable. Retour aux remarques de Rancière sur le design de la surface et plus particulièrement sur l'association, au début du siècle dernier, de l'idée de la surface plane à l'idée de la modernité artistique : émancipée de la contrainte mimétique, affranchie de l'illusion de la troisième dimension, la peinture peut enfin s'approprier le plan bidimensionnel de la toile comme un espace propre. Cette vision graphique de la page Web et de l'image comme surface revient à plusieurs reprises dans le discours des auteurs :

« Peut-être que l'interactivité doit se résumer simplement : lorsque je touche une image, cette image, à son tour, me touche. »

Mais ce que l'on touche et qui nous touche dans *Le partage de l'incertitude* n'est pas l'image. Comme l'a souligné Jean-Louis Weissberg² à propos du CD-Rom d'Andréa Davidson *La Morsure*, l'objet du « geste interfacé »³ n'est pas l'image. Ce n'est donc pas l'image des personnages du film que l'on touche et déplace, mais un objet infor-

2. « Corps à corps à propos de *La Morsure*, CD-Rom d'Andréa Davidson », in Barboza, P. Weissberg J.-L., (éds), *L'image actée : scénarisations numériques*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 64.

3. *Ibid.*, p. 263. Weissberg définit le geste interfacé comme « hybridation du geste sur une interface (cliquer sur la souris, par exemple) et de sa signification imaginaire dans un contexte sémiotique donné (par exemple ouvrir une porte si le clic est déclenché sur la poignée). Ce geste provoque un court-circuit entre l'acte corporel soumis aux contraintes physiques de la souris (ou de toute autre interface) et le regard (ou l'ouïe) dans une seule et même nouvelle perception (regard manuel, par exemple) et donc aussi une nouvelle pensée. »

maté « disponible au geste » dans l'espace communicationnel d'Internet. Un objet constitué de séquences d'images cinématographiques retranscrites en code binaire puis retravaillées à l'aide d'outils numériques, dont l'existence demeure tributaire de l'échange communicationnel entre le spectateur-utilisateur et le média informatisé. En comparant cet objet à l'image cinématographique, Weissberg remarque :

« L'image actée, elle, n'est ni indépendante ni autonome, car dépendant à la fois du programme et du geste du spectateur. Elle se situe dans cet entre-deux. C'est son essence ».

Dès lors, on pourrait conclure que, dans le milieu expressif et perceptif particulier qu'installe ce type d'objet audiovisuel travaillant à la surface de l'écran, la troisième dimension est moins une qualité de l'ordre de la représentation que de l'ordre de la communication : c'est la dimension interactive de la relation aux images ciné-info-graphiques qui donne à cette relation une profondeur nouvelle.

3. *Une narration sans parole ?*

Le deuxième élément marquant du *Partage de l'incertitude* est l'absence de mots à tout niveau de narration. Au niveau de l'univers diégétique tout d'abord : si, à l'intérieur des vingt-sept scènes qui composent le film, il arrive parfois que les personnages échangent quelques mots – on le voit à l'expression des visages et aux mouvements labiaux –, ces mots ne sont jamais donnés à entendre, *ils ne sonnent pas*. Par ailleurs, aucun type de signe linguistique écrit ou d'objet comportant du texte (livre, journal, lettre) n'apparaît dans les scènes de vie quotidienne ou dans les fragments filmiques. Ce manque est perceptible également au niveau de la mise en scène interactive : les interactions du spectateur avec les images, tout comme celles des images entre elles ne sont jamais accompagnées de textes ou de commentaires verbaux sonores. Cette absence est d'autant plus frappante qu'elle correspond à une sorte de rupture de style d'anonymes.net, dont le travail sur les mots écrits représentait jusqu'alors l'un des signes distinctifs. Dans leur création précédente, les actions du spectateur et du programme sont prétextes à des jeux de mots poétiques, à des animations qui, travaillant au niveau des lettres à l'unité, en même temps qu'au niveau de la phrase entière, mettent en avant leur valeur plastique en plus de leur valeur sémantique. Véritables acteurs des événements à l'écran, en se déplaçant pour changer le sens d'une phrase ou en interagissant avec les images et les sons, les caractères typographiques contribuent à la production sémiotique par leur propre signification aussi bien que par leur animation. Dans *Le Partage de l'incertitude*, l'absence de signes verbaux se justifie en partie par la volonté de la part des auteurs de garder le mystère sur les relations qu'entretiennent les quatre personnages réunis dans la maison. Pourtant, d'autres formes langagières sont mises à contribution pour raconter l'histoire au premier degré. Ainsi, le parti pris de l'absence de mots semble aller de pair avec l'emploi massivement diégétique de la musique et du bruitage. En effet, si la dimension de l'échange verbal a été complètement ôtée de l'espace des séquences filmiques ainsi que de l'espace de la production narrative, le travail narratif est pris en charge en partie et jusqu'à un certain degré par les res-

sources sonores. Il suffirait, pour mesurer l'ampleur et la portée de la musique et des autres sons, de faire l'expérience du filmactable en coupant le son : un nombre important d'informations concernant les liens et/ou la distance entre les personnages en viendraient automatiquement à nous manquer. Il s'agit cependant d'une forme de communication poétique, la musique n'étant pas langue mais langage : elle fait appel à la sphère émotionnelle et parvient ainsi à dire l'ineffable. Si la fonction narrative du son dans *Le Partage de l'incertitude* est cruciale, encore faut-il, pour en saisir le fonctionnement, distinguer les différentes catégories de sons en fonction des différents niveaux auxquels ils sont rattachés. Ainsi, pour le besoin de l'analyse, il convient de séparer le son de type intradiégétique (bruit des ciseaux coupant les tiges, des volets s'ouvrant au matin, des pas résonnant sur le parquet de la maison, de la vaisselle tombant de la table...) du son de type métadiégétique (musique déclenchée par le geste du spectateur suite au rapprochement de deux fragments de film). Un exercice qui peut parfois se révéler ardu : le même son – le bruit de la mer – peut être utilisé au premier degré, en association avec les événements de l'histoire (séquence n° 3 : le jeune homme seul à la plage) ; ou, au contraire, servir de commentaire sonore métaphorique à des événements d'un autre niveau narratif, résultant du rapprochement des deux fragments d'histoire (séquence n° 4 : la femme aide la jeune fille à s'habiller, pendant que l'homme arrive de la chambre contiguë).

Mais les éléments sonores ne sont pas les seules configurations langagières exploitées au niveau diégétique. Car, à l'intérieur de chaque fragment filmé, un autre code, cette fois spécifique à l'écriture cinématographique, est également à l'œuvre. Choix de cadrage et d'éclairage, variations dans l'échelle des plans, mouvements de caméra : ce sont les codes spécifiques du cinéma qui racontent les interactions des personnages de l'histoire entre eux et avec leur environnement. À ce niveau de la production narrative, le jeu des cadrages, des *travelling* et des panoramiques est donc une autre forme de langage et d'écriture : la caméra non seulement *détaille* la scène (et donc sélectionne ce qui sera perçu, l'information qui est donnée au spectateur), mais elle bouge à l'intérieur de cette scène en déterminant les différents angles de vue. En simulant le mode de perception et de déplacement de l'œil et du corps humain, l'appareillage technique brouille les pistes, il crée l'illusion que ce qu'il nous donne à voir n'est pas le signifiant du réel mais le réel tout court. En même temps, ce faisant, la caméra trahit sa propre existence, car ses angles de vue et ses mouvements ne sont pas homologues à ceux du sujet assis dans le fauteuil de la salle de cinéma (ou face à l'écran de l'ordinateur). En nous rappelant que le filmé n'est pas une perception du monde mais sa représentation, les mouvements de la caméra nous renvoient directement à la question de la narration. Dans *Le Partage*, cela est flagrant lors de la séquence n° 24 (figure 8) : comme pour toute autre séquence, une seule fenêtre vidéo s'affiche à l'écran dans le premier volet. On y voit le salon de la maison, apparemment vide ; la caméra effectue alors un *travelling* de gauche à droite, en balayant l'espace compris entre une porte et deux fenêtres, dont la dernière donne sur le jardin. Soudain, la jeune femme apparaît à droite de l'écran et traverse vivement l'espace dans la direction contraire.

Elle « sort » du cadre sur la gauche, pendant que la caméra continue de bouger vers la droite, en montrant un fauteuil en cuir et une petite table où trônent une lampe

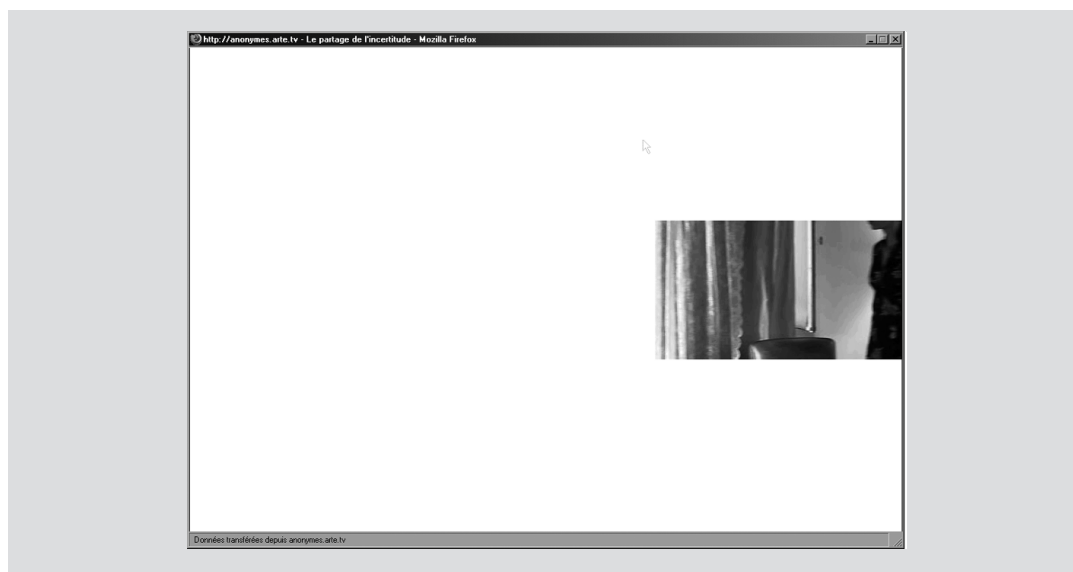


Figure 8 *Premier fragment de la séquence n° 24*

rouge allumée, un téléphone, un bouquet de fleurs dans un vase. La façon dont la caméra raconte cette scène nous donne déjà un certain nombre d'informations : la femme est seule dans la pièce « de vie » de la maison, elle bouge un peu nerveusement et dans le sens contraire au regard et au mouvement de « l'instance monstratrice » (la caméra). Aussi, la hauteur inhabituelle du point de vue (de la caméra), environ à un mètre du sol, nous paraît curieuse, car elle ne laisse voir que le tronc du corps de la femme, la tête et les jambes se trouvant coupées. Ce sentiment d'incertitude véhiculé par les images est renforcé par la musique assez mélancolique qui les accompagne. C'est la démonstration, s'il en fallait une, de l'efficacité narrative des codes cinématographiques, spécifiques (cadrage, éclairage, mouvement de caméra...) et non spécifiques (musique). Cette première couche narrative ne fait que se dédoubler lors de l'expérience interactive, où l'écriture cinématographique interne aux fragments devient à son tour une sorte de matériau expressif. Car l'axe et la direction des mouvements de caméra à l'intérieur des séquences filmiques sont tantôt amplifiés tantôt contrastés par les mouvements que la souris/l'utilisateur imprime aux images à l'écran. En rapprochant une fenêtre de l'autre, l'acte de narration du spectateur active une sorte de correspondance des divers mouvements autour de l'axe horizontal ou vertical, et vis-à-vis des limites du cadre (de la surface écranique). Ainsi, une fois que le spectateur a effleuré l'image de droite, une autre fenêtre vidéo vient s'afficher à gauche de l'écran dans le deuxième volet de la séquence n° 24 (figure 9).

On y voit la petite fille en robe rouge de dos devant une porte fenêtre qui donne sur le jardin. Elle sort de cette porte vers la droite, accompagnée par le mouvement de la caméra. Lorsque le spectateur entraîne avec la souris cette image vers la droite pour la rapprocher de l'image de la scène précédente, les deux fenêtres fusionnent en un seul rectangle étiré, au format panoramique (figure 10).



Figure 9 *Apparition du deuxième fragment de la séquence*

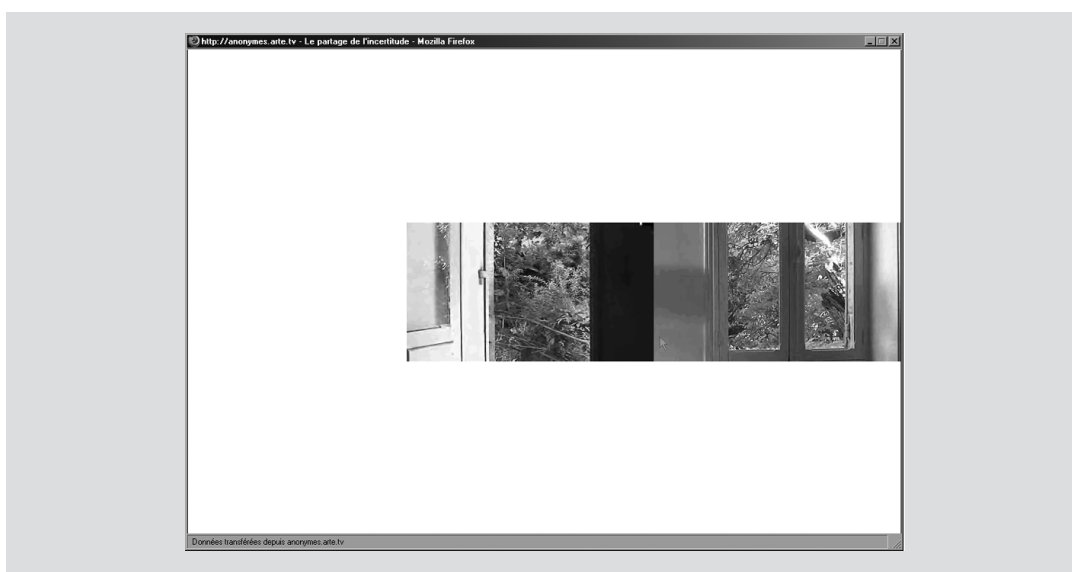


Figure 10 *Rapprochés par le geste de l'utilisateur, les deux cadres vidéo fusionnent*

Après quelques instants, la petite fille réapparaît à l'écran : dans un mouvement presque continu (toujours de gauche à droite), elle passe le seuil d'une autre porte (figure 11).

Le *travelling* vers la droite se poursuivant, on découvre qu'il s'agit bien du salon, filmé du même angle que dans la première partie. On distingue le même fauteuil en cuir et, plus important, on (re)voit la femme quitter cet espace sans regarder la jeune fille, pendant que cette dernière continue d'avancer vers la droite jusqu'à la hauteur de la table (figure 12), où elle croise l'homme (son père ?), entré de la



Figure 11 *Réapparition de la petite fille dans l'espace du cadre*

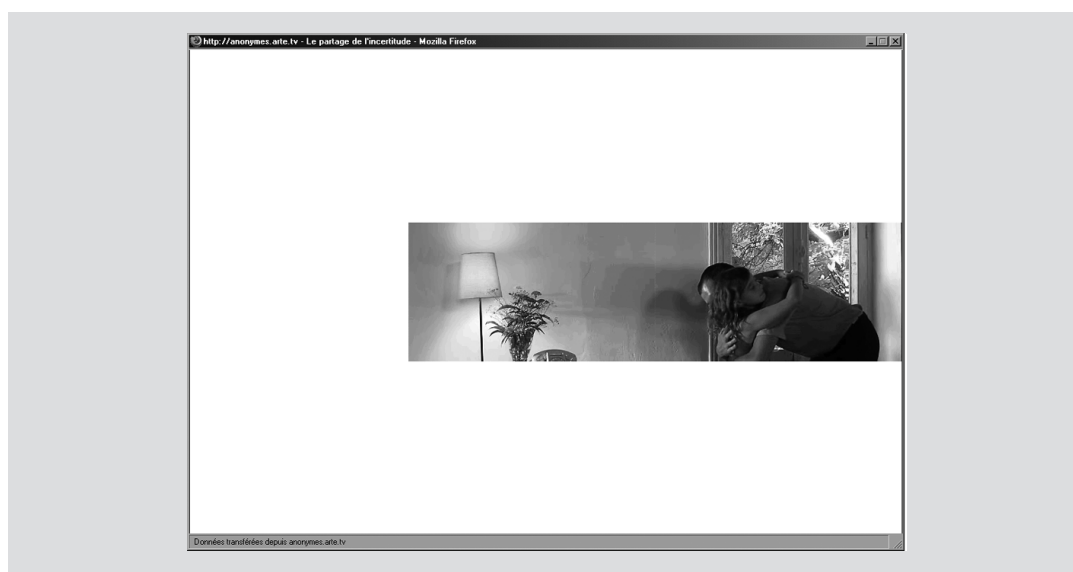


Figure 12 *Le rapprochement des deux personnages*

gauche, qui se baisse légèrement pour l'embrasser. D'où la hauteur inhabituelle de la caméra depuis le début de la séquence.

Le résultat de l'acte narratif accompli par le geste du spectateur vient ainsi retravailler la production narrative au premier degré pour donner à la séquence toute sa signification. Mais alors que le spectateur croit cette séquence terminée, le changement de luminosité du curseur lui signale qu'un autre geste narratif peut être accompli à ce point. Un troisième volet vient alors compléter la séquence : si l'on effleure l'image avec le curseur, elle se scinde à nouveau en deux fragments. Et

pendant que, dans la fenêtre de droite, un *travelling* en sens contraire (de droite à gauche) « rembobine » la première scène, la fenêtre s'éloigne vers la gauche de l'écran, jusqu'à en heurter le rebord. Entre-temps, à son intérieur, d'une façon symétrique à la première fenêtre, le *travelling* est aussi revenu en arrière, en terminant par le cadrage de la porte-fenêtre donnant sur le jardin. On parvient ainsi à un écran semblable à celui de la figure 10, où la porte de la pièce de gauche et la fenêtre du salon, les deux donnant sur le jardin, s'affichent en même temps. C'est maintenant au tour de l'homme plus âgé (le grand-père ?) de faire son apparition, l'air songeur, dans le cadre de gauche (figure 13).

Arrivés à ce point, on constate tout d'abord que nos gestes, par le truchement du programme informatique, ont provoqué un enchaînement de situations de rapprochement et/ou d'éloignement d'images en même temps que de personnages. L'ensemble des personnages est apparu, mais alors que certains se sont rapprochés (la petite fille et l'homme), d'autres ont suivi leur propre trajectoire (la femme, l'homme plus âgé). Ensuite, on remarque que la direction des différents mouvements que notre main a donnés aux fenêtres vidéo dans l'espace blanc de l'écran était à chaque fois en adéquation avec la direction du *travelling* de la caméra, et souvent contraire à celle des déplacements des personnages féminins. Cette « prise de conscience » des différents niveaux du mouvement dans les diverses couches d'image permet ainsi de faire l'expérience, sur le plan à la fois perceptif et actanciel, de la correspondance plus vaste qui a pu se créer, dans la dynamique de la réception interactive, entre les configurations langagières appartenant à la première couche de narration, celle d'origine cinématographique (jeu des personnages, relation au décor, positions et mouvements de la caméra, musique) et celles proposées par l'action sur image.

De surcroît, sur le plan de la temporalité, l'actualisation de la séquence opère une autre sorte de re-médiation entre cinéma et média informatisé dont l'effet sur le



Figure 13 *Apparition d'un nouveau fragment/personnage isolé*

spectateur, s'ajoutant aux précédents, finit pour les amplifier. Car l'ordre de succession des événements de trois volets fait que l'on aperçoit l'apparition à l'écran de l'homme comme successive à notre propre « passage ». Comme si la production narrative informatisée était parvenue à « redistribuer les cartes » de la temporalité entre les événements du présent et ceux du passé. Alors que la représentation cinématographique en elle-même n'est obligatoirement qu'une restitution du passé (ce qui est raconté par le présent de la narration cinématographique s'est produit face à la caméra dans le passé, bien avant sa projection à l'écran), l'interactivité ré-actualise le processus de production narrative. Jean-Louis Weissberg l'a rappelé à propos de *La Morsure* : à la différence des images actables, il manque à l'enregistrement audiovisuel « une qualité essentielle propre à notre monde empirique : l'expérimentation dans l'actuel »⁴. Or, dans cette séquence, le temps de la narration du dernier volet est ultérieur à celui de l'activité narrative produite par le geste de la main sur la souris (ou sur le pavé tactile). Pour l'utilisateur, la scène de l'homme âgé semble changer de statut temporel. Dans sa restitution finale lors de la réception interactive, elle bascule du passé au futur antérieur : elle survient après l'intervention du spectateur et se sera probablement déjà déroulée avant la séquence suivante. C'est l'interaction de tous ces éléments – spatiaux, temporels et actanciels – qui favorise la production de sens, le travail réflexif du film et du spectateur suscitant une nouvelle forme de plaisir spectatorial. Le spectateur-utilisateur est partie prenante dans l'actualisation d'une expérience esthétique et communicationnelle forte et inédite, qui illustre parfaitement le fonctionnement narratif du film-interface. Et ce, sans qu'un seul mot n'ait été échangé ou affiché à l'écran. Il faut donc lire cette absence délibérée de signes linguistiques à l'intérieur du *Partage de l'incertitude* comme une invention esthétique, un parti pris artistique consacré à la mise en avant de la valeur expressive mais aussi communicationnelle des images, des sons et des gestes du spectateur. Car l'absence de parole ne fait que sublimer la force d'impact, sur le plan narratif et esthétique, du double principe narratif informatisé du film, basé sur l'action du spectateur – rapprocher/éloigner.

Par ailleurs, si la communication verbale a été complètement évacuée au niveau intradiégétique et métadiégétique (c'est-à-dire au niveau des échanges entre les personnages de l'histoire, des fragments d'histoire entre eux et de ces derniers avec l'utilisateur), elle est en revanche employée par les auteurs dans le niveau extradiégétique du discours. C'est en effet directement par le langage naturel que les auteurs communiquent au public toute une série d'information au début et à la fin du filmactable. Comme si le degré d'immédiateté de l'histoire et celui de la narration étaient inversement proportionnels : alors que rien n'est dit au sujet de l'histoire (d'où l'*incertitude*), tout est expliqué à propos des actes de narration à accomplir (d'où le *partage*).

Au-delà de la dimension singulière de ce filmactable, sur le plan narratologique, cette inversion constitue l'indice du renversement généralisé des modes de narration qu'opère le média informatisé. Lorsqu'ils appartiennent à la langue, le mode du discours direct, intradiégétique s'il en est, semble désormais mieux s'appliquer à la

4. Barboza, P. et Weissberg, J.-L., (éds), *L'image actée*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 51.

sphère métadiégétique (le commentaire autour de l'activité productrice) et à la sphère extradiégétique (le dialogue avec le lecteur). Cependant, la langue française n'est pas la seule forme de langage structuré et codé qui peut être impliqué dans ces productions, puisque le programme informatique y est aussi toujours à l'œuvre. Il fait partie des instances narratrices et narrataires spécifiques au filmactable, au même titre que l'utilisateur. Cette façon de communiquer directement en français avec le destinataire au sujet du mode de fonctionnement du *Partage de l'incertitude* renvoie à sa troisième et dernière particularité. Si les auteurs ont fait le choix d'explicitier les *primitives de participation*, c'est-à-dire les règles régissant la coopération actancielle du spectateur à la construction du film, ils ont néanmoins imposé une contrainte ergonomique majeure à cette participation : le caractère inopérant du cliquage au niveau de l'interface.

4. *L'esthétique de l'anti-clic*

En effet, en raison d'un choix d'ordre esthétique, le clic est banni du protocole d'échange communicationnel entre le spectateur et les images à l'écran, ou, plus exactement, entre le spectateur et le programme informatique qui régit le comportement de ces images. L'imposition de cette contrainte est expliquée très clairement au début de l'expérience d'actualisation du film. Après avoir cliqué sur « Voir le film » dans la page d'accueil (figure 14), un écran blanc apparaît et une question s'affiche : « Comment naviguer dans ce film ? ». L'animation qui suit permet l'affichage de la liste des instructions, ainsi qu'une représentation miniature du design d'écran avec un aperçu animé du fonctionnement de l'interface graphique.

Lorsqu'à la fin de la lecture des différents points, on clique sur la zone « J'ai compris », celle-ci se change rapidement en « Dernier clic ! ». Dès lors, et pour toute

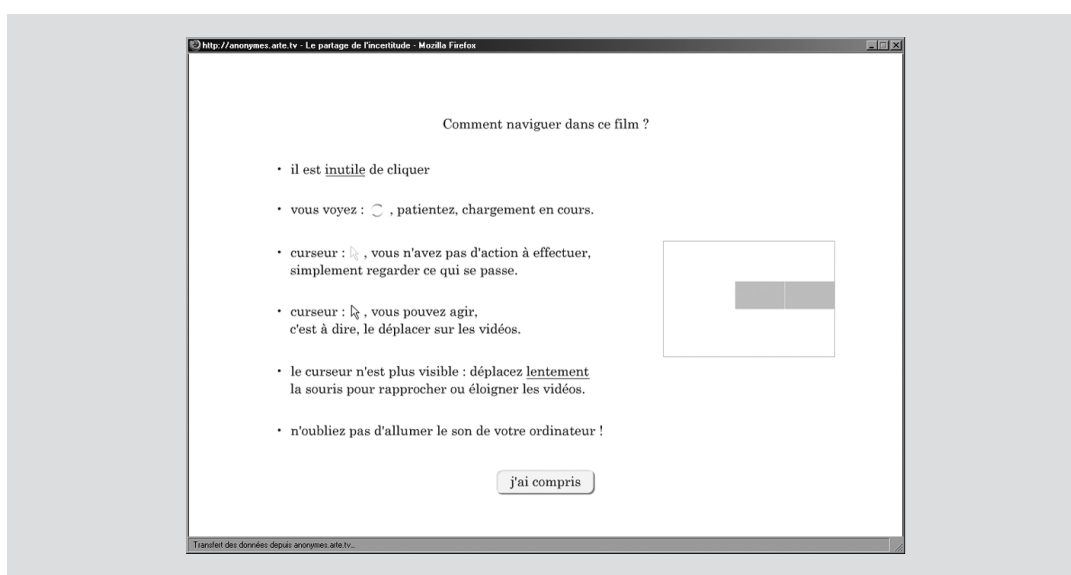


Figure 14 *Le « mode d'emploi » du filmactable en début de « séance »*

la durée de l'expérience de réception interactive du film, le fait de cliquer sur les images ou sur l'espace blanc qui les entoure ne produira aucun effet. C'est une autre façon, très différente que celle proposée par Chatonsky dans *Sur Terre*, de réagir à la dictature du clic comme seule modalité d'action sur l'image. Comme son titre l'indique, *Le Partage de l'incertitude* joue la carte de l'implication du spectateur à ces nouvelles pratiques : il lui impose une contrainte relationnelle relativement simple tout en prenant soin de lui donner suffisamment d'explications pour qu'il se retrouve. À l'origine du choix de cette contrainte, il y a la série d'interrogations avec laquelle tout concepteur de l'interactivité est confronté en amont, au moment de la création : que peut-on faire, avec et sur l'image, à partir d'une souris (ou d'un pavé tactile) et d'un clavier ? Comment relier non seulement le regard mais aussi le corps du spectateur aux corps et aux objets visibles à l'écran ? La recherche de nouvelles formes de relation aux images amène les réalisateurs d'anonymes.net à l'élaboration d'un principe actanciel qui, au lieu du clic habituel, demande à l'internaute d'entraîner l'image avec le geste de sa main sur la souris ou sur le pavé tactile, de la déplacer avec lenteur dans l'espace blanc de l'écran. Plus important, ce geste n'est pas étranger, loin s'en faut, au thème du film – les liens entre des êtres humains par-delà l'écart générationnel –, ni aux traitements formel et narratif préalables de chaque séquence audiovisuelle. Non seulement le geste que l'on permet et que l'on requiert à la fois de l'utilisateur est la métaphore du double mouvement de prise de distance ou de rapprochement entre les personnages. Mais ce geste d'éloignement/rapprochement des fenêtres vidéo correspond au principe narratif interactif du *Partage de l'incertitude*. En d'autres termes, le geste du spectateur est avant tout un acte de narration informatisée, la production narrative étant en grande partie basée sur ce principe de construction « manuelle » des liens entre fragments audiovisuels. Ce geste participe donc au travail d'agencement syntagmatique des unités narratives du film, opération d'interconnexion des fragments fondamentale tant sur le plan cognitif que narratif prise en charge au cinéma par le montage. Puisque le média informatisé permet de déléguer ce travail d'articulation et de mise en chaîne au spectateur, c'est à lui que l'on confie cette fonction capitale de production. De surcroît, ce processus d'articulation est ici non seulement effectué mais aussi *figuré* par l'action sur l'image, par le geste graphique du spectateur qui raccorde les fragments narratifs directement dans l'espace de l'écran. Dès lors, la notion d'*espace de la narration* acquiert une signification nouvelle. Cet environnement extradiégétique qui a été jusqu'alors de l'ordre du symbolique est désormais représenté et mis en relation directe avec l'activité narrative des diverses instances à l'œuvre lors de l'actualisation du filmactable. Il s'agit d'un trait commun et spécifique du mode d'existence et de fonctionnement des médias numériques, une propriété qui les distingue des formes médiales et langagières préexistantes : la matérialisation des articulations de deuxième degré. Dans le cas spécifique du *Partage de l'incertitude*, les unités narratives de base mises à disposition du spectateur sont déjà le résultat d'articulations préalables. Comme l'analyse détaillée de la séquence n° 24 l'a montré, les fragments du discours du film sont des syntagmes de sens accompli, résultant de la combinaison et de l'articulation de paradigmes du code cinématographique. Chaque raccord de montage, mouvement de caméra, angle de cadrage, association images-sons, a été sélectionné au préalable par les auteurs à partir de répertoires d'unités expressives

propres au langage du cinéma. Ce n'est donc pas l'articulation primaire d'unité de base qui est ici rendue opérable mais l'articulation seconde, de deuxième degré, d'unité syntagmatique. En d'autres termes, le travail d'agencement délégué au spectateur et au programme informatique se situe au niveau extradiégétique de l'articulation *métasyntagmatique*, niveau qui jusqu'alors restait non visible car non représentable. En outre, dans ce dispositif, la représentation du travail de métamontage est fondée sur une activité corporelle, sur la mise en relation des gestes du spectateur sur la souris/pavé tactile et de leur visualisation à l'écran. Déterminé par les gestes de la souris, contrôlé par le regard, le mouvement de la main du spectateur vient « penser » la construction des liens entre syntagmes audiovisuels dans l'espace d'inscription de la surface écranique.

Mais par le biais de l'interface graphique et de son mode d'emploi, ce sont également les compétences nécessaires au bon fonctionnement du dispositif qui sont représentées et transférées au destinataire. Cette matérialisation, en termes représentationnels et opérationnels, des niveaux d'articulation du discours, ainsi que le transfert de savoir-faire que cela implique, constitue l'un des traits spécifiques du film actable qui pourrait par ailleurs s'appliquer à bon nombre d'objets/dispositifs infocommunicationnels informatisés.

La cohérence esthétique et communicationnelle du *Partage de l'incertitude* résulte donc de cette mise en adéquation parfaite, et en même temps d'une grande *naturalité*, des différents niveaux de production narrative avec le type d'action sur l'image proposé par l'interface. Cette cohérence dans l'articulation des niveaux est à la fois la cause et l'effet du mode de fonctionnement du dispositif : les dimensions esthétique et narrative sont ici difficilement séparables du traitement audiovisuel du contenu et des diverses couches d'interactions qu'active l'actualisation de l'expérience.

Les communications de la part des auteurs concernant la pratique du *Partage* ne se limitent pas à ce seul écran. Le discours direct qu'ils emploient pour communiquer avec leur destinataire au sujet du rapport à la narration intervient à deux autres occasions. La première fois, lorsqu'on revient sur le film pour en répéter l'expérience : un nouveau message des auteurs s'affiche à l'écran pour rappeler qu'on a déjà vu une partie du film. On nous propose soit de recommencer au début soit de reprendre à partir de la dernière séquence où nous nous étions arrêtés. Ensuite, un dernier message nous est adressé à la fin de la première lecture complète du film (cette fois sur fond noir, car cela suit le générique de fin) :

« Information : Si vous regardez à nouveau le film, sachez que vous pouvez, à tout moment, accéder directement à la séquence de votre choix en appuyant sur la barre espace du clavier. »

En d'autres termes, *Le Partage de l'incertitude* prend en compte les modalités et les étapes de la relation éventuelle au film. Il explique au spectateur comment agir lors de la première rencontre, puis comment profiter de ses acquis lors des rencontres successives, en adoptant une autre modalité d'accès, plus rapide et « à la carte », aux séquences proposées. Enfin, parce qu'il l'a en mémoire, il « se rappelle » sa visite précédente et lui propose encore une fois d'adapter, s'il le souhaite, son mode d'accès aux séquences.

Le choix, de la part des auteurs, de fournir un mode d'emploi du film procède d'une volonté de créer, sinon des liens, du moins des rapprochements entre les instances des deux côtés de l'écran. Il s'agit par ce même mouvement de prendre en compte la place et de postuler le rôle du spectateur : ce dernier doit pouvoir se retrouver dans le film, et pour cela il a besoin d'en comprendre les modes d'existence et de fonctionnement. C'est donc moins la mise en réseau du film que cette volonté d'impliquer le spectateur dans la production narrative en lui donnant accès au principe interactif qui désigne le partage dans le cadre de cette création numérique. Le mystère demeure mais l'hermétisme n'en est pas la clé : si l'incertitude règne à l'intérieur de l'univers diégétique, en participant à la poésie qui se dégage des maintes interactions et rencontres à l'écran, elle n'affecte pas la compréhension de son propre rôle de la part du spectateur-producteur de liens. Une nouvelle dimension se dessine alors dans la relation du narrant au narré, ainsi qu'au processus de production narrative.

L'irruption de l'action symbolique du spectateur dans l'univers de la fiction

Le chapitre 7 en bref

page 142 La permutation des rôles entre instances narratives

page 145 Des nouvelles formes de distance/adhésion

page 148 De la métalepse de l'auteur à la métalepse
interfacée

Le dispositif narratif du filmactable postule une redistribution des rôles et des postures entre les participants réels et virtuels impliqués dans le processus de narration informatisé. Parce que l'informatisation de l'énonciation du film permet l'intervention effective du spectateur dans le processus narratif, la relation des instances classiques narrateur – narration – narrataire se trouve reconfigurée, pendant que se déplacent les limites entre l'univers fictionnel de la diégèse et le contexte réel de communication. Ces nouvelles formes de discours narratif sont basées sur la permutation – certes intermittente et conditionnée – des fonctions de narrateur-narrataire. Au moment où le spectateur accomplit, par le truchement du programme informatique, certains actes de production narrative, sa fonction finit par basculer du côté de l'instance narratrice. D'autre part, nous postulons que cette permutation médiatisée et instrumentalisée des fonctions narratives, parce qu'elle implique obligatoirement le dépassement des frontières entre niveaux de narration hétérogènes, génère de nouvelles formes de métalepse. Mais où se situent les limites, dans le filmactable, entre les différents contextes de narration ?

1. *La permutation des rôles entre instances narratives*

Dans les productions narratives littéraires et cinématographiques non informatisées, la communication entre les différents participants de la situation narrative s'organise par catégories d'acteurs et par niveaux. Les échanges entre les différentes instances impliquées – réelles ou fictionnelles – ont lieu dans le cadre d'un même niveau, entre entités ontologiquement homogènes (figure 15).

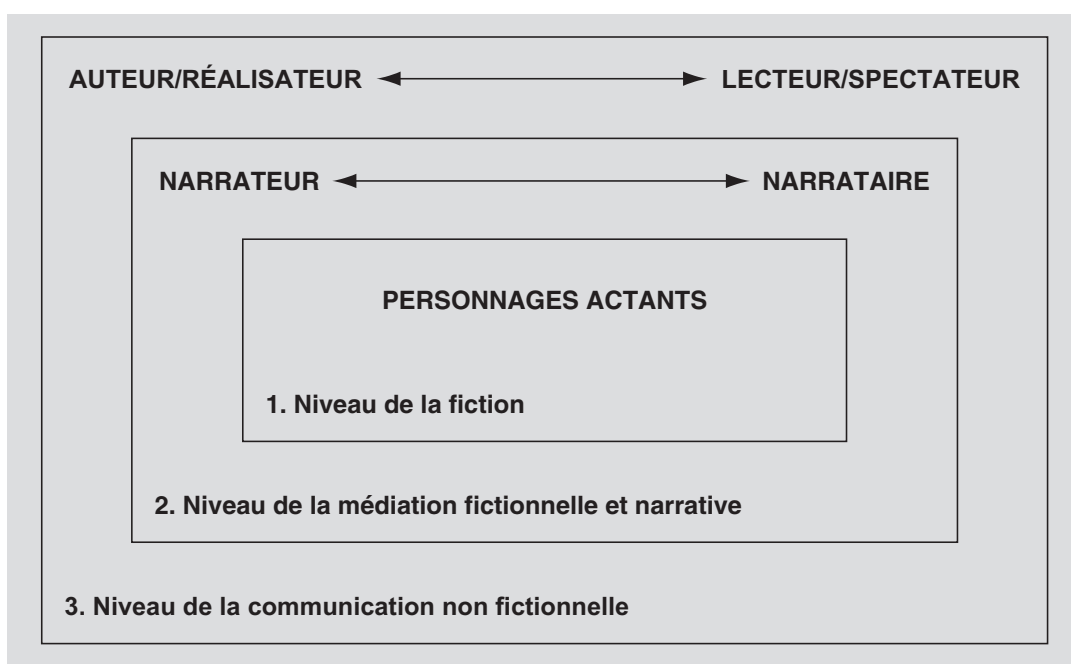


Figure 15 *Organisation des instances narratives*

Ainsi, les personnages de l'histoire peuvent communiquer entre eux (niveau 1) ; le narrateur peut adresser un narrataire, c'est-à-dire le destinataire supposé de la narration (niveau 2) ; le lecteur/spectateur réel peut éventuellement entrer en contact avec l'auteur/réalisateur réel (niveau 3). De ces trois contextes d'activité enchâssés, seul le troisième, celui où évoluent les sujets humains, n'est pas de l'ordre de la fiction. Entre ce monde réel et l'univers imaginaire de l'histoire se trouve le niveau intermédiaire de la médiation fictionnelle. C'est le lieu de la *situation narrative* où les deux protagonistes sont le narrateur (*Qui raconte ?*) et le narrataire (*À qui ?*). Ces deux instances peuvent se trouver représentées à l'intérieur même de la narration, en fonction de la stratégie narrative mise en place par l'auteur (narrateur et/ou narrataire présents, absents ou virtuels). Mais qu'il s'agisse de production narrative littéraire ou cinématographique, l'instance du narrateur ne saurait se confondre avec l'auteur réel : la première est une entité fictionnelle alors que le deuxième est un être humain.

Pourtant, marquées dès leurs débuts par la notion de « Grand Imagier » chère à Lafay, les théories de la narration au cinéma ont longtemps identifié à une personne en chair et en os l'instance logique et structurelle en amont du film, c'est-à-dire l'équivalent cinématographique du narrateur scriptural. Dans son ouvrage au titre éloquent *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*, Metz a montré à quel point cette tendance à attribuer une nature humaine à cette instance est présente, consciemment ou non, dans toute recherche sur la narration au cinéma (appelée le plus souvent *énonciation*). En affirmant explicitement la nature non anthropomorphique de l'énonciation filmique, le sémiologue du cinéma rappelle que les instances logiques à l'origine de l'énonciation filmique ne se confondent pas avec les êtres empiriques qui ont participé à la conception et à la réalisation du film. Si l'on peut affirmer qu'Alfred Hitchcock a réalisé *Psychose* (en collaboration avec l'équipe des techniciens), ce n'est certainement pas Hitchcock le narrateur du film. De la même manière, rien n'autorise à assimiler les dialogues filmiques (ou romanesques) à l'énonciation conversationnelle : la réversibilité du « je » et du « tu » fait partie des fondements de l'énonciation déictique¹ dans l'échange oral, mais aucun véritable dialogue n'est possible en littérature ou au cinéma entre la source de la narration et la cible. Aucune intervention du « tu », aucune interchangeabilité des rôles n'est techniquement possible. Néanmoins si l'instance d'énonciation cinématographique n'est pas repérable par les déictiques, elle l'est, selon Metz, en fonction des « configurations énonciatives », par les traces qu'elle laisse à l'intérieur du film.

D'une façon symétrique, il convient de ne pas confondre le narrataire (ou *énonciataire*) modélisé par le film avec le spectateur réel. Les frontières entre ces deux niveaux de la communication narrative sont en principe totalement étanches. Si l'instance du narrataire apparaît tout naturellement comme l'interlocuteur du narrateur, le « sujet » modélisé et parfois même représenté par l'œuvre narrative reste

1. Les déictiques sont des mots ou expressions qui déterminent les conditions particulières de l'énonciation, liées à une situation de communication donnée : les pronoms personnels et les adjectifs possessifs désignant les interlocuteurs (je, tu, nous, vous, mon, notre, votre...) ; les pronoms et adjectifs démonstratifs indiquant des objets ou personnes évoqués (ceci, cela, ce, cette, voici...) ; les adverbes et locutions adverbiales de lieu et de temps (ici, là-bas, aujourd'hui, hier, dans deux jours, ce matin...).

une entité virtuelle, la « somme close des énoncés qui y renvoient ». Les instances de narrateur et narrataire existent et opèrent donc à un niveau imaginaire et ne peuvent communiquer avec l'auteur-réalisateur et le lecteur/spectateur réels que d'une façon symbolique, précisément par la médiation de la production narrative. Le narrateur ne peut pas s'adresser au lecteur/spectateur réel puisqu'*il ne sait pas* que ce sujet existe. Inversement, le lecteur/spectateur ne peut pas véritablement communiquer avec le narrateur, sinon dans son imaginaire, puisque le lecteur réel *sait* que le narrateur n'existe pas en tant que sujet.

Il en va tout autrement dans le cadre du filmactable. L'organisation et la circulation de l'information narrative, au même titre que la distribution des fonctions, y sont régies par le dispositif technologique et par le programme informatique. Les limites entre le niveau de la médiation narrative et celui du contexte de communication réel se trouvent ainsi automatiquement ouvertes et franchissables, puisque l'action physique du spectateur réel peut effectivement « faire irruption » dans le contexte de production de la narration (figure 16).

Ainsi, dans *Le Partage de l'incertitude*, les auteurs-réalisateurs réels deviennent le narrateur lorsqu'ils emploient le discours direct pour s'adresser au narrataire dans la « scène » « Comment naviguer dans ce film ? ». De son côté, le spectateur réel, en interagissant avec le programme, se substitue véritablement au narrataire virtuel, tout en investissant la fonction de narrateur. Cependant, comme la logique actancielle se situe non pas à l'intérieur de la fiction mais dans l'espace de la narration, il n'y a pas interaction directe avec les personnages de l'histoire. En effet, les instances narratives du filmactable communiquent le plus souvent dans un contexte

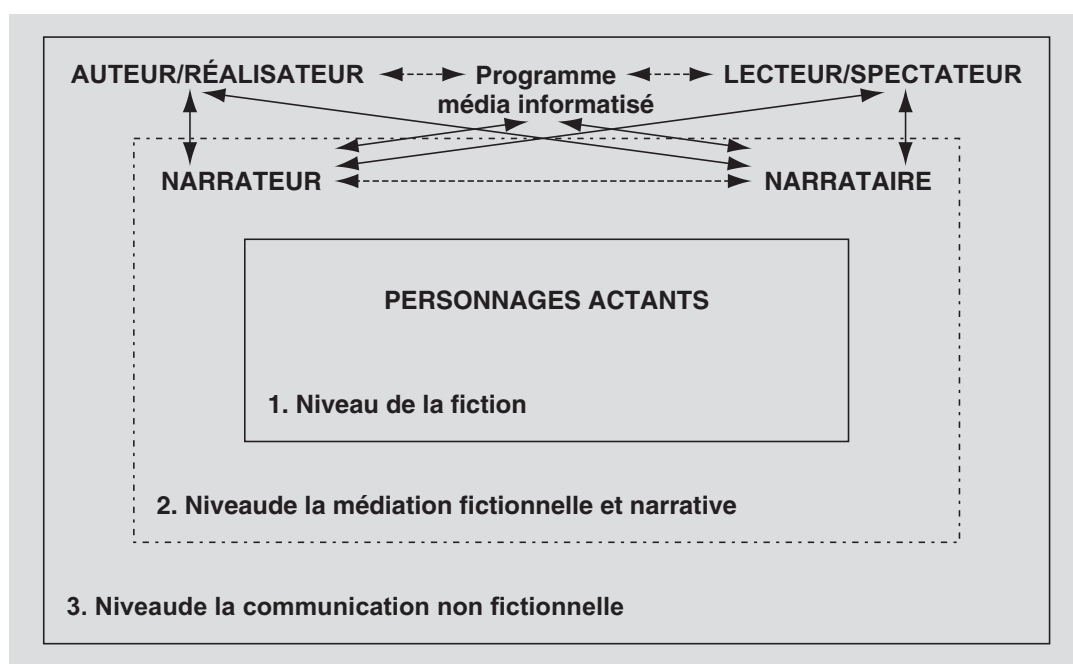


Figure 16 Circulation entre niveaux et permutation des rôles dans le filmactable

d'activité non fictionnel, en endossant et en commutant des fonctions éminemment métanarratives. À la différence des productions fictionnelles mimétiques immersives (tels les jeux vidéo), les instances narratives interviennent dans ces objets hybrides principalement au niveau métanarratif, en accomplissant ou en simulant le processus narratif, en jouant sur la perspective narrative, sur la construction des liens entre fragments diégétiques, ou encore sur l'ordre de succession des séquences, sur l'association images-sons et le choix de la chute. Ce faisant, l'ensemble des instances impliquées – auteur et spectateur, narrateur et narrataire, programme et dispositif – ne cesse de permuter leurs fonctions et rôles respectifs.

Parce que le régime communicationnel de l'interactivité propre au média informatisé permet, par le truchement du logiciel, l'échange d'actes signifiants et individualisés entre le sujet et la machine, il rend possible et régule à la fois l'interchangeabilité des instances narratives. C'est le programme qui, au cours de l'actualisation du film, configure et reconfigure l'organisation des rapports entre instances et niveaux narratifs, en distribuant les rôles de narrateur et narrataire de façon dynamique et réversible. Mais cela implique que le programme informatique lui-même se trouve par moments « pris dans la diégèse », ou plutôt *métadiégèse*, tenu à recouvrir l'une ou l'autre de ces fonctions. Ainsi, lorsqu'il télécharge et qu'il affiche les fragments diégétiques audiovisuels à l'écran, le programme accomplit à sa façon la fonction du narrateur. Symétriquement, pendant qu'il attend que le spectateur réel ait rapproché/éloigné les fragments, le programme est en quelque sorte le destinataire de cette action, le métanarrataire. L'observation du réglage de ce mécanisme par les signes interfaciques permet de découvrir les traces laissées dans le filmactable par l'instance narrative du programme informatique. Pour rendre compte de façon plus complète tant de la permutation des instances que des dépassements des limites entre contextes, il faut cependant articuler l'approche communicationnelle de la situation narrative avec l'approche narratologique. Si la première permet de montrer le cadre communicationnel commun, la deuxième met en évidence les rapports que chaque instance entretient avec l'histoire racontée, son niveau d'implication diégétique dans le cas spécifique d'un film particulier. Il convient ainsi de relier les acteurs de la communication narrative au produit de leur activité, de rattacher la question des fonctions narratives à la question du degré d'enchâssement de la narration. Autrement dit, aux *niveaux diégétiques*.

2. *Des nouvelles formes de distance/adhésion*

Pour décrire le positionnement des différentes entités impliquées dans la communication narrative, on a employé le terme « niveau » au sens de « contexte d'activité » correspondant à chaque catégorie d'acteurs. Telle que Genette l'a définie, la notion de *niveau* désigne un type particulier de distance qui sépare l'action racontée de l'acte narratif. Ni temporelle ni spatiale, cette distance est d'ordre relationnel, elle se situe dans la différence entre les relations que les différentes entités entretiennent avec l'histoire : certains sont « dedans », d'autres se tiennent « en dehors », au niveau de la situation narrative. Il s'agit donc moins d'une distance que d'une « sorte de seuil figuré par la narration elle-même, une différence de *niveau* ». Car une diégèse peut

contenir plusieurs diégèses du même niveau ou être contenue dans une autre diégèse : alors le narrateur de la première sera déjà un personnage de la deuxième. Dans le filmactable des sœurs Coulin – *Roue libre* – le passage d'un personnage à l'autre est représenté de façon dynamique par le programme à travers le tracé de l'oscillogramme. C'est peut-être l'une des traces les plus saisissantes du travail énonciatif du programme informatique rencontrées dans cette étude, un cas emblématique de configuration énonciative spécifique à la narration informatisée. Comme dans « l'épisode » de téléchargement des médias en début du film, les indices du travail du programme s'inscrivent en temps réel à l'écran. *Roue libre* commence en effet par l'image multicouches de la voiture garée au bord du périphérique, pendant l'échange nocturne entre *dealers* et acheteurs.

Bien que la narration interactive ne soit pas encore activée, le spectateur comprend que l'application est déjà en train d'interagir avec sa machine et le serveur de l'émetteur puisque les médias du film sont en cours de téléchargement. Cela est « dit » par le programme informatique dans la zone en bas à gauche de l'écran, où apparaissent le nom et le numéro des fichiers, accompagnés des remarques en boucle : *Connecting / InProgress / Complete*, ainsi que du taux de pourcentage de « remplissage ». Il s'agit en d'autres termes d'un type particulier de déictiques que le programme emploie de façon quasi réflexive pour communiquer ses actions/états. En revanche, au fur et à mesure que le programme avance dans la production narrative, les marques de son travail énonciatif se font plus complexes et délibérées. Le tracé que le programme dessine en fonction des choix de perspective narrative du spectateur rend compte non seulement des sauts diégétiques d'un personnage-narrateur focalisé à l'autre, mais aussi de ses digressions, comme le montre le segment jaune en pointillé de la capture d'écran, correspondant à la référence/citation intertextuelle de Franck au film *Les Affranchis* (1990, Martin Scorsese) intégrée dans la scène précédente.

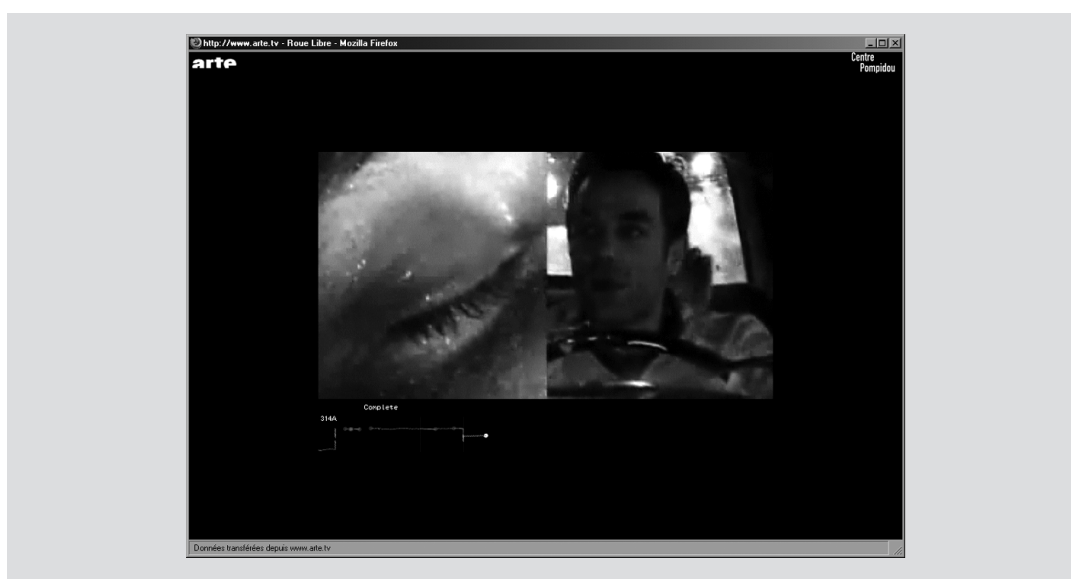


Figure 17 *L'interface-film affichant le tracé des actions du spectateur*

Plus qu'une suite de déictiques, cette deuxième marque discursive du programme est une véritable *configuration énonciative* : en rendant compte à la fois des actions du spectateur et du travail du programme, elle « raconte » les changements de l'histoire. Mais son caractère réflexif lui confère également une valeur de commentaire à la production narrative. Autrement dit, nous serions ici face à une expression *métadiégétique* du programme.

De son côté *La Boîte noire* est un exemple de niveaux de narration emboîtés. L'histoire de la rencontre entre un publicitaire nostalgique de Steve Mc Queen et d'une jeune fille en détresse est enchâssée dans la narration cinématographique. Dès le prologue, elle nous est racontée à la première personne par Stéphane, l'un des deux personnages principaux, soit, pour le dire en termes narratologiques, par un narrateur *intradiegétique* (il est à l'intérieur du récit du film), *homodiegétique* (il est l'un des protagonistes) *autodiegétique* (il raconte sa propre histoire). Dans un premier temps, le travail énonciatif est ainsi pris en charge par l'un des personnages, par une *instance narrative fictive*. Son statut est pourtant provisoire et intermittent, puisque même à ce niveau « interne », il y aura échange de narrateurs : c'est à la voix-off de Sarah, son antagoniste, qu'il revient de continuer le récit dans le deuxième acte. Le personnage de Stéphane sera à nouveau le narrateur lors du troisième et dernier acte, au moment stratégique de la chute fourchue, du double dénouement. Mais entre-temps, le spectateur actant réel aura eu la possibilité à plusieurs reprises de s'immiscer dans la narration et d'investir la fonction de narrateur. Cela se produit dans l'interaction avec les différentes scènes-interfaces, lesquelles permettent la permutation des instances narratives. Parce qu'il permute le rôle de narrateur fictif et spectateur réel, ce changement de fonction narrative s'accompagne obligatoirement d'un dépassement de niveau narratif.

Dépassement délibéré du seuil d'enchâssement qui correspond à une transgression du seuil de la représentation : nous voilà ainsi directement renvoyés à la métalepse. En effet, dans le cadre de la narration informatisée, en raison de la participation effective du lecteur/spectateur, cette distance est franchie en « temps réel » et dans plusieurs directions au cours de l'actualisation de la production narrative. Ce qui montre la valeur définitoire de la métalepse vis-à-vis du mode de fonctionnement de ce dispositif et, *a fortiori*, de son articulation avec l'interface. Si d'un point de vue narratologique la métalepse est la figure du jeu de dépassement des frontières entre différents univers, son équivalent instrumentalisé ne peut que correspondre à l'interface. Du point de vue technique et communicationnel, l'interface constitue le seuil entre la machine et l'utilisateur, elle représente leur surface de contact, l'espace dynamique où les actions effectuées et effectuelles, tout comme leurs effets, sont communiquées aux différentes instances impliquées – humaines comme informatiques.

Nous tenterons donc dans cette dernière partie de conceptualiser quelques-unes de ces nouvelles configurations de la métalepse telles qu'elles se déploient dans les films actables. Pour ce faire, nous montrerons d'abord comment ces nouvelles figures de la métalepse s'inscrivent dans la continuité de celles que les précèdent. Ensuite, nous analyserons le fonctionnement narratif de l'interface, en essayant de distinguer les interfaces dites narratives de la fonction narrative et métaleptique à proprement

parler. Il s'agit en somme de montrer comment la production narrative interfacée parvient à articuler les figures de la métalepse avec les figures de l'interactivité.

3. *De la métalepse de l'auteur à la métalepse interfacée*

Lorsque Genette appelle « métalepse » ce jeu de transgression des frontières entre niveaux narratifs, il rattache au champ de la narratologie une notion appartenant initialement à la rhétorique classique. La figure de la métalepse qualifie en rhétorique l'opération de présenter l'antécédent pour le conséquent, de substituer l'effet à la cause, et inversement. En effet « le mot grec *metalepsis* désigne en général toute sorte de permutation ». Plus spécifiquement, les analyses de la rhétorique classique désignent par l'expression de *métalepse de l'auteur* la figure narrative qui consiste à transformer l'auteur en personnage, à lui attribuer le pouvoir de faire lui-même irruption dans l'univers de la fiction. Cette technique se développera ultérieurement jusqu'à impliquer dans ces permutations de rôle l'ensemble des instances de la narration. Ainsi, dans les productions narratives prénumériques, ces pratiques transgressives peuvent intervenir du côté du narrateur, du personnage, voire du lecteur. Dans l'un de ses premiers romans, *Le Meurtre de Roger Ackroyd* (1926), Agatha Christie fait raconter l'histoire d'un meurtre directement par le narrateur-coupable, alors que Julio Cortázar écrit l'histoire d'un écrivain assassiné par l'un des personnages du roman qu'il est en train d'écrire (*Continuidad de los Parques*, 1956). De son côté, Woody Allen filme le personnage d'un film traversant l'écran pour s'échapper de sa diégèse et rejoindre une spectatrice dans la salle, à son tour personnage d'un film (*La Rose pourpre du Caire*, 1985). Quant à l'interpellation directe du lecteur/spectateur, on connaît les digressions que lui adresse le personnage-narrateur du valet de *Jacques le fataliste* (Denis Diderot, 1773), ou les sollicitations très empressées que Laurence Sterne lui envoie dans *Vie et opinions de Tristram Shandy* (1760). Dans *Pierrot le fou* (Jean-Luc Godard, 1965), c'est par-delà l'écran de cinéma que Ferdinand/Jean-Paul Belmondo nous parle en aparté : tout en conduisant à côté de sa nouvelle amante, il se tourne vers la caméra pour nous envoyer par-dessus son épaule « Vous voyez ? Elle ne veut que rigoler ». Et lorsque Marianne/Anna Karina lui demande, après avoir jeté un coup d'œil en arrière : « À qui tu parles ? », de répondre séraphique : « Aux spectateurs ». De la même manière, l'incurable névrosé Alvy Singer/Woody Allen, le regard face à la caméra, nous livre très directement sa conception de l'existence en quelques plaisanteries amères au tout début d'*Annie Hall* (Woody Allen, 1977).

Mais qu'on l'applique au narrateur, à un personnage ou au narrataire, ce jeu de transgression des niveaux ne peut se produire, dans les médias non informatisés, qu'à l'intérieur de la fiction, dans le contexte d'une représentation fermée et arrêtée. Si le texte littéraire ou cinématographique peut jouer avec plus ou moins de finesse et d'efficacité autour de cette ligne de partage entre narrateur, personnages, narrataire, la place éventuelle qu'il réserve au lecteur/spectateur reste de l'ordre du symbolique et du virtuel. Christine Montalbetti l'a pointé récemment, il y a obligatoirement un

dysfonctionnement de la substitution de la personne réelle au narrataire virtuel, puisque dans le texte clos et définitif cette substitution n'est à l'évidence ni prévue ni possible. Le problème est d'ordre technique, car le média et le support qui sous-tendent la fiction littéraire ou filmique ne peuvent pas proposer un espace de lecture correspondant en même temps à un espace de travail, d'échange et de création de pratiques signifiantes autour de la proposition de l'auteur. Si le filmactable, tout comme d'autres formes de narration numérique, rend *techniquement* possible la substitution et la permutation du lecteur/spectateur réel, c'est en raison précisément de la *techno-logie* qu'il exploite : c'est le média informatisé qui, en superposant l'espace de lecture à l'espace de production, la surface de projection du film et celle de son opérabilité, permet de déplacer les limites entre l'univers fictionnel de l'histoire, le niveau métadiégétique/extradiégétique de la narration et le contexte réel d'activité du sujet-spectateur.

Plus exactement, c'est au niveau de l'interface, en tant que représentation du *seuil*, de l'espace dynamique fonctionnel et symbolique, où se rencontrent et interagissent les différentes instances impliquées dans l'actualisation, qui est à l'origine des figures informatisées de la métalepse. Au travers de la relation qui s'établit entre le monde des objets inanimés et celui des relations intersubjectives, l'interface impose une symétrie, elle s'érige comme en suspension à mi-chemin entre les deux polarités. Statut liminaire spécifique qui fait de l'interface l'espace de production des nouvelles formes métaleptiques, dans le filmactable au même titre que dans d'autres genres de fiction/narration informatisée.

Ce qui nous amène, au final, à l'analyse du système-interface et de sa fonction métaleptique de production inter-narrative dans ces objets technologiques hybrides, entre film et jeu vidéo.

L'interface-film

Le chapitre 8 en bref

page 152 Les primitives de participation
du système-interface

page 155 Le *contenu* du filmactable

page 159 Narrative, l'interface ?

page 161 Le système-interface mono-signé

page 163 Le système-interface audio-logo-visuel

page 170 Filmactable ou interface-film

Concrètement et conceptuellement, le mode d'existence et de fonctionnement de l'objet/dispositif filmactable repose principalement sur l'interface, c'est-à-dire l'ensemble des moyens par lesquels le spectateur peut interagir avec le programme. Espace de contact et d'échange entre le sujet humain et l'objet technologique infocommunicationnel, l'interface est le lieu de l'interopérabilité du film, l'espace médiatisé fonctionnel où se déroulent les boucles d'action/perception/réaction propres à la communication interactive. C'est par ce biais que le spectateur du filmactable pourra interpréter – au double sens de *comprendre* et *jouer* – son rôle dans la production narrative. Le terme interface devrait néanmoins être employé au pluriel puisqu'il ne s'agit pas d'une seule mais d'une série d'interfaces de différentes catégories dont le fonctionnement vient se télescoper dans l'expérience d'actualisation du film. Une première catégorie, celle de l'interface homme-machine, se situe au niveau des dispositifs physiques d'*input/output* et comprend l'écran de l'ordinateur (système de restitution du son inclus), le clavier, la souris et/ou le pavé tactile. Un deuxième type d'interface, d'ordre plus immatériel (parce que moins tangible et plus opaque), concerne l'opérabilité générale de la machine, ainsi que la gestion de la communication avec le réseau Internet et le serveur de l'émetteur : système d'exploitation, navigateur Web, *plug-ins*, etc.

Ces deux premiers niveaux d'interface ont en commun le fait d'employer des périphériques, des systèmes et des applications répandus et standardisés. Leur mode de fonctionnement s'appuie donc sur des conventions d'usage normalisées : les compétences cognitives et techniques qu'ils requièrent ont été acquises par le spectateur de filmactable au préalable dans d'autres contextes d'usage, au gré de sa pratique personnelle des médias informatisés. Compétences considérées à tel point « basiques » que l'auteur de *Sur Terre*, par exemple, peut les défier en jouant sur la transgression des codes des usages normalisés d'Internet pour installer un déséquilibre cognitif.

En revanche, la troisième catégorie d'interfaces, appelée depuis l'apparition du Macintosh en 1984 interface graphique (*GUI*, *Graphical User Interface*), présente obligatoirement un caractère innovant et singulier tant pour le concepteur chargé de la concevoir que pour le spectateur qui doit l'utiliser. Elle est toujours unique et originale en ce sens qu'elle résulte de la singularité du filmactable, de son mode de fonctionnement spécifique. C'est donc aux spécificités de cette troisième catégorie d'interface film-spectateur, une interface non seulement graphique mais *audio-logo-visuelle*, que nous nous intéressons dans ce dernier volet, dans le but de montrer comment elle devient la source de la production narrative, le lieu où s'articulent matériau, contenu, expression et espace de communication.

1. *Les primitives de participation du système-interface*

Enchâssé dans les deux premiers, ce niveau d'interface est constitué par l'ensemble des éléments sonores, textuels et visuels inhérents à l'échange symbolique et actantiel entre le film et le spectateur. C'est la partie du programme informatique visible pour le spectateur, le lieu de l'opérabilité de la narration. Parce que cette « interface-spectateur » résulte de la logique esthétique et infocommunicationnelle interne à l'œuvre, nous l'appellerons *système-interface*, en désignant par cette expression aussi

bien les éléments perceptibles (icônes, curseurs, animations, sons) que les opérations et les processus informatiques opaques déclenchés par les actions du spectateur. Ces actions relevant ici de la production narrative, le système-interface du filmactable coïncide en quelque sorte avec le répertoire des actes narratifs délégués au spectateur. Ces composantes unitaires de l'interface constituent ainsi les *primitives de participation*, c'est-à-dire les symboles et les fonctionnalités – les commandes – censés à la fois désigner et permettre ces actes. Dans le jargon informatique, on appelle primitives de programmation les plus petits éléments à partir desquels se construisent les opérations et les procédures plus complexes du logiciel. Les figures géométriques régulières (cercle, rectangle, triangle, etc.) seraient, par exemple, les primitives de la bibliothèque du sous-menu « Formes de base » d'une application « Dessin ». Dans le contexte de la narration interactive, on appelle primitives clés (*key primitives*) les actions des utilisateurs du programme telles qu'elles ont été structurées par ses auteurs-concepteurs. Des illustrations de primitives de participation complexes sont aisément identifiables dans les menus de la plupart des jeux vidéo : des classes d'objets hétérogènes (outils de navigation, valise, loupe, pièces de monnaies, boîte de dialogue), auxquels correspondent des actions telles naviguer dans l'espace, collecter des objets, approcher un détail, acheter des biens ou engager un dialogue. Janet Murray l'a noté, plus ces primitives sont intuitives et simples à appréhender, moins l'attention de l'utilisateur sera absorbée par la machine. En d'autres termes, plus elles sont transparentes, plus profond sera le sentiment d'immersion et de participation du joueur. Alors que l'interface représente le seuil entre l'univers imaginaire du jeu et le monde réel d'où agit le joueur, elle parvient paradoxalement à abolir la frontière entre ces deux environnements, tout en renforçant l'illusion de l'immersion effective dans la fiction. Lieu à la fois du leurre et de son refoulement, elle parvient à réguler l'intervention instrumentalisée du sujet tout en provoquant et en maintenant le *make-believe*, ce phénomène propre à la fiction qui correspond, pour le dire avec les mots de Samuel Taylor Coleridge, à « la suspension volontaire de l'incrédulité », au plaisir de l'esprit cédant en y consentant à l'illusion d'un monde imaginaire.

Il en va autrement dans le filmactable, où les primitives de participation constitutives de l'interface n'ont pas comme fonction de régler l'interactivité *mimétique* ludique et immersive. En effet, à la différence de la grande majorité des jeux vidéo, les gestes et les compétences requis par le filmactable sont rarement réductibles à la simulation d'actions réelles d'ordre physique à l'intérieur de l'univers de l'histoire. En raison du caractère métadiégétique de la production narrative, l'interface désigne des opérations plus abstraites, d'ordre symbolique et cognitif. Des opérations chargées plutôt d'organiser et de réguler l'activité diégétique elle-même, de rapprocher le spectateur réel moins du héros de l'histoire que du narrateur.

De surcroît, la vocation métanarrative, si elle n'exempte pas le concepteur de l'interface des contraintes d'efficacité fonctionnelle et de lisibilité, ne l'oblige pas à la transparence totale ni à la représentation abstraite des actions symboliques. Au contraire, le niveau d'action proposé étant ici d'ordre métadiégétique, le plaisir spectral résulte en grande partie du jeu de et avec l'interface. La deuxième scène-interface de *La Boîte noire*, que nous avons appelée « Bande-son défilante » illustre assez bien ce principe.

Après avoir choisi de visionner le *Module 1* dans la scène-interface précédente, on accède à la scène-interface du son. Seul le premier photogramme du module est affiché au centre de l'écran, en taille réduite. Au-dessus de l'image, on distingue le titre de la séquence choisie : *Module 1*. En arrière-plan s'affiche le dé animé en *wire-frame* (suivant juste les contours de l'objet) qui, dans *La Boîte noire*, symbolise l'interactivité. Au-dessous de l'image, défilent de gauche à droite les mots du début de chaque bande-son, en forme de texte blanc sur fond noir (bande-texte), accompagné par un titre déjà numéroté :

- Bande son n° 1 : « *Je me souviens de la douceur de sa peau...* » ;
- Bande son n° 2 : « *On détestait les photos...* » ;
- Bande son n° 3 : « *Un jour, un peu par hasard...* » ;
- Bande son n° 4 : « *Quand l'homme que j'aimais a disparu...* » ;
- Bande son n° 5 : « *Piano* ».

Les fragments verbaux ne sont que cinq car le *Module 6* gérant la transition au troisième acte a été sonorisé et synchronisé au préalable par le réalisateur. Le survol (*roll-over*) du curseur à l'intérieur de la zone de bande-texte provoque un changement de la couleur du fond (de noir à rouge), en même temps qu'il déclenche le son correspondant. Les quatre premières bandes sont composées par des fragments du récit de Sarah, alors que la cinquième est une musique de piano assez mélancolique (la même qu'à la fin du prologue). Lorsque le spectateur clique sur l'une des bandes-textes, par exemple la première (« *Je me souviens de la douceur de sa peau...* »), le programme enchaîne sur la séquence suivante : affichage et déroulement du *Module 1* associé à la *Bande-son n° 1*.

Cette deuxième scène interface permet donc, une fois lu et entendu l'extrait initial de la bande son, d'associer à chaque module l'une ou l'autre des cinq bandes-son proposées, ou encore de revoir un même module combiné à chaque fois avec une bande-son différente. Le caractère de « récit d'anticipation » propre à ces mots écrits est aussi signifié par les points de suspension par lesquels se termine chaque texte. Plus qu'un simple sous-titrage, la bande-texte interactive est une « base », un peu comme dans un karaoké, le début du jeu proposé par l'interface. C'est l'action du spectateur sur la bande-texte qui fait *jouer* ici les mots du récit de Sarah ou la musique du piano. Ce qui constitue un divertissement en soi, un plaisir certes simple mais inédit et donc surprenant et quelque peu enchanteur. En outre, le spectateur peut s'amuser à exploiter cette qualité ludique en prolongeant le jeu avec l'interface audio-logo-visuelle pour générer d'autres effets visuels et sonores. Par ailleurs, sur les plans narratif et dramatique, cette interface lui apporte un nombre non négligeable d'informations : elle permet d'entendre pour la première fois la voix – *off* s'il en est –, de Sarah, la co-protagoniste du film, son ton, sa texture et son timbre, ainsi que les quelques paroles qui suffisent à dire son amour en même temps que sa souffrance. En d'autres termes, l'action du spectateur sur l'interface permet au personnage, avant même qu'il apparaisse à l'écran, de *s'incarner*. D'une façon assez naturelle, le spectateur actant combine entre elles ces données, tout en ayant « à l'œil » (à l'écran) le photogramme du *Module* présélectionné. Bien que dans ce cas de figure la dimension sonore de l'interface prime sur la dimension iconographique, le système-interface dans son ensemble parvient à articuler dans son fonc-

tionnement des primitives de participation pluricodiques. Ainsi, les quatre différentes « pistes » du filmactable s'y trouvent combinées : son, texte, image et opérabilité.

Mais ce jeu de post-synchronisation interactive des séquences filmiques est non seulement métanarratif, il représente également la délégation d'une opération d'écriture et de production, les rapports images-son relevant des choix artistiques qui sont traditionnellement l'apanage exclusif du réalisateur (secondé par le monteur). De surcroît, cette interface apporte à cette association la dimension nouvelle de la réversibilité. Elle permet d'associer mais aussi de désolidariser de façon réversible ce rapport, d'ancrer et désancrer les fragments visuels et les fragments sonores, en générant plusieurs combinaisons d'*effets de signifiante*. Une représentation des possibles auxquels le réalisateur de film classique doit renoncer une fois le montage terminé.

La jouabilité du filmactable et donc le plaisir du spectateur actant sont à rechercher dans cette identification avec le travail de production signifiante du film, avec les choix techniques, artistiques et narratifs auxquels tout auteur-réalisateur est confronté. C'est en ce sens que les primitives du système-interface parviennent à rendre possible la coopération narrative entre film et spectateur. Elles ne déterminent pas les éléments du contenu narratif mais les modalités et les contraintes liées à sa production et à son actualisation. Mais ce faisant, elles interviennent également au niveau des interactions sémiotiques entre les différents codes expressifs mobilisés à l'écran. Dès lors, le système interface devient le lieu de la *figuration* des instances narratives (*qui raconte* et *à qui*), le seuil unissant et séparant en même temps les différents niveaux de l'expression et de la communication informatisée.

2. *Le contenu du filmactable*

La nature particulière de l'interface – seuil dynamique, à la fois matériel et symbolique entre machine, contenu et utilisateur –, pose avant tout la question de son statut : faut-il considérer l'interface du filmactable comme un élément constitutif de son contenu ou plutôt comme une « pièce » d'un autre niveau ? En tant que zone intermédiaire entre l'univers du film informatisé et le contexte réel d'usage, l'interface semble en effet se détacher du contenu pour se situer à un niveau séparé qu'elle définirait à elle seule. Si tel était le cas, comment qualifier les rapports entre l'œuvre et son interface ? Il s'agit d'une question aussi complexe que fondamentale qui renvoie à d'autres oppositions, plus anciennes – forme vs contenu, message vs média – et qui a fait l'objet de nombreuses recherches. Dans son ouvrage sur le langage des médias numériques, Lev Manovich pose la question de la relation entre interface et contenu en interrogeant le statut de l'interface dans les productions hypermédias à vocation artistique. S'appuyant sur les théories de la « non-transparence du code » selon lesquelles l'existence du contenu ne peut être ni posée comme préalable à l'expression, ni indépendante du médium, le chercheur américain parvient dans un premier temps à affirmer le caractère inapproprié des tentatives de séparation entre l'œuvre et son interface, l'une n'existant pas sans l'autre. Mais lorsqu'il interroge la dimension plus spécifiquement informationnelle de cette œuvre, dimension spécifique aux médias informatisés qu'elle partage avec les applications « utilitaires », la séparation de l'interface du contenu lui semble moins

incongrue. En effet, tout comme un moteur de recherche ou une application du type base de données, un certain nombre d'expériences d'art numérique impliquent des opérations de recherche, collecte, voire génération de données qui dépassent le contexte d'usage particulier et « local » de l'œuvre proprement dite. Vue sous cet angle, l'interface se détacherait ontologiquement de façon assez nette du contenu formé par les données générées par le programme et le flux du réseau. C'est finalement en revenant sur les conditions particulières de l'expérience d'actualisation de l'application que Manovich parvient à montrer à quel point, dans le cas d'une production à caractère artistique, le statut de l'interface et celui de l'œuvre se télescopent. Dans les *artefacts technologiques*, c'est l'interface qui, en structurant la configuration spatio-temporelle et l'organisation de la surface écranique, redéfinit à chaque fois l'organisation formelle, matérielle et phénoménologique particulière de l'expérience. Dès lors, l'interface ne peut pas être pensée comme séparée du contenu, puisqu'elle détermine la matérialité même de l'objet et de l'expérience : un simple changement dans l'interface et le *sens* de l'œuvre tout entière se modifierait considérablement.

Les observations de Manovich opèrent donc une distinction à notre sens capitale, non seulement pour la définition du statut de l'interface mais aussi pour le statut du filmactable, c'est-à-dire la classification des productions narratives hypermédias en deux grandes typologies : celles dont les ressources existent dans leur ensemble *avant* l'actualisation de l'expérience et celles qui ont recours ouvertement (en le montrant) à des opérations générant des séquences audio-logo-visuelles inédites en *run-time*, au moment même de l'actualisation. Cela permet de relever une caractéristique importante des films actables étudiés dans ce cadre, lesquels appartiennent tous à la première catégorie : tout en étant ouverts à la participation narrative du spectateur, ils se constituent comme des systèmes textuels prédéfinis. Il en résulte que, sur le plan technique et logique, l'interface ne se trouve qu'au niveau de communication et de narration entre spectateur et programme, l'univers extradiégétique non fictionnel étant ici limité au contexte d'activité du spectateur. Bien que connecté au réseau Internet, ce dernier n'est pas censé faire appel ni à des outils/applications informatiques externes au film, ni au comportement collaboratif des autres internautes.

Cela vaut aussi pour *Sur Terre*, malgré que son menu affiche une section générative. Le fait qu'à certains moments ce qui est affiché à l'écran par le programme informatique est calculé en fonction des statistiques du comportement des autres internautes connectés au film n'implique pas que des éléments audio-logo-visuels nouveaux soient générés en *run-time*. Le concepteur a établi au préalable non pas des procédures aptes à générer des séquences filmiques inédites, mais simplement le mode d'affichage et d'enchaînement à l'écran des fragments visuels et sonores choisis automatiquement par le programme dans l'énorme base de données des médias du film (d'après Chatonsky, elle contient plus de 900 000 fichiers). Certes, le fait que les paramètres dépendent des données statistiques concernant le réseau des spectateurs de *Sur Terre* introduit une dimension pseudo-aléatoire dans l'ordre de succession des séquences, l'ouvrant ainsi à l'imprévisible. Ce qui finit par créer une dynamique, sur le plan combinatoire, entre des données imprévisibles et les fragments préexistants. En outre, cette section très partiellement générative ne fait pas appel à des applications logicielles, et donc à des systèmes d'interfaces externes à l'environnement de *Sur Terre*. Le système-

interface demeure ainsi *interne* et spécifique au film, en ce sens plus homogène que les interfaces « hybrides » des productions ayant recours à des fonctionnalités utilitaires propres à des pratiques d'usage de l'ordinateur et/ou d'Internet non fictionnelles et standard. Dans ces dernières, les signes interfaciques du film se trouveraient en effet mêlés à l'interface d'un programme de courrier électronique, d'un navigateur Internet ou d'applications plus spectaculaires telles *Google Earth*, *Facebook* ou *MySpace*. Comme l'étude de Serge Bouchardon l'a mis en évidence, des fictions numériques telles *Trajectoires* (Jean-Pierre Balpe, 2001) et *NON-roman* (Lucie Boutiny, 1997-2000) adoptent des fonctionnalités et des applications « hors texte » : échange de *mail* avec les personnages, *chat-forum* entre lecteurs, affichage de pages de sites Internet réels, etc.

Cette remarque n'est en rien un jugement de valeur ni des œuvres ni de leur mode de production, l'homogénéité (ou, au contraire, l'hybridité) du système-interface et des signes interfaciques étant à entendre ici comme une simple catégorie analytique. Il s'agit surtout d'essayer de distinguer entre elles des catégories d'interface ontologiquement hétérogènes en fonction des contextes et des niveaux de narration afin de cerner le fonctionnement narratif de l'interface du filmactable. Le but n'est donc pas d'opposer les productions narratives à contenu prédéfini aux productions générant une partie plus ou moins importante de contenu en *run-time*. Mais plutôt de souligner qu'au-delà du degré effectif de générativité et d'intelligibilité du contenu narratif qu'elles génèrent, cette deuxième catégorie de productions opère, par les « appels » extradiégétiques à des applications réelles, une *mise en abyme* d'interfaces et de pratiques non fictionnelles. Autrement dit, elles *fictionnalisent* certaines pratiques des médias informatisés. Par ailleurs, parce que ces procédés de fictionnalisation du niveau extradiégétique enjambent la limite entre univers fictionnel et contexte de travail réel, ils représentent également l'une des figures de la métalepse que génère la narration interactive. Figure que nous qualifierons de *métalepse des outils* pour la distinguer de la métalepse interfacée et autres catégories métaliptiques informatisées.

Pour revenir à la question des rapports qu'entretiennent contenu, œuvre et interface, une autre piste serait de les explorer, dans le sillage de Philippe Bootz, selon une logique de « séparation des domaines » entre l'espace de travail de l'auteur et celui accessible au lecteur. On obtient ainsi trois cas de figure : l'interface comme œuvre, l'œuvre comme interface et l'interface comme non-œuvre. Ces différentes configurations du statut de l'interface dépendent de la *profondeur de dispositif*, c'est-à-dire de la façon dont chaque acteur de la communication – auteur et lecteur – se représente, lit et investit les fonctions de *Lecteur Modèle* et d'*Auteur Modèle*. Dans ce cadre, l'auteur peut décider de dévoiler la profondeur de son dispositif en proposant au lecteur, incapable de remonter par lui-même aux algorithmes, une interface « interne » à l'œuvre qui, plutôt que médier le contenu, énoncerait la « vision » de ses auteurs. C'est l'interface comme œuvre, le cas de figure le plus proche du filmactable. Mais il existe aussi des cas de rupture dans lesquels la signification et le fonctionnement de l'interface entrent en conflit. Tant l'auteur que le lecteur peuvent alors profiter de l'interface pour rejeter leur rôle supposé et donc modifier, voire inverser par des actions réelles les représentations théoriques virtuelles d'*Auteur* et *Lecteur Modèle*. Par-delà les diverses configurations possibles, ces œuvres interactives postulent toutes une « double lecture » : elles incitent à lire non seulement ce

qui est donné à voir et à entendre, mais aussi le dispositif qui matérialise ces ressources. D'où le caractère « biface » de la membrane interfacique. Côté ordinateur, l'interface est un sous-ensemble de programmes et de ressources conçus et réalisés par l'auteur. Côté spectateur, elle se présente comme un ensemble de signes et de processus dynamiques à interpréter et à *acter* (pour employer le néologisme cher à Jean-Louis Weissberg). Sur le plan esthétique et communicationnel, nous partageons donc avec Bootz cette vision de l'interface comme manifestation, dans le cadre du processus d'actualisation de la production, de la profondeur de dispositif de l'auteur. Parce qu'elle devient le lieu de la coopération narrative médiatisée, l'interface recèle l'essentiel du programme opératoire technologique, esthétique et narratif de l'auteur-réalisateur. Dès lors, on pourrait voir dans la « double lecture » le reflet d'une « double écriture », et inversement. Cela se trouve confirmé par une autre notion avancée par Bootz, celle d'« inversion interfacique » :

« Si l'interface produit, par l'interactivité, de véritables circulations du sens, alors la signification peut être réorganisée via une "inversion interfacique" qui consiste à considérer l'interface comme le contenu de l'œuvre et le "contenu interfacé" comme le stimulus à faire fonctionner cette interface. [...] Inversion interfacique donc, c'est-à-dire priorité du comportement de l'interface sur l'information ainsi "interfacée" »¹.

C'est par cette inversion que l'action du spectateur prend tout son sens. Dans cette perspective, le contenu narratif de l'objet filmactable serait juste « un contexte, presque un prétexte », la condition nécessaire au déploiement du système-interface. Mais le fait que cette inversion de rapport interface-contenu peut se produire tant du côté de la lecture que de celui de l'écriture montre également que l'interface est la dimension de la production hypermédia où même l'action de l'auteur prend tout son sens. L'espace interfacique est donc le lieu de la rencontre et de l'échange – symbolique, technologique et cognitif – entre les deux instances, la lecture comme l'écriture. C'est ici qu'entrent en contact et se construisent dans le temps de l'actualisation les deux profondeurs de dispositifs. La « double lecture » serait donc le reflet de cette « double écriture » – écriture de la relation intersubjective à l'objet –, dont l'interface est à la fois l'alphabet et le matériau.

En d'autres termes, en mettant en rapport la forme du contenu et la forme de l'expression, l'interface assume une fonction sémiotique. L'homologie qui vient se créer dans l'interface entre plan de l'expression et plan du contenu n'est pas sans évoquer l'approche théorique de Louis Hjelmslev pour qui la langue est un réseau de fonctions sémiotiques et chacune de ces fonctions sert de lien, dans le signe, entre la forme du contenu et la forme de l'expression. C'est dans la forme que s'actualise la pensée, substance du contenu, en même temps que la substance de l'expression. En ce sens, l'interface du film articule la pensée narrative cinématographique avec la matérialité de l'expression et avec l'opérabilité dialogique du matériau. Mais, con-

1. Bootz, Ph., « Approche du rôle de la mémoire dans la conception et la réception de quelques œuvres en littérature numérique », communication dans le cadre des Journées d'étude « Hypertexte, mémoire et fiction », Montréal, 2003, publié par l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=95.

trairement aux signes de la langue, où l'on dispose pour s'exprimer d'un répertoire connu et de procédures objectives, le fonctionnement et la circulation des signes du système-interface reposent sur des conventions et des contraintes langagières spécifiques, sur des primitives de communication à chaque fois renouvelées. Sur le plan de la création, cela implique l'élaboration de la part des auteurs d'un répertoire des symboles et des fonctionnalités censées à la fois désigner et permettre les actions signifiantes déléguées au spectateur. C'est à ce niveau qu'émerge le véritable statut de l'interface : avant d'être un seuil ou un espace intermédiaire, une œuvre ou un contenu, elle est une *fonction*. Elle doit parvenir à transmettre un certain nombre d'informations tout en activant des savoirs et des savoir-faire – narratifs et autres – du côté du spectateur. Dès lors, l'interface se trouve à jouer un rôle de médiation narrative et *a fortiori* de médiation cognitive (techno-logique).

3. *Narrative, l'interface ?*

Pour que l'interface puisse remplir sa fonction narrative, son design doit prendre en compte l'ensemble de ses dimensions : ergonomique, communicationnel, sémiotique et technologique. Il s'agit d'élaborer des signes iconiques, linguistiques et sonores aptes à métaphoriser à la fois les modes/temps de l'opérabilité et le principe de la narration interactive. Peut-on pour autant parler d'interfaces narratives ? Précisons avant tout que la fonction narrative de l'interface, telle que les films actables la postulent, est à distinguer de « l'interface narrative » fabriquée par le discours marketing des acteurs de l'industrie informatique. Comme Marie-Laure Ryan le remarque dans un ouvrage récent de « narratologie des mondes possibles », l'une des approches les plus conventionnelles et répandues de la narration interactive est d'ordre éminemment métaphorique. Elle consiste à s'inspirer des concepts de la narration pour mettre en évidence l'importance considérable des interfaces aussi bien dans notre relation aux médias numériques que dans le design d'applications informatiques. Ainsi, à la fin des années 1990, Steven Johnson conclut *Interface Culture* avec cette affirmation : « Nos interfaces sont les histoires que nous nous racontons à nous-mêmes pour chasser le vide de sens »². De son côté, Steve Jobs, le fondateur d'Apple, a souligné à diverses occasions l'importance des récits et du mariage entre compétences technologiques et compétences narratives, voire scénaristiques.

L'industrie du logiciel s'est en effet rapidement appropriée la terminologie employée par les chercheurs et les développeurs de narration interactive pour la recycler en discours promotionnel, en argumentaire de vente d'applications utilitaires dont le propos n'est pas de produire de la narration (de raconter une histoire). Il s'agit plutôt d'une exploitation à des fins commerciales du caractère intrinsèquement humain du récit et du désir d'histoires. La métaphore de la narration est posée comme une sorte d'antidote au caractère froid de la technologie, elle sert de contrepoids émotionnel au déterminisme rigide et à la logique inébranlable de la machine. Mais lorsqu'elle est soumise aux contraintes de la conception du logiciel, la dimension

2. Johnson, S., *Interface Culture : How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco, HarperEdge, 1997, p. 242, notre traduction.

narrative de l'interface de ces applications à vocation utilitaire semble avoir donné jusqu'à présent des résultats assez maigres (tels la création de personnages pour l'assistant de Microsoft Office). Cependant, le développement d'une dimension narrative de l'interface s'est diffusé dans de nombreuses applications utilitaires destinées au grand public. Ainsi, l'achat de produits culturels en ligne devient l'histoire autobiographique d'un internaute se baladant avec un panier au milieu des rayons d'une librairie virtuelle où il possède un compte ouvert et où il a droit à des conseils personnalisés et à la liste de ses idées de cadeaux. Quand ce n'est pas directement l'environnement de programmation d'une animation interactive qui se trouve « narrativisé », comme dans Macromedia Director, entièrement fondé sur la métaphore des modes de production cinématographiques, dont il emploie le jargon³.

Le rappel de cette « acception » de la dimension narrative de l'interface montre que la dimension narrative, même si elle est réduite à une approche métaphorique du design d'informations et d'usages, parvient au final à rendre plus accessible et plus efficace l'application. La banalité du scénario, souvent limité à l'emprunt d'un décor ou personnage métaphorique, sert en réalité le but principal de l'application : aider à l'écriture d'un document standard, vendre des produits en ligne, concevoir l'éditeur d'un programme logiciel. Mais on est à mille lieues de la portée narrative d'une interface-film. L'interface narrative au sens métaphorique d'applications telles Word ou Director n'a pas pour fonction de permettre des actes narratifs. La dimension narrative y joue un rôle mais la narration n'est pas une fin en soi. Il s'agit plutôt de l'exploiter pour simplifier autant que possible l'accès au programme. En d'autres termes, la narrativisation de l'interface est un moyen pour communiquer et transférer les compétences nécessaires aux usages. Plus important, elle permet au transfert de compétences technologiques de s'appuyer, lorsque cela est possible, sur les compétences narratives innées et universelles du sujet.

Dès lors, à l'instar du système d'interface graphique inventé par un groupe de chercheurs de Xerox à la fin des années 1970 et popularisé par Apple dès 1984, l'interface narrative est censée assumer une fonction de médiation. Le cas de Director est en ce sens exemplaire : plus que l'étendue de ses performances, c'est la simplicité d'utilisation de son environnement métaphorique qui, au début des années 1990, a contribué à imposer ce logiciel comme la référence en matière d'outils de création de CD-Rom. Parce qu'elles construisent des passerelles entre un environnement technologique nouveau souvent complexe et ses usages avec des situations plus familières de la vie quotidienne (le supermarché, la librairie, le cinéma), les interfaces métaphoriquement narratives non seulement remplissent parfaitement leur fonction rhétorique au sein de l'application, mais acquièrent une fonction de médiation pédagogique.

La question de la prise en compte, au niveau du design d'interface, de compétences requises de l'utilisateur nous renvoie directement aux difficultés, déjà évoquées à

3. Les ressources médias (images, sons, vidéo...) sont des acteurs (*cast members*) disposés sur la scène (*stage*), inclus dans le scénario (*score*) accompagné de *scripts*. Créé en 1986, Director est un exemple de re-médiation du cinéma de la part de l'informatique, l'expression de la volonté de rapprocher la création numérique de la production cinématographique. Marc Canter, l'un des auteurs de Director, a déclaré avoir été influencé par le dispositif permettant de naviguer à l'intérieur d'une photographie vu dans une scène de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

plusieurs reprises, que soulève la modélisation du comportement « diégétique » du spectateur. On n'insistera jamais assez sur ce double enjeu esthétique et performatif (ergonomique) de l'interface : elle doit représenter de façon dynamique les actions à accomplir et en même temps régler les boucles d'action-perception-réaction propres à cette forme de communication. De son côté, le spectateur non seulement peut véritablement interagir, mais dans un sens il est contraint de le faire, puisque l'actualisation comme le fonctionnement du film dépendent de son action. Pourtant, la solution à ces questions ne tient pas obligatoirement, comme les films actables le montrent, à la complexité formelle du système-interface et des signes interfaciques. Elle semble plutôt se trouver dans l'articulation cohérente des différents niveaux d'expression et de narration convoqués. Que l'auteur choisisse de communiquer avec le spectateur par le langage naturel, par la représentation graphique et sonore d'actions et d'objets, ou encore par une combinaison des trois, le véritable défi demeure celui de rendre les primitives de participation le plus possible adéquates tant à l'esthétique de l'ensemble qu'à la logique actancielle des trois niveaux : celle régissant l'histoire (diégétique), celle des rapports entre texte, image et son, et celle proposée au spectateur. Un défi réalisable grâce à l'élaboration d'une écriture pluricodique informatisée, même « minimaliste ». La fonction médiatrice et expressive de l'interface peut alors opérer avec efficacité, en scénarisant et en jouant de nouvelles combinaisons langagières audio-logo-visuelles-actancielles.

4. *Le système-interface mono-signe*

Comme dans la grande majorité des situations narratives du film actable, dans *Le Partage de l'incertitude* l'activité spectatorielle et *a fortiori* l'interface se situent au niveau métanarratif, la fonction du spectateur consistant à construire des liens entre les fragments de niveau diégétique cinématographique. Ainsi, cet environnement métadiégétique/extradiégétique s'y trouve matérialisé et actable, représenté par la surface écranique au milieu de laquelle l'interface vient figurer les manipulations métadiégétiques mises à la disposition du spectateur. Quel genre de primitives de participation opèrent à ce niveau ? Auraient-elles une valeur métalectique ? Comment redistribuent-elles les cartes entre instances narratives ?

Le principe régissant la narration actée étant le même pour l'ensemble des séquences, le système-interface adopté par *Le Partage* comporte une seule composante, qui ne saurait être plus « basique » : le curseur en forme de flèche. C'est par le biais de cet objet, en principe pas très expressif, que les auteurs-réalisateurs ont défini les règles de la coopération narrative et parviennent à rationaliser la logique d'enchaînement des événements partagés. Comme l'explique le mode d'emploi fourni en début du film, ce sont les changements d'état du curseur qui informent le spectateur du fonctionnement et de la temporalité du film actable. Le curseur peut présenter trois états différents :

1. partiellement visible (grisé) : le spectateur ne peut pas agir ;
2. totalement visible : le spectateur peut déplacer le curseur et le poser sur l'image ;
3. invisible : le spectateur peut rapprocher/éloigner les images.

Mais le curseur, quelle que soit la forme iconique qu'on lui attache, est toujours la marque de la présence du spectateur dans le film. Il est un « signe double » dont le mouvement, le distinguant des autres signes statiques à l'écran, est lui-même le signe indiciel de la fonction. Par conséquent, chaque état, changement d'état ou action autour du curseur configure et reconfigure le statut (absent/présent, actant/non actant) de l'utilisateur, ses fonctions (narrateur/narrataire/personnage) ainsi que les limites entre niveaux narratifs.

Comment cela se passe-t-il concrètement dans la dynamique de réception interactive du *Partage* ?

- *Premier état* : en affichant le curseur en même temps que le contenu narratif du niveau diégétique sous forme de fragments filmiques dans l'espace de travail de la surface écranique, le programme informatique matérialise le niveau méta-narratif, celui des instances de narrateur et narrataire. Il opère ainsi un premier saut de niveau, du diégétique (fenêtre vidéo) au métadiégétique (écran de l'ordinateur). Cependant, le curseur étant grisé, pour l'heure ce niveau méta-narratif demeure de l'ordre du visible (représenté), mais il n'est pas encore opérable. La co-présence du programme et du spectateur est ici seulement représentée, ce dernier n'est qu'une entité virtuelle, le narrataire postulé par le narrateur. En revanche, le programme informatique joue ici le rôle du narrateur, d'instance productrice de la narration. Par effet de la numérisation et de la médiatisation, l'instance narratrice a donc elle-aussi changé de niveau : à l'origine seulement cinématographique, elle devient aussi informatique.
- *Deuxième état* : en devenant totalement visible, le curseur active l'opérabilité dans ce niveau métadiégétique de la surface écranique. Relativement ordinaire, ce changement d'état peut cependant être lu comme la trace du « discours » du programme, le signe indiquant la fin du chargement des données et le début de la séquenceactable. On est au même niveau narratif qu'avant, mais on est passé de la représentation de l'opérabilité du narrataire au régime de la communication interactive. Si le niveau n'a pas varié, l'instance narrative, elle, se trouve changée, puisqu'en déplaçant le curseur sur l'image, le spectateur franchit la limite entre l'espace de représentation métanarratif et le monde réel de la situation communicationnelle. Par ce geste, non seulement il se substitue, en tant que spectateur réel, au narrataire, mais il s'apprête à endosser la fonction de métanarrateur. Le programme informatique fonctionne toujours comme vecteur de l'activité narrative à la fois du spectateur et des auteurs-réalisateurs. Mais il se trouve à son tour postulé par le spectateur-narrateur, le destinataire – réel mais invisible – de son acte narratif. Autrement dit, son narrataire.
- *Troisième état* : en rapprochant/éloignant la fenêtre vidéo, le spectateur produit un acte (typiquement métanarratif) d'agencement syntagmatique des fragments d'ordre diégétique. Cependant, le fait que le curseur est maintenant devenu invisible nous semble provoquer un saut de niveau supplémentaire, une sorte de retour au diégétique. Avec le curseur, c'est en effet la trace de la présence du spectateur qui disparaît. Et ce au moment même où son propre geste médiatisé et instrumentalisé par la souris ou le pavé tactile constitue l'événement « dramatique » majeur mis en scène à l'écran. Dès lors, on peut s'interroger sur

l'éventualité qu'un univers diégétique se trouve ici réinstauré, à mi-chemin entre réalité et fiction. Il ne s'agit pourtant pas de l'univers de l'histoire, puisque le spectateur, exactement comme au début (curseur grisé), n'est pas véritablement immergé dans le même monde que les quatre personnages du film évoluant dans une maison au bord de la mer. Par ailleurs, la participation effective du spectateur ne se trouve pas non plus fictionnalisée par le truchement du programme informatique ou du média, son contexte d'activité narrative demeurant extradiégétique. Opération de construction de liens informatisée et instrumentalisée équivalant au raccord de montage cinématographique, l'action métanarrative de rapprochement des images n'est en rien fictionnelle. Mais dans sa réflexivité – l'accomplissement d'un geste par un spectateur se regardant l'accomplir –, le jeu métaleptique de la métanarration interactive semble ouvrir sur une nouvelle sorte de profondeur du dispositif résultant de la rencontre du travail signifiant de l'auteur et du spectateur qu'a provoquée l'interface. Cet espace aux contours incertains est certes symbolique et poétique, mais aussi technologique. Narratif et dramatique à la fois, il rapproche en le télescopant deux modes de représentation opposés canoniquement par Platon comme par Aristote. De sorte que la fiction, au sens d'imitation ludique et partagée (*mimèsis*) du travail de narrateur du poète (*diègèsis*), viendrait ici rejoindre la réalité de l'objet technologique infocommunicationnel et la réalité des pratiques. Mais la mécanique de cette relation interactive intra – méta – extradiégétique, si elle existe, est à entendre comme une qualité « en puissance », fragile et indéfinissable comme toute expérience esthétique, numérique ou pas. Rarement un titre d'œuvre hypermédia nous a paru plus approprié.

5. *Le système-interface audio-logo-visuel*

Parmi les films actables du projet *Sens Dessous Dessus*, *La Boîte noire* est celui qui présente le système-interface le plus structuré et homogène. Tout en s'appuyant sur des signes audio-logo-visuels appartenant au niveau diégétique filmique, il parvient à donner un sentiment d'unité et de cohérence, esthétique comme actancielle, par le biais du design graphique et sonore. Plus particulièrement, c'est un élément visuel dynamique qui relie processus, représentation et narration : le cube/dé. Cette icône dynamique apparaît pour la première fois au tout début du film où elle a pour fonction de « meubler » le temps d'attente dû au téléchargement des médias (figure 18).

Ce cube au rendu en fil de fer (*wire-frame*) blanc sur fond noir constitue le motif visuel et thématique récurrent du film de Cianci. Il symbolise le dé, métaphore du jeu du hasard et donc du caractère aléatoire de la narration informatisée. Réduit ou agrandi, il est repris constamment par le système-interface à chaque scène interactive et réapparaît régulièrement dans les animations de transition correspondant à chaque chargement des ressources médias.

Le système internarratif de *La Boîte noire* se compose de trois scènes-interfaces, dont les deux premières (la « Bande-image défilante » et la « Bande-son défilante », évoquées plus haut) apparaissent à la jonction entre l'Acte I et l'Acte II, en marquant le passage du prologue non interactif à l'opérabilité des six modules centraux.

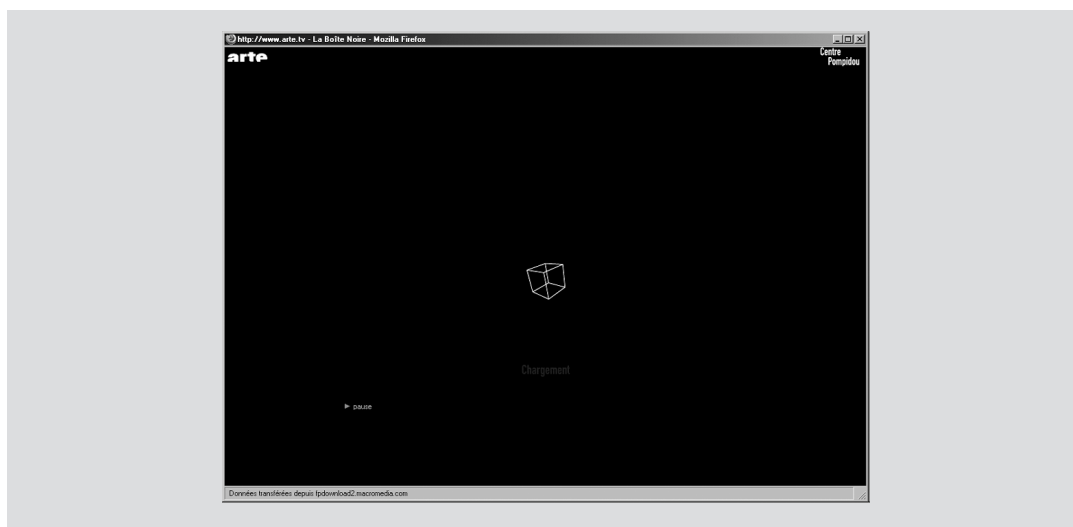


Figure 18 *Le cube/dé animé de l'interface de La Boîte noire*

La dernière scène-interface du film constitue la charnière dramatique entre le deuxième et le troisième acte, à la fin du *Module 6*, lors du face à face entre Stéphane et Sarah. Il s'agit de la séquence « Détermination de la chute », dont la fonction est de permettre au spectateur de choisir entre les deux conclusions proposées par l'auteur-réalisateur.

À la différence des précédentes, cette dernière scène-interface se déploie à l'intérieur même de l'univers plastique des images et des sons du film. Pour la première fois, le cadre de la fenêtre vidéo vient occuper la presque totalité de la surface de l'écran, faisant coïncider l'espace de la matérialité du film avec l'interface, lieu de la matérialité de l'opérabilité. Évoluant à l'intérieur des images filmiques, le curseur prend la forme du dé animé. De sorte que le motif visuel et thématique du film se trouve aussi coïncider avec le signe interfacique désignant la participation du spectateur. Plongé à l'intérieur même de l'univers diégétique, ce dernier, acquiert entre-temps le sentiment de pouvoir déplacer le curseur dans l'espace tridimensionnel du décor du film. Cependant, sur le plan narratologique, cette immersion ne rend pas l'action du spectateur véritablement intradiégétique : si le choix qu'il doit accomplir a un impact certain sur le déroulement de l'histoire – la chute étant la composante fondamentale de cette dernière –, c'est moins parce qu'il la transforme que parce qu'il intervient au niveau métadiégétique, sur l'ordonnement de sa structure. Mais rappelons brièvement la situation narrative dans laquelle s'inscrit cette scène-interface. Parvenue à s'introduire dans le bureau de Stéphane, Sarah lui a exposé sa requête insolite : utiliser le même pouvoir de reviviscence appliqué à Steve Mc Queen pour lui ramener son amoureux (*Module 6*). Le publicitaire pouvant lui donner deux réponses, c'est au spectateur qu'est délégué le choix de l'épilogue :

- *Happy end 1* : peu compatissant, Stéphane vient de refuser son aide à Sarah lorsqu'il assiste, bouche bée, à la rencontre de la jeune femme avec Steve Mc Queen, avec lequel elle consent de s'envoler.

- *Happy end 2* : ému par la souffrance de Sarah, Stéphane décide de s'occuper d'elle pendant quelques mois, le temps que son deuil s'accomplisse.

À quel moment apparaît l'interface de la « Détermination de la chute » ? Comment parvient-elle à communiquer au spectateur ces options et à lui permettre de trancher ?

À la fin du *Module 6*, le programme affiche automatiquement une séquence-raccord où l'on revient sur le face à face dans le bureau de Stéphane, en reprenant la dernière phrase prononcée par Sarah : « Oublier, ça me tue, j'y arrive pas. S'il vous plaît, ramenez-le moi. C'est pas difficile pour vous. » Ensuite, le programme télécharge la scène-interface. Même situation que précédemment. On entend la voix-off de l'interlocuteur de Stéphane poser la question : « Et... Qu'est-ce que vous avez fait ? », pendant que le dé animé figurant le curseur se positionne automatiquement au centre de l'écran, à l'intérieur de l'image vidéo, dans la zone « neutre » de la pièce, à mi-chemin entre les deux personnages assis de chaque côté du bureau. En bougeant la souris (ou le doigt sur le pavé tactile), le spectateur s'aperçoit que le dé suit le mouvement, autrement dit qu'il s'agit du curseur. Il peut ainsi balayer la pièce en entraînant ce curseur dynamique et graphique dans différentes directions. Lorsqu'il déplace le dé animé vers la droite, du côté du personnage de Stéphane (figure 19), le survol (*roll-over*) de la souris sur le visage du comédien fait résonner les mots : « Je lui ai dit que je ne pouvais rien pour elle », proférés par sa voix. Le clic sur l'image de Stéphane déclenche la séquence finale non interactive *Happy End 1*.

En revanche, si le spectateur entraîne le curseur à gauche de l'écran, en correspondance du visage de Sarah (figure 20), lorsqu'il effleure l'image il entendra la voix de Stéphane prononcer les mots : « J'ai juste accepté ». Le clic sur le personnage de Sarah déclenche la séquence finale non interactive *Happy End 2*.

Nous avons appelé cette fonction de l'interface *aperçu sonore avant sélection*, pour pointer à la fois l'analogie avec une opération conventionnellement réservée à l'image

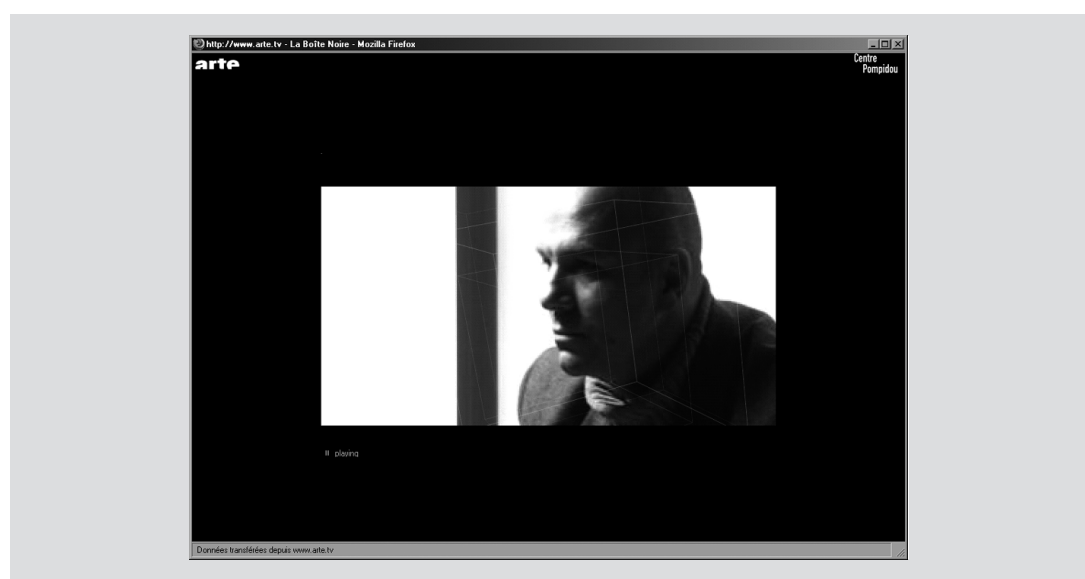


Figure 19 Plan de l'aperçu sonore de la première chute

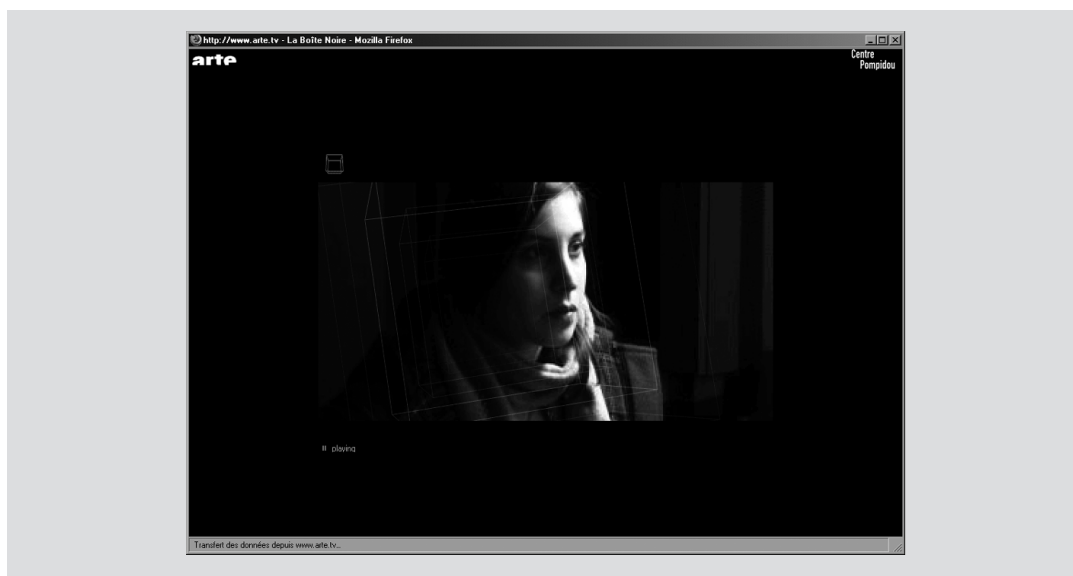


Figure 20 *Plan de l'aperçu sonore de la deuxième chute de l'histoire*

et son caractère d'anticipation. Sur le plan technique, cette figure de l'interface est le résultat du lien entre l'opération de survol d'une zone donnée de la surface écranique et l'émission d'un son préenregistré (musique, bruits ou, comme dans le cas actuel, une voix prononçant une courte phrase) dont la durée est limitée à quelques secondes (le spectateur en a fait l'expérience une première fois dans la scène-interface « Bande-son défilante »). Mais contrairement à l'aperçu sonore proposé par la bande-texte, la phrase que le spectateur fait résonner par son action ne sert pas à associer un récit verbal au choix d'une séquence diégétique présélectionnée. La fonction déléguée au spectateur par l'interface consiste, dans cette dernière scène interactive, à déterminer l'épilogue de l'histoire et ce par le biais d'une *métalepse interfacée*. Plus important, cet acte métanarratif le contraint à se confronter à un dilemme.

Tout d'abord, sur le plan diégétique, la scène-interface s'est ouverte par une métalepse sonore, puisque la phrase que l'on entend « Et... Qu'est-ce que vous avez fait ? » est prononcée par l'interlocuteur de Stéphane dans le récit cinématographique de l'interview-témoignage qui enchâsse l'histoire de la rencontre du publicitaire avec Sarah. Elle figure donc un retour au *présent énonciatif* du premier acte, au moment de la *narration ultérieure* par le biais de laquelle Stéphane raconte à la caméra, au cours d'une interview-témoignage (fictif) sa rencontre avec la jeune femme en détresse. Genette appelle cet effet spécifique au cinéma qu'il annexe au champ de la métalepse *fondue sonore*, en donnant un exemple tiré de *Flic Story* (1975, Jacques Deray), pour illustrer ce procédé de transition qui consiste à faire entendre au cours d'une séquence des éléments de la bande-son appartenant à une autre.

Genette considère à juste titre cette introduction inopinée d'un son qui n'appartient pas à sa diégèse locale comme « une intrusion caractérisée de l'auteur (scénariste et/ou réalisateur) du film », intrusion selon lui aussi désinvolte, voire abusive, que celles rencontrées dans *Jacques le Fataliste* de Diderot. Il s'agit en somme d'un cas

de franchissement de la limite entre le niveau de l'histoire et le niveau de la narration que le spectateur peut reconnaître comme une manipulation de la part de l'auteur réel, sans que cela l'empêche de se laisser conduire d'un niveau à l'autre :

« Si le spectateur se laisse conduire comme le souhaite le réalisateur, et décode spontanément (et le plus souvent inconsciemment) un bruit anticipé comme appartenant à la séquence suivante, que ce bruit annonce, ou *amorce* pour lui par la bande (son), c'est parce qu'il a intégré à sa compétence filmique que le fondu sonore n'est pas, comme le fondu enchaîné, une simple ponctuation, mais une *figure*. On voit sans doute laquelle »⁴.

Ses compétences narratives « de base » permettent donc au spectateur de cinéma de reconnaître « spontanément » et éventuellement d'apprécier cette forme de métalepse sonore, puisque, on le sait, tout film requiert la mobilisation de sa part d'un certain nombre d'opérations cognitives et de savoirs.

Cependant, le spectateur actant de *La Boîte noire*, qui ne doit pas seulement comprendre mais aussi agir, est amené par l'interface à décoder et accomplir une suite d'opérations bien plus complexes. D'abord à cause du double niveau narratif : lorsqu'il entend dans l'interface « Qu'est-ce que vous avez fait ? », le spectateur doit reconnaître mnémoniquement à qui appartient cette voix-*off*, à qui elle s'adresse et quand. Surtout, il doit comprendre pourquoi elle résonne ici. Rappelons au passage que la source de cette voix, le corps de cet interlocuteur mystérieux que l'on suppose, lors du prologue, se tenir derrière la caméra, n'est jamais visible, toujours hors-champ. Le fait de lui associer la voix-*off* est déjà le résultat d'un certain « traitement » de l'information narrative audiovisuelle de la part du spectateur-processeur. Lequel, entre-temps, en déplaçant le curseur à droite et à gauche entend deux autres segments *off* de récit verbal, qu'il doit décoder comme se situant au même niveau narratif du fondu sonore d'ouverture – donc comme appartenant à la réponse de Stéphane à son interlocuteur invisible. En d'autres termes, le spectateur doit comprendre d'une part qu'il s'agit bien dans les trois cas d'une métalepse audiovisuelle, puisqu'il entend des bribes de discours diégétiques externes au fragment de récit cinématographique à l'écran. D'autre part que cela correspond à un saut temporel en avant (*flash-forward*), situé pourtant dans une scène en *flash-back*, et donc chronologiquement antérieure.

Ce décryptage constant de données, en principe relativement élaboré, se produit chez le spectateur d'une façon *automatique* en raison de ses compétences narratives préalables (acquises en regardant films et séries). À ces opérations cognitives courantes vient s'ajouter le niveau de l'opérabilité, cette transgression de la limite entre deux niveaux diégétiques étant un effet de l'interface : elle ne se produit que si le spectateur intervient (*roll-over* sur les personnages). Par le biais de l'interface, le spectateur se trouve donc confronté à un *flash-forward* sonore interactif, à une *métalepse interfacée audio-logo-visuelle*. En activant par son geste le jeu métaleptique sur les visages des personnages à tour de rôle, le spectateur finit par comprendre qu'on lui demande/permit de choisir entre deux options, chacune associée à un

4. Genette, G. *Métalepse*, Paris, Le Seuil, 2004, p. 47.

personnage, et que son choix déterminera la façon dont se soldera la rencontre entre Stéphane et Sarah. Chaque *flash-forward* sonore interactif préfigure donc l'une des deux réponses du publicitaire à l'appel au secours de la jeune femme.

Mais laquelle choisir ? Cette métalepse interfacée représente non seulement la transgression des niveaux temporel et narratif, mais elle figure aussi le *dilemme*, c'est-à-dire un choix d'ordre moral. Situation typiquement problématique de la vie réelle, le dilemme constitue le moteur de l'action de bon nombre des personnages de fiction, littéraire comme cinématographique, mais aussi de théâtre et dans la plupart des jeux vidéo. Dans le cas particulier de cette interface, cependant, le choix ne concerne pas le personnage de la diégèse, il a été transposé au niveau métanarratif. En se déplaçant métaphoriquement dans l'image filmique par le biais du curseur animé, le spectateur réalise que cette phrase d'ouverture « Et... Qu'est-ce que vous avez fait ? » est ici à entendre comme une adresse directe, dans le sens de « Qu'est-ce que vous, spectateur actant, allez faire ? ». Tout en sachant que cette voix s'adresse à Stéphane dans une autre scène, chronologiquement successive, le spectateur actant comprend parfaitement que, dans la narration informatisée, c'est lui le narrataire (variation d'instance narrative en même temps que changement de niveau). Ce qui a pour effet, certes, de le rapprocher des personnages et des événements de la narration au premier degré, dont notamment Stéphane, mais aussi de lui permettre un nouveau type d'identification, avec le narrateur et, au final, avec l'instance autorielle.

Le choix auquel est confronté le spectateur au moment de la « Détermination de la chute » renvoie en effet à celui de l'auteur-réalisateur du film non interactif contraint de trouver, puis de choisir au préalable une seule fin parmi les multiples options virtuellement possibles. Un choix parfois si ardu qu'il arrive que l'auteur ne parvienne pas à trancher et finisse par décider d'en montrer quelques-unes, quitte à dépasser le format cinématographique classique, comme Alain Resnais avec son double opus *Smoking / No Smoking* (1993), dont s'inspire du reste le dernier acte de *La Boîte noire*. Mais les techniques de la narration informatisée offrent tant au réalisateur qu'au spectateur la possibilité de proposer plusieurs issues à la bifurcation, d'en faire une expérience réversible et dynamique. C'est l'une des modalités structurales – cela peut se passer comme ceci « *ou bien* » comme cela – propres au numérique, une typologie de narration interactive appelée *arborescente* ou *interruptive*. Le spectateur choisit l'orientation de (son parcours dans) l'histoire en sélectionnant l'un ou l'autre des fragments narratifs préenregistrés, en les embranchant à son gré, et différemment, à chaque répétition d'usage.

Dans le film interactif d'Angelo Cianci, ce principe de *l'essayage des possibles* avant le choix définitif n'est mis en scène qu'au moment de la détermination de la fin. L'aperçu sonore interfacé fournit alors au spectateur actant un ensemble d'indices hétérogènes (linguistiques, plastiques, iconiques, sonores, opérationnels, etc.), une combinaison de signes anticipatifs afin de lui permettre de se construire une première représentation de la suite, à partir des deux branchements proposés par l'auteur. Sorte de fuite en avant avec filet, ce procédé l'autorise à un premier pas en avant d'ordre métaphorique, tout en lui laissant la latitude du retour en arrière, de l'hésitation non sanctionnée – car non comptabilisée, non temporalisée –, de l'exploration confidentielle des autres possibilités d'action. Mais dans le cas particulier de cette scène-interface, la

bifurcation, associée au dilemme non pas du personnage mais de l'instance autorielle, représente une fonction métanarrative en même temps que dramatique. Sur le plan scénaristique, en effet, cette *scène charnière* entre l'Acte II et l'Acte III est chargée de propulser l'intrigue vers son apogée. En figurant un dilemme, cette métalepse interfacée assume une valeur de *climax*, elle est le point culminant de l'action dramatique, non seulement de l'histoire de Stéphane et Sarah, mais aussi de la participation du spectateur à la production narrative. Que le choix qu'il anticipe soit limité à deux options ne fait qu'amplifier sa portée dramaturgique fondamentale, car son véritable enjeu concerne la construction *déléguée* du personnage principal (du héros). Par le biais de cette interface de l'ordre du dilemme, c'est au spectateur qu'il revient de trancher, de décider si Stéphane est en vérité le publicitaire égotique et cynique du *Happy End 1* ou, au contraire, l'ami compatissant du *Happy End 2*. L'essayage des possibles introduit par la métalepse interfacée amène donc d'abord à la prise de conscience du dilemme, puis à la prise en charge – symbolique et opérationnelle – de la fin. Au passage, ces opérations successives ont pour effet de dessiner et redessiner la psychologie des personnages. Dès lors, cette interface remplit ainsi une fonction métadramatique, en articulant d'une façon inédite *mimèsis* et *diègèsis*.

À partir d'une figure rhétorique typiquement cinématographique – le *flash-back* visuel associé à une voix-*off* (ou plutôt voix-*over*) –, cette interface met en scène le dilemme tout en le transposant dans la situation narrative informatisée. De sorte qu'elle fonctionne comme *vecteur d'immersion et d'identification* métadiégétique. Car la possibilité qu'elle offre au spectateur d'osciller librement et *ad libitum* d'une option à l'autre contribue à surcharger émotionnellement le moment du choix définitif, en rapprochant le rôle du spectateur actant de celui du réalisateur de cinéma contraint de choisir en amont et irréversiblement une fin unique. Mais le spectateur, lui, peut revenir en arrière et répéter l'expérience pour découvrir aussi la deuxième chute.

En outre, cette configuration renvoie directement à la question de la fin. Conformément au contrat de lecture et à l'horizon d'attente prédéfinis, elle se doit d'apporter moins des solutions que des propositions adéquates à la situation narrative et dramatique de départ. La fin de l'expérience de *La Boîte noire* se situe donc à la fin de l'exploration des deux chutes proposées. Loin de s'exclure mutuellement, elles deviennent complémentaires dans la pragmatique de la narration interactive. La vision du *Happy End 2*, où Sarah est chaperonnée par Stéphane, un héros très ordinaire, n'efface pas totalement le souvenir du *Happy End 1*, où elle s'envole avec un héros de fiction – un acteur *mythique* (figure 21). Au contraire, elle met en regard ces deux développements possibles, ces deux aspects – insensible vs compatissant – de la personnalité de Stéphane.

La question de la fin est un point sensible de ces nouvelles formes de narration, par définition ouvertes et fragmentées. Elle soulève des difficultés importantes sur le plan de l'écriture, mais aussi sur celui de la réception interactive du film, au point de pousser la plupart des auteurs-réalisateurs à « verrouiller » au préalable l'ordre de déroulement des séquences (seul Grégory Chatonsky fait exception, mais *Sur Terre* est aussi le moins narratif de ces films actables).

D'autre part, la possibilité de faire l'expérience, au sein d'un même film, de situations dramatiques et narratives diverses, voire opposées, est l'un des traits essen-

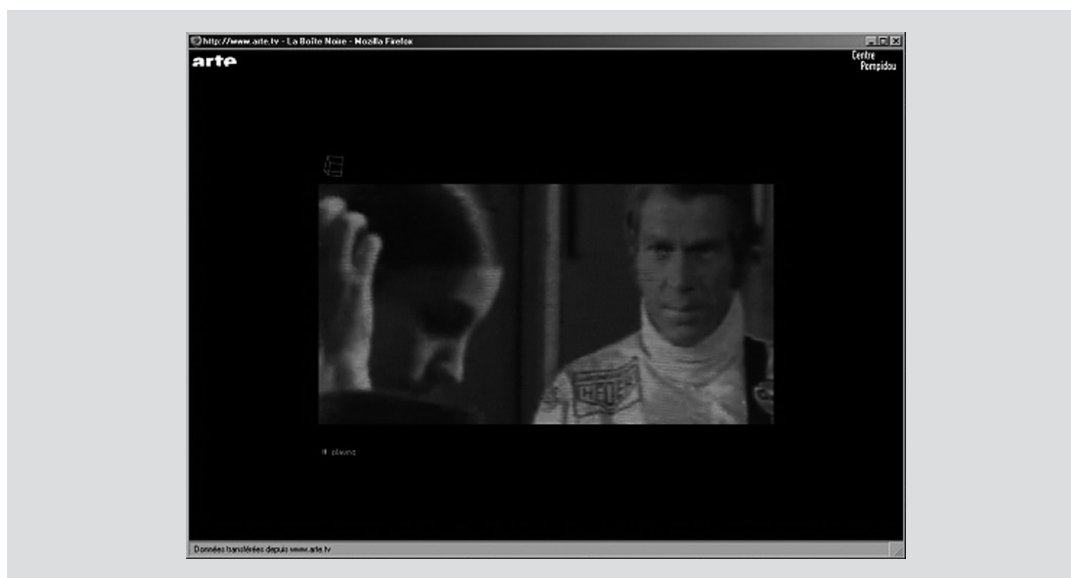


Figure 21 *La rencontre de Sarah avec Steve Mc Queen dans le Happy End 1*

tiels et spécifiques de la narration interactive. Il reflète un certain refus de l'hypermodernité de clôturer un discours sur une certitude monolithique, d'arrêter le flux narratif en s'appuyant sur des « valeurs sûres » préfixées. Dans un sens, ce refus est peut-être aussi l'expression inconsciente d'un désir de toute-puissance, la non-acceptation d'autres sortes de fins, bien plus inéluctables. Reste que l'ouverture, la réversibilité, la répétition des choix du sujet constitue, avec la participation actancielle, l'essence des nouveaux plaisirs spectatoriels propres au filmactable. En remplaçant des perspectives narratives arrêtées et irrévocables par l'ouverture à l'incertitude et par le jeu des possibles, ces nouvelles formes de narration interfacée offrent au sujet-spectateur la possibilité d'explorer les multiples facettes de la réalité ainsi que de sa représentation, de simuler les différentes options, d'en expérimenter les conséquences au cas par cas. Elles lui permettent ainsi non seulement d'accéder aux différents moments de révélation et d'autorévélation émaillés dans le texte/dispositif technologique, mais aussi, et surtout, de les faire surgir.

6. *Filmactable ou interface-film*

Qu'il s'appuie sur un seul signe ou qu'il mobilise l'ensemble des composantes audio-logo-visuelles, le système-interface présente dans le filmactable un double caractère « méta », narratif aussi bien que dramatique. L'interface y acquiert une fonction de médiation narrative et fictionnelle, puisque d'une part, elle permet techniquement et physiquement au spectateur de participer à la production d'actes de narration et de métanarration. D'autre part, en se situant au niveau métadiégétique, elle règle le dispositif de distanciation/adhésion à l'univers fictionnel en se faisant l'intermédiaire entre le monde de l'histoire enchâssé dans les diverses couches narratives et le contexte réel où évolue le spectateur. Pour que cela « tourne », l'interface

est censée articuler le mode de fonctionnement narratif du film avec la dimension interactive du média. Le fait de régler le mode de fonctionnement du film implique cependant une articulation ultérieure, le réglage des interactions entre acte métanarratif instrumentalisé, narration et expression audio-logo-visuelle. Comme l'expérience du *Partage de l'incertitude* le montre, l'interface du filmactable met en adéquation cohérente, autour du même principe logique et actanciel, le niveau de l'histoire (fragments vidéo), celui de la narration proprement cinématographique (cadrage, mouvement de la caméra, montage) et celui de la narration interfacée (rapprochement/éloignement de fragments vidéo).

Mais si l'expérience est réussie, c'est que cette mise en adéquation de l'opérabilité avec les divers niveaux diégétiques enchâssés embrasse également le contenu thématique de l'histoire (liens entre les personnages), ainsi que le registre expressif spécifiquement cinématographique (association image-son, lumière, mouvement de caméra) tout en intégrant la matérialité et l'expressivité du corps humain (regards inclus). Un nombre considérable d'informations est produit et « traité » par l'interaction sémiotique de ces éléments qui sont poétiques et plastiques, avant même d'être iconiques. En d'autres termes, l'expérience actancielle et cognitive du filmactable produit aussi de la signification grâce au langage expressif du cinéma. C'est donc l'image mouvante et sonorisée qui, en fonction du geste du spectateur, « raconte » et fait sens dans *Le Partage de l'incertitude*. En communiquant avec le spectateur, le système multi-embrayeur de l'interface parvient à faire « parler » l'image cinématographique dans son « langage sans langue », comme Metz l'a défini, et ce sans qu'intervienne aucun signe verbal.

Le système-interface conçu par anonymes.net réussit en somme l'exploit de conjuguer les diverses propriétés expressives et narratives du cinéma comme du média numérique, en permettant ainsi au spectateur de participer par ses actions au travail métanarratif informatisé. Pourtant, tel qu'il est représenté, ce système est d'une extrême sobriété sur le plan iconique, voire minimaliste. Cela montre à quel point l'essentiel de l'interface est moins dans la complexité et l'étendue de la palette des primitives de participation que dans la correspondance qu'elle permet entre l'action symbolique et l'action sur le film puis sur les effets que cela produit. En d'autres termes, sa dimension métaphorique n'est pas uniquement symbolique et représentationnelle (graphisme, cinéma) mais aussi actancielle : c'est le geste du spectateur qui devient ici geste graphique, c'est-à-dire *scriptural*. Alors que sur le plan représentationnel et iconique les signes de l'interface du film sont réduits au strict minimum – le curseur et ses états/comportements –, il y a une correspondance très directe entre le fait de rapprocher/éloigner les images sur la surface écranique et le fait d'articuler les enchaînements syntagmatiques. Cette symétrie est d'autant plus efficace qu'elle correspond au « fin mot » dynamique de l'histoire : les liens qui ne cessent de se tisser et la distance qui continue de se creuser entre personnages et générations. L'enjeu de l'interface du filmactable consiste alors à mettre en adéquation les mouvements/actions de la main du spectateur sur la souris et/ou le pavé tactile avec l'acte de production narrative d'une part, les événements diégétiques d'autre part.

Cela se produit également dans la scène-interface de la « Détermination de la chute » de *La Boîte noire* qui mobilise, elle, l'ensemble des codes audio-logo-visuels. Mais

l'action qu'elle permet d'accomplir, tout aussi métanarrative que la construction des raccords entre fragments d'images dans *Le Partage*, inscrit le spectateur actant dans un réseau de relations englobant les différents niveaux. Le niveau diégétique tout d'abord, celui de la relation des personnages entre eux, mais aussi aux événements de leurs histoires respectives (relation de Sarah à son ami disparu, de Stéphane au deuil, à Steve McQueen, au travail de publicitaire). Le niveau de la narration cinématographique ensuite, par le travail d'entrée/sortie de la narration enchâssant le premier degré, où Stéphane répond devant la caméra aux interpellations d'un interviewer. Plus important, l'interface-film inscrit le spectateur dans la relation à l'œuvre dans toutes ses dimensions : plastique (le dé/curseur animé de l'interface évoluant à l'intérieur même de l'image mouvante) ; narrative et informatique (la bifurcation et l'aperçu sonore en *roll-over*) dramatique et morale (articulation du dilemme au choix de la fin).

Dès lors, il devient difficile de distinguer entre l'interface et le filmactable, l'une enchâssant l'autre et inversement. Les primitives de participation du système-interface décomposent morphologiquement en amont des opérations hétérogènes sur un matériau partiellement travaillé et mis à disposition du destinataire. Mais en décomposant ces propositions formelles, le système-interface modélise et synthétise également des opérations factuelles et cognitives des deux côtés de l'écran. Parce qu'il organise et relie des flux informationnels fragmentés, le système-interface produit l'effet de les « narrativiser ». Il finit en somme par acquérir une fonction structurante vis-à-vis de la morphologie de l'objet, il en redessine constamment les contours et les volumes – la profondeur des dispositifs. Espace de production des actes narratifs symboliques et instrumentalisés en même temps que de leur interprétation, niveau de l'échange communicationnel entre des matériaux expressifs pluricodiques et le spectateur, l'interface est le film.

En interrogeant la façon dont le film de cinéma non seulement tient compte du spectateur mais avoue en avoir besoin, Francesco Casetti avait avancé dès 1990 le terme « interface », le plus adéquat, selon lui, à rendre compte de la fonction du film. Depuis, l'interactivité a rendu effective cette métaphore, en transformant le film-interface en interface-film.

Bibliographie

- Alfonsi, L., *Le cinéma du futur. Les enjeux des nouvelles technologies de l'image*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- Altman, R., « De l'intermédialité au multimédia : cinéma, médias, avènement du son », in *Cinemas*, Paris, automne 1999.
- Aumont, J., *Moderne ? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2007. *L'image*, Paris, Nathan, (1990), 2002.
- Aumont, J. Bergala, A., Marie, M. et Vernet, M., *Esthétique du film*, Paris, Nathan, (1983), 1994.
- Baetens, J., Lits, M., *Novelization. From Film to Novel*, Leuven, Leuven University Press, 2004.
- Barboza, P., Weissberg, J.-L., (éds), *L'image actée*, Paris, L'Harmattan, 2006.
- Barthes, R., *L'aventure sémiologique*, Paris, Le Seuil, 1985.
- Beylot, P., *Le récit audiovisuel*, Paris, Armand Colin, 2005.
- Bellour, R., *L'analyse du film*, Paris, Albatros, 1980.
- Bellour, R., *L'entre-image : photo, cinéma, vidéo*, Paris, La Différence, 1990.
- Boissier, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*. Saint-Denis (Seine-Saint-Denis), Suger-Université de Paris 8, Genève (Suisse), Centre pour l'image contemporaine, Musée d'art moderne et contemporain de Genève, 2004.
- Bolter, J.D., Grusin, R., *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (Massachusetts), London, MIT Press, 2000 (1999).
- Bordwell, D., *Narration in the Fiction Film*, Madison (Wisconsin), University of Wisconsin Press, 1985.
- Bougnoux, D., *La crise de la représentation*, Paris, La Découverte, 2006.
- Bruner, J., *Actual Minds, Possible Worlds*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 1986.
- Casetti, F., *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1990.
- Chantepie, Ph. et Le Diberder, A., *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris, La Découverte, 2005.
- Chevrier, H.-P., *Le langage du cinéma narratif*, Paris, Le Seuil, 2005.
- Chion, M., *L'audio-vision*, Paris, Nathan, 1990.
- Couchot, E., Hillaire, N., *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.
- Dällenbach, L., *Le récit spéculaire*, Paris, Le Seuil, 1977.

- Dubois, Ph., Leblanc, G., Beau, F., *Cinéma et dernières technologies*, Bruxelles, De Boeck, 1998.
- Dujardin, E., *Le monologue intérieur, son apparition, ses origines, sa place dans l'œuvre de James Joyce et dans le roman contemporain*, Roma, Bulzoni, 1977.
- Eco, U., *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985.
- Eco, U., *L'œuvre ouverte*, Paris, Le Seuil, 1979.
- Eco, U., *Le signe*, Bruxelles, Labor, 1988.
- Frodon, J.-M., *Horizon cinéma. L'art du cinéma dans le monde contemporain à l'âge du numérique et de la mondialisation*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2006.
- Gardies, A., *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993.
- Gaudrault, A., Jost, F., *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1990.
- Gaudrault, A., Jost, F., (éds), « La croisée des médias », *Sociétés et Représentations*, n° 9, avril 2000.
- Genette, G., *Figures III*, Paris, Le Seuil, 1972.
- Genette, G., *Nouveau discours du récit*, Le Seuil, 1983.
- Genette, G., *Palimpsestes*, Le Seuil, 1982.
- Genette, G., *Métalepse*, Paris, Le Seuil, 2004.
- Giraud, T., *Cinéma et technologie*, Paris, Presses universitaires de France, 2001.
- Goody, J., *La logique de l'écriture. Aux origines des sociétés humaines*, Paris, Armand Colin, 1986.
- Herman, D., (ed.), *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, Stanford (California), CSLI Publications, 2003.
- Huglo, M.-P., *Le sens du récit : pour une approche esthétique de la narrativité contemporaine*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2007.
- Jeanneret, Y., *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2000.
- Johnson, S., *Interface Culture : How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco (Californie), HarperEdge, 1997.
- Jost, F., *L'Œil caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1987.
- Jost, F., « Des vertus heuristiques de l'intermédiarité », in *Intermédiarités*, n° 6, 2005.
- Jullier, L., *L'analyse de séquences*, Paris, Armand Colin, 2001.
- Lefèvre, T., « Des cirons et des hommes. Au cœur du modèle », in *1895*, n° 27, septembre 1999.
- Lyons, J. et Plunkett, J., (eds.), *Multimedias Histories*. Exeter (Royaume-Uni), University of Exeter Press, 2007.
- Maillot, P., *L'écriture cinématographique*, Paris, Armand Colin, 1996.
- Manovich, L., *The Language of New Media*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 2001.
- McKee, R., *Story – Substance, Structure, Style, and the Principles of Scriptwriting*, Londres, Methuen, 1997.
- Merleau-Ponty, M., *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, (1964), 2005.
- Metz, Ch., *Langage et cinéma*, Paris, Albatros, (1971), 1977.
- Metz, Ch., *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1991.
- Montalbetti, Ch., « Narrataire et lecteur : deux instances autonomes », in *Cahiers de narratologie*, n° 11 « Figures de la lecture et du lecteur », Nice, 2004.
- Müller, J.E., *Intermedialität : Formen moderner kultureller Kommunikation*, Münster, Nodus Publikationen, 1996.

- Murray, J.H., *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 1997.
- Piaget, J., *L'équilibration des structures cognitives. Problème central de développement*, Paris, PUF, 1975.
- Propp, V., *Morphologie du conte*, Paris, Le Seuil, 1970.
- Quinz, E., « Seuils de mutation. Notes sur la notion d'interface », in *anomalie, digital_arts*, n° 3, HyX, Orléans, 2003.
- Rajewsky, I.O., « Intermediality, Intertextuality, and Remediation : A Litterary Perspective on Intermediality », in *Intermédialités*, n° 6, automne 2005.
- Rancière, J., *Le destin des images*, Paris, La Fabrique, 2003.
- Rety, J.-H., Szilas, N., *Création de récits pour les fictions interactives : simulation et réalisation*, Paris, Hermès, 2006.
- Ricardou, J., *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Le Seuil, 1967.
- Ricœur, P., *Temps et récit*. Tome II, Paris, Le Seuil, 1984.
- Ryan, M.-L., *Avatars of Story*, Minneapolis (Minnesota), University of Minnesota Press, 2006.
- Schaeffer, J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Le Seuil, 1999.
- Shaw, J., Weibel P., (eds.), *Future Cinema*, MIT Press, ZKM, 2003.
- Stiegler, B., *La technique et le temps*. Tome III. *Le temps du cinéma et la question du mal-être*. Paris, Galilée, 2001.
- Truby, J., *Anatomy of Story*, New York, Faber and Faber, 2007.
- Vernet, M., *Figures de l'absence. De l'invisible au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1988.
- Weibren, G., « Vers un cinéma interactif », in *Trafic*, n° 9, hiver 1993, Paris, P.O.L., 1993.
- Weissberg, J.-L., *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999.

Webographie

Sens Dessus Dessous, projet de films actables, ARTE et le Centre Pompidou
<http://www.arte.tv/fr/mouvement-de-cinema/Sens-dessus-dessous/Le-projet/349760.html>

Compulsion, film actable (Antoine Le Bos, Éric Loddé, 2001-02)
<http://www.arte.tv/fr/mouvement-de-cinema/Sens-dessus-dessous/Les-films/Compulsion/349764.html>

La Boîte noire, film actable (Angelo Cianci, 2001-02)
http://www.arte.tv/fr/cinema-fiction/Sens-dessus-dessous/La-Bo_C3_AEte-Noire-_28disposition_29/349762.html

Roue libre, film actable (Delphine et Muriel Coulin, 2001-02)
<http://www.arte.tv/fr/cinema-fiction/Sens-dessus-dessous/Roue-Libre/349766.html>

The Big Swallow (James A. Williamson, 1901)
<http://www.youtube.com/>

Uncle Josh at The Moving Picture Show (Edwin S. Porter, 1902)
<http://www.youtube.com/>

The Movie, jeu vidéo, PC (Lionhead Studios, 2005)
<http://www.lionhead.com/TheMovies/Default.aspx>

The French Democracy, *machinima* (Alex Chan, 2005)
<http://www.machinima.com/film/view&id=1407>

World of electors, série *machinima* (Alex Chan, 2007)
<http://fr.eyeka.com/partner/worldofelectors>

Pistolary ! – DVD, films et vidéos de Peggy Ahwesh (dont *She Puppet*, 2001)
<http://www.vdb.org/packages/pistolary/pistolary.html>

This Spartan Life – A Talk Show in Game Space, *machinima*
<http://www.thisspartanlife.com/>

Make Love, Not Warcraft (*South Park*, épisode 1008, saison 10)
<http://www.southparkstudios.com/guide/1008>

World of Warcraft, MMORPG, site officiel pour l'Europe
<http://www.wow-europe.com/fr/index.xml>

Sur Terre, fiction variable sur Internet (Grégory Chatonsky, 2005)
<http://gregory.incident.net/chatonsky/works/sur-terre/index.html>

The revolution took place in New York / La révolution a eu lieu à New York, site Web et installation (Grégory Chatonsky, 2002)

<http://incident.net/users/gregory/wordpress/03-la-revolution-a-eu-lieu-a-new-york>

Le Partage de l'incertitude, filmactable (Benoît Blein, Sylvain Barra, Laurent Padiou, 2007)

<http://anonymes.arte.tv/>

Sonata, installation interactive (Grahame Weinbren, 1991-1993)

http://csw.art.pl/new/99/7e_weindl.html

Oblomov (2001) et *Une minute de silence* (2003), vidéos interactives, CD-Rom, Martin Le Chevallier

<http://www.martinlechevallier.net/>

Utopies d'un cinéma interactif, thèse et autres travaux de Gwenola Wagon

<http://cinemactif.free.fr/>

Liste des figures

Figure 1	
Sarah découvre dans le film publicitaire le « retour » de Steve McQueen	84
Figure 2	
Points de vue multiples et jeu inter-narratif des regards	95
Figure 3	
Exemple de séquence en multifocalisation interactive	96
Figure 4	
Apparition du point lumineux animé	98
Figure 5	
La scène-interface du film de conscience de Thierry	103
Figure 6	
Page d'accueil de <i>Sur Terre</i> sur le site d'ARTE (septembre 2006)	108
Figure 7	
Page d'accueil du <i>Partage de l'incertitude</i> sur le site d'ARTE (juin 2007)	124
Figure 8	
Premier fragment de la séquence n° 24	131
Figure 9	
Apparition du deuxième fragment de la séquence	132
Figure 10	
Rapprochés par le geste de l'utilisateur, les deux cadres vidéo fusionnent	132
Figure 11	
Réapparition de la petite fille dans l'espace du cadre	133
Figure 12	
Le rapprochement des deux personnages	133
Figure 13	
Apparition d'un nouveau fragment/personnage isolé	134

Figure 14	
Le « mode d'emploi » du filmactable en début de « séance »	136
Figure 15	
Organisation des instances narratives	142
Figure 16	
Circulation entre niveaux et permutation des rôles dans le filmactable	144
Figure 17	
L'interface-film affichant le tracé des actions du spectateur	146
Figure 18	
Le cube/dé animé de l'interface de <i>La Boîte noire</i>	164
Figure 19	
Plan de l'aperçu sonore de la première chute	165
Figure 20	
Plan de l'aperçu sonore de la deuxième chute de l'histoire	166
Figure 21	
La rencontre de Sarah avec Steve Mc Queen dans le <i>Happy End 1</i>	170

Table des matières

Préface de Gérard Leblanc	7
Introduction	9
Chapitre 1 Cinéma et médias numériques. Histoire d'une relation particulière	15
1. L'industrie du cinéma face à la numérisation et à la mise en réseau	16
2. De l'hybridation à la re-médiation à l'hypermédiation : d'un média l'autre ?	18
2.1 Les propriétés esthétiques du média informatisé	19
2.2 De l'interactivité et des jeux vidéo dans le film	21
3. Une forme particulière de re-médiation jeu – film : le <i>machinima</i>	23
3.1 <i>The Movies</i> ou la mise en abyme informatisée du processus de réalisation de films	24
3.2 Création, jeu, collaboration	25
3.3 Joueur-programmeur, joueur-réalisateur	27
3.4 Le <i>machinima</i> , une nouvelle forme d'écriture audiovisuelle	28
3.5 Le jeu vidéo re-médie le film-essai militant : <i>She Puppet</i>	31
3.6 Le jeu vidéo re-médie le talk-show télévisé : <i>This Spartan Life</i>	33

3.7	Le jeu vidéo re-médie le dessin animé : <i>Make Love, not Warcraft</i>	35
4.	Une forme particulière de re-médiation film – jeu : <i>Compulsion</i>	40
4.1	Une histoire topographique compulsive	41
4.2	Du cinéma sensoriel à la narration interactive <i>haptique</i>	43
Chapitre 2	Du flux et de l'immersion	45
1.	L'écriture de l'intériorité subjective	46
2.	Des fictions verbales d'« intériorité subjective » aux fictions numériques	48
3.	Les « aventures intérieures » du cinéma	54
4.	Modéliser l'invisible intérieur	55
5.	Le mythe de la miniaturisation du sujet	57
6.	Du film de cinéma au <i>movie-ride</i> des parcs de loisirs	60
7.	L'aventure intérieure, une simulation ludique partagée	63
8.	Fiction, narration et simulation de mouvement	65
9.	Pulsion scopique, immersion et désir d'interaction	68
10.	L'interaction de la vidéo avec le film-monument	69
11.	La métalepse des personnages figure du désir d'interaction	71
Chapitre 3	Entre action et perception le film balance	75
1.	Continuité et discontinuité de la narration	76
2.	L'informatisation du travail d'agencement des séquences	78
3.	Alternance des registres narratifs et opérabilité	79
4.	Fragmentation de la narration, cinéma hypermoderne et désir d'interactivité	81
5.	L'oscillation entre film et opérabilité dans <i>La Boîte noire</i>	83

	6. Savoirs et pratiques en amont et en aval du filmactable	87
	7. La scénarisation de la participation du spectateur	88
Chapitre	4 Du <i>perçu</i> au <i>connu</i> à l' <i>acté</i> . L'opérabilité du point de vue	91
	1. Écran partagé, multiplicité de points de vue, jeu stroboscopique du regard	94
	2. La représentation interne du point de vue métanarratif du spectateur	97
	3. Focalisation réflexive, ocularisation externe, auricularisation interne : le monologue intérieur actable	99
Chapitre	5 L'approche cognitiviste de la production narrative informatisée	105
	1. Théories de la narration et sciences cognitives : histoire d'un rapprochement	106
	2. Une expérience de narration incertaine : <i>Sur Terre</i>	107
	3. La mise en œuvre du déséquilibre cognitif	109
	4. Le déséquilibre comme « incident déclencheur » de l'expérience	112
	5. Compétences narratives, mimétiques et techniques	113
	6. Réflexivité, opacité, métanarration	116
	7. L'aventure de l'écriture, une aventure de la lecture ?	118
	8. L'émergence contextuelle d'une connaissance primitive ..	120
Chapitre	6 L'action sur l'image comme acte de narration	123
	1. Une narration sans histoire ?	124
	2. Fait graphique, fait cinématographique et surface de communication	125
	3. Une narration sans parole ?	129
	4. L'esthétique de l'anti-clic	136

Chapitre	7	L'irruption de l'action symbolique du spectateur dans l'univers de la fiction	141
	1.	La permutation des rôles entre instances narratives	142
	2.	Des nouvelles formes de distance/adhésion	145
	3.	De la métalepse de l'auteur à la métalepse interfacée	148
Chapitre	8	L'interface-film	151
	1.	Les primitives de participation du système-interface	152
	2.	Le <i>contenu</i> du filmactable	156
	3.	Narrative, l'interface ?	159
	4.	Le système-interface mono-signe	161
	5.	Le système-interface audio-logo-visuel	164
	6.	Filmactable ou interface-film	171
Bibliographie			173
Webographie			177
Liste des figures			179