

Mosaic 1, Bandersnatch 0

L'interactivité et l'importance du point de vue

Céline Gobert

Numéro 190, mars 2019

La sériephilie : le futur du cinéma ?

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/90765ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

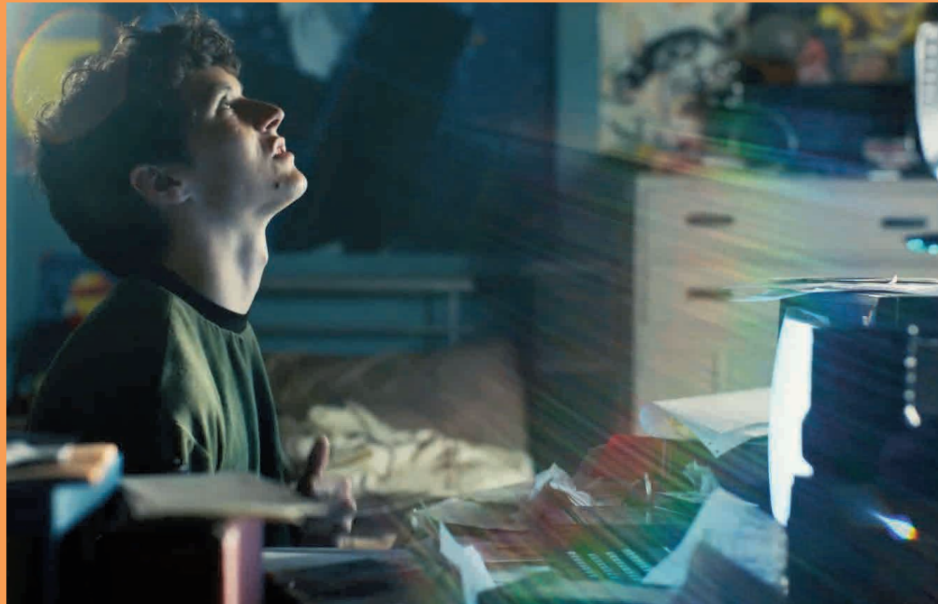
Citer cet article

Gobert, C. (2019). *Mosaic 1, Bandersnatch 0* : l'interactivité et l'importance du point de vue. *24 images*, (190), 22–27.

Mosaic 1, Bandersnatch 0

L'interactivité et l'importance du point de vue

PAR CÉLINE GOBERT



↑ Black Mirror: Bandersnatch de David Slade (2018)

Les expérimentations sérielles, dans leur exploration du rapport complexe entre le spectateur, le format proposé et l'interaction que permet tout objet artistique entre son auteur et son public, questionnent surtout une chose : jusqu'à quel point peut-on parler d'art en l'absence de point de vue ?

Dans le sixième et dernier épisode de la version HBO de la série *Mosaic* réalisée par Steven Soderbergh, l'enquêtrice fixe avec émotion un dessin représentant Olivia Lake (Sharon Stone), auteure de romans jeunesse mystérieusement assassinée, dont le meurtre irrésolu constitue l'enjeu principal du récit (du moins, c'est ce que l'on croit). Elle est émue par ce que le dessin révèle : le point de vue de l'artiste (dans ce cas-ci, la perspective d'une enfant admiratrice) qui a représenté l'écrivaine comme une figure bienveillante, calme, belle, loin du profil de la femme narcissique et cruellement seule aperçue jusqu'alors. Sans point de vue, il n'y a pas d'art : voilà ce qu'affirme Soderbergh avec *Mosaic*, et ce n'est pas un hasard s'il termine sa minisérie sur cette séquence. Car, de fait, il est moins capital de savoir qui a assassiné Olivia Lake que de comprendre l'importance d'un point de vue. Et, dans *Mosaic*, il y en a plusieurs. En premier lieu le nôtre, en tant que spectateurs.

C'est pourquoi l'application pour tablettes et téléphones intelligents propose une version interactive de la série faisant se rencontrer la mise en scène du cinéaste et l'interaction du spectateur qui peut choisir entre plusieurs chapitres. Une fois un chapitre regardé (plus court que la version HBO), d'autres se « débloquent », et le spectateur peut alors avancer dans l'intrigue comme il le souhaite, le tout prenant la forme d'une sorte de toile d'araignée à l'écran. Des « découvertes » peuvent aussi être lues en cours de visionnage, par exemple : une page Wikipedia consacrée à Olivia Lake (dans la

version télé, la page apparaît seulement deux secondes), ou encore de courtes vidéos (directement intégrées à l'intrigue du côté de HBO).

Évidemment, les récits déployés sur plusieurs plateformes et les œuvres interactives ne datent pas d'hier, mais la comparaison entre les deux options qu'offre Soderbergh, notamment dans le format sériel au sein duquel les expérimentations hybrides sont quelque peu nouvelles, permet d'aller plus loin puisque le cinéaste creuse la réflexion sur le lien qui existe entre celui qui regarde et l'objet regardé.

L'application permet en outre d'arpenter la fiction de façon aléatoire, dans le désordre, en s'attardant (ou non) sur des détails, des personnages. C'est seulement dans la version linéaire et réarticulée de la même intrigue que nous avons accès en tant que spectateurs à un autre point de vue, celui de Soderbergh. « Tout est une question d'angle », dira d'ailleurs l'un des personnages. Notons au passage que le polar et le film policier d'enquête sont les genres parfaits pour explorer plusieurs notions majeures du geste artistique (qui montre ? qui regarde ? que ressort-il de la confrontation entre les deux ?).

LA VÉRITÉ EST DANS LE MONTAGE

Dans le dernier épisode, Soderbergh revient ainsi sur ses pas, montre une scène que l'on a déjà vue, avant de suivre un autre chemin narratif qui amène à un autre point de vue. Et donc, à une autre interprétation de la scène. Le montage de Soderbergh dit des choses que le format interactif ne dit pas, ou ne peut pas dire complètement. D'abord, dans la version linéaire, tant les scènes que les personnages se font écho différemment. Soderbergh a déterminé un ordre précis, et cet ordre définit de façon plus précise et plus claire les personnages, non seulement leurs relations, mais aussi les dynamiques de pouvoir entre les protagonistes, qui se mettent en place plus lentement sous nos yeux. Par exemple, nous savons dès le début qui est arrêté pour le meurtre d'Olivia Lake et cela change complètement notre perspective. Toute la structure scénaristique s'articule dès lors autour de cette proposition fondatrice : est-ce lui, le coupable ? Comment va-t-il s'en sortir ? etc. La structure de l'application, elle, sert davantage à démontrer l'éclatement identitaire des individus.

Ainsi, c'est davantage dans sa version interactive que *Mosaic* aborde par le prisme du fractionnement, la psychologie de ses protagonistes – et toute la dimension dramatique qui en découle – en les traitant eux aussi comme une mosaïque en désordre, un puzzle à reconstruire. C'est d'ailleurs comme cela qu'Éric Neill (Frederick Weller) séduit Olivia, figure présentée d'emblée comme morcelée dans son rapport aux autres : il dit voir toutes ses facettes : la philanthrope, la mondaine, l'artiste, mais aussi la femme seule. Pour Soderbergh, rien n'est plus complexe qu'un être humain, et rien n'est plus difficile à saisir que cette personne dans sa globalité (chaque facette étant aussi réelle que dérisoire). L'application en ligne propose donc aux spectateurs d'explorer l'essence d'un personnage, de creuser le mystère d'un être le quel, selon les points de vue, n'est jamais perçu de la même façon.

↑ Mosaic de Steven Soderbergh (2018)



Évidemment, la dimension méta n'est jamais loin : dans un tel état de démembrement structurel, soit la série se façonne d'après notre propre identité de spectateur (et nos sélections arbitraires), soit elle nous échappe totalement. En l'absence du point de vue du cinéaste, Soderbergh nous laisse face à nous-mêmes et à nos propres choix. Mais nous allons y revenir. Intéressons-nous d'abord à l'exemple contraire. Car si cette multiplication des points de vue (et leur coexistence dans l'appréciation d'une « œuvre d'art ») constitue le point fort de *Mosaic*, ce sont les mêmes raisons qui font de *Bandersnatch* de David Slade un réel désastre.

L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR DU SPECTATEUR

Dévoilée sur Netflix sous la bannière de la série *Black Mirror*, « l'œuvre » a provoqué un important engouement sur la toile. Mais elle s'est à la longue vidée de tout enjeu et de toute réflexion en se heurtant à cette même question de perspective, et aussi d'intimité. Si à l'instar de *Mosaic*, *Bandersnatch* propose, elle aussi, de parcourir des chemins narratifs différents basés sur les choix de celui qui regarde, elle a toutefois tout du gadget « méta » : non seulement le personnage principal dialogue-t-il littéralement avec nous, spectateurs du Netflix du futur, mais le scénario se permet aussi plusieurs clins d'œil sur son propre déroulement. Située aux confins de formats déjà existants (le jeu vidéo et le livre dont vous êtes le héros), ce qui en fait déjà une entreprise moins novatrice que ce que propose la multiplateforme *Mosaic*, la série fait de sa fragmentation narrative une expérience tenant davantage de l'UX (comprendre : l'*User eXperience*, l'expérience utilisateur) que de la réflexion d'un auteur (Netflix permet d'ailleurs de tout explorer en nous faisant revenir en arrière dans le récit). *Les Cahiers du Cinéma* décrivent très bien cette notion dans le numéro (décembre 2018, n° 750) intitulé « Dans quel monde entrons-nous ? » : « Netflix veut maximiser l'expérience de son user. Chaque geste est donc « étudié » [...] on est réduits à presque rien, à quelques cases, de genre, de sexe, de goûts vagues », écrit Stéphane Delorme. C'est l'intérêt de l'industrie de caricaturer nos goûts et nos sensibilités pour pouvoir plus facilement nous satisfaire. »

En toute logique, ce qui a *in fine* passionné les foules n'a pas été de savoir ce que le procédé interactif apportait au récit, à l'écriture ou au rapport du spectateur avec l'image, mais ce que l'expérience (à toute fin pratique narcissique) révélait du groupe « spectateurs ». Netflix a ainsi rendu publiques des statistiques globales : combien de personnes ont choisi la marque de céréales Sugar Puffs plutôt que Frosties ? Combien ont préféré cacher le cadavre du père plutôt que de le couper en morceaux ? Mieux encore : on peut aussi comparer les tendances par pays ! Même si l'expérience de la série se vit individuellement, Netflix replace ainsi le spectateur dans un statut qui répond à une logique consumériste : une donnée de plus à analyser parmi tant d'autres, lesquelles viendront – peut-être – nourrir des algorithmes. Et où est David Slade, l'auteur, dans tout cela ? Nulle part.

Reprenons : dans les deux cas, le format sériel permet donc d'analyser le rapport qu'entretient le spectateur avec l'objet artistique, même si les choix de celui-ci ne

changent pas le contenu (seulement la façon d’y parvenir). Dans les deux cas, l’auto-nomisation de celui qui regarde est quelque peu factice. La différence est que dans *Bandersnatch*, le spectateur a le sentiment de faire partie d’une expérience collective. D’où, si l’on veut être minimalement positif, le vague sentiment d’une dimension d’appartenance à un groupe, qui pourrait en quelque sorte renvoyer au visionnement collectif d’un film en salles, même de façon très superficielle. Soderbergh, lui, propose une expérience bien plus solitaire (on vous le disait plus tôt : *Mosaic* est non seulement une série sur la solitude, mais aussi sur l’expérience même de la solitude) ; on ne cherche pas ici à interagir mais avant tout à fouiller, à s’immerger dans la série, en analysant par exemple les documents et les articles de journaux sur l’affaire. Entre *Mosaic* et *Bandersnatch*, c’est la forme de l’interactivité qui diffère et confère, ou non, du sens à l’image. Soderbergh touche à quelque chose de l’ordre de l’intime, au rapport personnel, silencieux, du spectateur avec l’art. D’où l’importance du dessin final, et de l’émotion du personnage qui le regarde : il ne s’agit pas alors que d’un dessin, mais bien de l’expérience intime d’une enfant face à une artiste qui est donnée à voir et révèle une des facettes positives d’Olivia Lake. La scène précédente, dans laquelle une jeune fille de 17 ans dit vouloir écrire un livre sur l’auteure, l’idole qui a changé sa vie, sert la même idée : l’art importe seulement s’il laisse une marque, s’il nourrit l’âme, une existence anonyme, s’il permet de se réapproprier quelque chose – un être, une idée – à la lumière de qui l’on est. Pour sa part, *Bandersnatch* replace simplement le spectateur dans la matrice Netflix, dans une logique plus large, de consommation notamment.

Pour conclure, disons que ce que l’on voit clairement avec l’émergence de ces nouveaux formats, outre l’importance sinon la nécessité d’un point de vue, c’est que cet art (sériel), qui tente désespérément de s’adapter à son spectateur, répond surtout aux exigences d’un marché en pleine transformation. La majorité de ces formats cherchent avant tout à contrer l’avalanche actuelle de contenus par la variation des formes, quitte à perdre de vue, dans le cas de *Bandersnatch*, tout contenu (car il faut bien le dire : le scénario est famélique et ne tient qu’à une question – inintéressante au possible – l’adolescent va-t-il réussir ou non à finir son jeu vidéo ?). L’épisode ne fait d’ailleurs pas illusion au-delà de l’aspect amusant de son procédé, car toute expérience formelle nouvelle ne saurait s’imposer en l’absence d’un bon scénario. C’est là que se cache le secret de l’artiste, et de l’art au sens large. Pour ne pas disparaître derrière ces formes nouvelles, induites par des réalités consuméristes, il faut en effet non seulement avoir une bonne histoire, mais aussi un artiste aux commandes, comme Soderbergh, qui cherche moins à amuser et divertir celui qui regarde, qu’à lui faire réaliser l’importance de son regard. Avec *Mosaic*, Soderbergh ne fait d’ailleurs que poursuivre dans le format « série » ce qu’il faisait déjà au cinéma – et récemment dans *Unsane* filmé entièrement avec un iPhone – c’est-à-dire : amener le spectateur à expérimenter de façon très personnelle la multiplicité des formes narratives disponibles et les conséquences de leur utilisation (émotionnelles, intellectuelles), de même qu’à questionner simultanément le rapport que celui-ci entretient avec l’image, et donc aussi avec l’artiste.