

Quel passé pour quel futur? Le monde des possibles

Dominic Bouchard

Numéro 258, janvier–février 2009

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/44985ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bouchard, D. (2009). Quel passé pour quel futur? Le monde des possibles. *Séquences*, (258), 32–34.

Quel passé pour quel futur ? Le monde des possibles

Tout au long de ses 114 années d'existence, le cinéma a fasciné, évidemment pour ses films, mais aussi, en partie, pour ses dispositifs. À l'époque des premières vues animées, les spectateurs se fascinèrent pour le mouvement des corps et des objets sur l'écran; puis, ce fut pour le son, pour le format cinémascope, pour la couleur, pour le lmax, pour le 3D, et enfin, pour l'interactif.

DOMINIC BOUCHARD

VOUS AVEZ DIT CINÉMA INTERACTIF ?

Tout d'abord, qu'est-ce que l'interaction ? À partir de quoi, de quand, parle-t-on d'interactivité ? Si l'acte de raconter, c'est-à-dire la *narration*, pré suppose une action du haut vers le bas — de l'auteur vers le spectateur —, l'*interactivité*, pour sa part, implique une action du bas vers le haut, du spectateur vers l'auteur. La réussite d'un récit interactif dépend donc de ce que va produire la rencontre entre deux activités : celle de l'auteur et celle du spectateur. Selon Michael Joyce et Jay Bolter¹, la narration interactive se présente comme un espace déployé pour être exploré. Cet espace peut prendre plusieurs formes. Il peut consister en une série de récits que le spectateur lie ou dont il découvre les liens. Il peut également s'agir d'un seul récit abordé par différents points de vue (par exemple, par divers personnages). Il peut aussi prendre la forme d'un ou de plusieurs récits accompagnés de mondes possibles, dont certains sont actualisés par les choix du spectateur. Finalement, l'espace narratif peut être une situation, une scène ou une séquence dont le spectateur déconstruit ou reconstruit, de manière non hiérarchique, l'histoire.

Ainsi, le cinéma interactif se caractérise par le fait que le spectateur peut exercer un certain contrôle sur ce qui est vu et entendu lors de la projection. Fondamentalement, ce qui distingue le cinéma interactif du cinéma non interactif, c'est que, dans le premier cas, le spectateur sait constamment que ce qu'il voit et entend aurait pu être autrement s'il avait fait des choix différents. Le cinéma interactif remplace l'inévitabilité du cinéma traditionnel, par des mondes possibles. Toutefois, il suffit

de penser à un film comme **Cours, Lola, cours** (Tom Tykwer, 1998) pour comprendre que l'idée d'inévitabilité mérite d'être nuancée. Pour ce faire, nous pouvons dire très simplement que dans le cinéma non interactif, les possibilités, même nombreuses, sont toujours actuelles, donc jamais potentielles.

Exploité sans imagination, ce pouvoir que l'on remet en partie entre les mains du spectateur a souvent été la cause de ratés. Il est clair que le cinéma narratif non interactif a souvent tiré profit du manque de contrôle du spectateur, du caractère inévitabile de son récit. D'ailleurs, un reproche fréquemment adressé à l'endroit du cinéma interactif, outre celui d'accorder davantage d'importance au spectacle de l'interaction qu'à la qualité du film, c'est celui de rendre la compréhension et l'identification difficiles pour le spectateur. Il est vrai qu'en introduisant des répétitions, en bouleversant la chronologie, en faisant éclater la linéarité, en multipliant les écrans, en rompant certains liens causaux ou en introduisant une part d'aléatoire dans le récit, le cinéma interactif n'offre plus nécessairement les mêmes types de paramètres de lecture au spectateur. Il est également vrai que pour certains films classiques, l'inactivité du spectateur, son impuissance par rapport au récit, constitue un facteur essentiel à la réussite de son intrigue. On peut imaginer de combien seraient diminués le suspens et l'horreur du cinéma d'Hitchcock si le spectateur pouvait mettre en garde les personnages des dangers imminents. Après tout, une grande part du pouvoir et du charme du cinéma narratif provient de notre manque de pouvoir sur lui.

DU VISIONNEMENT À LA CRÉATION

Plusieurs niveaux d'interactivité peuvent être distingués. Postuler qu'un certain cinéma est interactif, c'est aussi sous-entendre qu'il existe un autre type de cinéma. Mais, si le contraire d'interactif est passif, cela ne signifie pas pour autant qu'il existe un cinéma passif. Pourquoi ? Parce qu'un film implique toujours au moins une activité, soit celle de sa lecture, de son visionnement. Cet acte de lecture, si nous suivons la pensée de certains exégètes tels Michel de Certeau et Paul Ricoeur, n'a rien de passif. Le spectateur lit, lie, réfléchit, oublie, interprète. Alors, si nous considérons que l'œuvre, ce n'est pas uniquement ce qui réside sur le support d'enregistrement, mais aussi ce qui est construit dans l'esprit de celui qui l'expérimente, force est d'admettre qu'il y a là une forme d'interaction que nous nommons *intellectuelle*. Ensuite, l'histoire nous enseigne qu'en démultipliant les écrans ou les espaces, des cinéastes ont pu exiger du spectateur qu'il fasse un choix. La première véritable forme d'interactivité se joue peut-être ici; lorsque, par exemple, devant les trois écrans sur lesquels le **Napoléon** (1927) d'Abel Gance est projeté, le spectateur ne parvient plus à faire la synthèse de toutes les images en un seul regard. Que ce dispositif relève du lieu commun en art contemporain ne devrait pas nous faire oublier que le spectateur, en bougeant la tête ou en se déplaçant d'un endroit à l'autre, fait des choix; qu'il produit



66movingimages

Pour consulter le road movie, le visiteur doit se déplacer avec l'écran, renvoyant, à plus petite échelle, au mouvement de l'artiste avec sa caméra.

son propre enchaînement de plans, de scènes, de séquences. Cette interactivité, nous la qualifions de *spatiale*. Nous pouvons aussi parler des récits qui bifurquent; des films qui obligent le spectateur à faire un choix entre deux ou plusieurs options durant la projection. L'auteur argentin Jorge Luis Borges proposait déjà un tel modèle narratif en 1941 dans son texte *Le Jardin aux sentiers qui bifurquent*. Cette interactivité *par options* est l'une des premières formes à avoir été utilisées par le cinéma grâce à un dispositif nommé Kinoautomat. Avec l'arrivée des nouveaux médias apparaît l'interactivité *aléatoire*, c'est-à-dire que le spectateur interagit avec le film, mais qu'il ne contrôle pas, en partie ou en totalité, l'impact de son intervention. Finalement, nous identifions l'interactivité *totale*, soit lorsque le spectateur influence, en plus de l'ordre de présentation des parties, la production même des parties. Dans un tel contexte, interaction et création convergent.

LE CINÉMA ÉLARGI

Il est maintenant reconnu que l'Expo 67 de Montréal fut un lieu et une époque particulièrement fertile pour les œuvres à écrans multiples. Des créations comme le **Labyrinthe**, de Roman Kroitor, et **Polyvision**, de Josef Svoboda, représentent bien cette effervescence. Ici, le spectateur était intégré au système qu'il observait. En parcourant les dédales d'un espace où en regardant les différentes images projetées sur plusieurs écrans, le spectateur pouvait créer son propre film en choisissant où il posait son regard et vers quoi il le déplaçait. Mais c'est avec une autre œuvre, toujours à l'Expo 67, que l'on expérimentait pour la première fois un film véritablement interactif, c'est-à-dire où les choix du spectateur influençaient directement ce qui était présenté à l'écran. L'artiste tchèque Radúz Činčera est considéré comme le premier à avoir réalisé un film interactif. **One Man and his World** était présenté grâce à un dispositif nommé *Kinoautomat* qui permettait aux spectateurs de voter à plusieurs reprises pour choisir la suite du film. Le long métrage dépeignait les relations houleuses entre les habitants d'une maison. À la fin d'une séquence, on demandait à tous les spectateurs de faire un choix moral pour déterminer la direction que devait prendre le récit. Le spectateur était en mesure, par exemple, de décider si un homme devait laisser entrer sa voisine qui sonne à sa porte vêtue uniquement d'une

Depuis quelques années, soit depuis la généralisation du support CD, puis DVD, l'hypothèse d'un cinéma interactif comme alternative au dispositif cinématographique traditionnel devient de plus en plus légitime

serviette. Pour présenter les choix au public, un acteur du film venait sur la scène, devant l'image figée, l'écran divisé en deux pour montrer les options. Avec une machine à voter munie d'un bouton vert et d'un bouton rouge (oui/non) placée sur chacun des sièges, Činčera donnait aux spectateurs le pouvoir de décider de l'évolution du récit. Des lampes situées tout autour de l'écran s'allumaient pour indiquer le choix de chacun. La majorité des votes déterminait quelle séquence serait ensuite projetée. En somme, le Kinoautomat a rendu le spectateur actif; il en a fait ce qu'on nomme aujourd'hui un usager.

Ce qu'il faut peut-être retenir de ces exemples du cinéma élargi, c'est que le cinéma interactif n'est pas le corollaire de l'invention des nouvelles technologies informatiques, ni l'apanage du jeu vidéo.

L'INSTALLATION INTERACTIVE

Le cinéma interactif semble souvent être mieux adapté au contexte muséal qu'à la salle de cinéma traditionnelle. En 1998, l'artiste allemand Christian Ziegler a créé un *road movie* interactif, **66movingimages**², dont le dispositif est fort simple, mais combien efficace. Pour permettre au visiteur de la galerie de parcourir la légendaire route 66, de Chicago à Los Angeles, Ziegler a fixé un écran sur un rail placé contre un mur. En déplaçant l'écran, le visiteur peut voir le trajet évoluer. S'il choisit de s'arrêter, le visiteur découvre alors des extraits documentaires qui ont été réalisés avec des gens qui habitent le long de cette route mythique des États-Unis ou qui y circulent. Le dispositif fait directement écho à l'œuvre. Pour consulter le *road movie*, le visiteur doit se déplacer avec l'écran, renvoyant, à plus petite échelle, au mouvement de l'artiste avec sa caméra. L'espace hiérarchise les parties de cette œuvre, mais aucun arrêt n'est imposé au visiteur¹.

Dans un autre ordre d'idées, Péter Forács et The Labyrinth Project ont réalisé en 2002 *The Danube Exodus: The Rippling Currents of the River*. Cette installation interactive est construite autour de *found footage* de deux voyages historiques qui ont eu lieu le long du Danube. Ces *found footage* ont été tourné par le Capitaine Nándor Andrásovits, qui a transporté des réfugiés juifs de l'Europe de l'Est le long du Danube, soit de la Slovaquie à la mer Noire. Cette histoire est mise en parallèle avec un exode en sens inverse qui a eu lieu une année plus tard, soit lorsque le capitaine a transporté des Allemands bessarabiens qui se sont enfuis à la suite de l'annexion de la Bessarabie à l'URSS. Dans cette œuvre, l'espace de projection est divisé en trois. Un côté est réservé à l'expérience juive; un autre montre l'expérience allemande; puis, au centre, il y a une rencontre des deux histoires. À plusieurs reprises, le spectateur fait un choix parmi huit organisations de la narration en appuyant sur un écran tactile. Certaines options privilégient l'histoire allemande, d'autres préfèrent la juive, et finalement, d'autres s'intéressent à celle du capitaine. Mais toutes font référence aux deux autres histoires⁴.



Kinoautomat de Radúz Činčera (1967)

Plus près de nous, l'artiste et professeur montréalais Luc Courchesne a réalisé plusieurs installations interactives. *Paysage n° 1* (1997) et *The Visitor: Living by Numbers*⁵ (2001) sont deux exemples fascinants de cette activité. Dans la première œuvre, le visiteur est placé au centre d'un paysage panoramique du parc du mont Royal où il peut faire la rencontre de différents personnages avec qui il peut entrer en communication grâce à des microphones, des plaquettes tactiles et des détecteurs de présence. Mais pour que le visiteur puisse amorcer une visite du lieu, Courchesne redouble d'audace en imposant comme condition qu'il y ait un personnage de libre qui accepte de le guider. Si le visiteur perd son contact amical avec le personnage, sa visite ne peut pas se poursuivre. Le cinéma interactif atteint ici un au niveau d'esthétique relationnelle. La seconde installation est également une œuvre panoscopique. Cette fois, le visiteur

doit entrer la tête à l'intérieur d'une sorte de rotonde futuriste qui s'ajuste en fonction de sa hauteur. Une fois la tête entrée dans cette coupole cinématographique, le visiteur explore un territoire inconnu dans lequel il doit naviguer intuitivement. En prononçant un chiffre pour chaque point cardinal, le visiteur peut découvrir une série de petits chemins, puis s'approcher d'objets et d'individus pour interagir avec eux.

LE DVD INTERACTIF

Depuis quelques années, soit depuis la généralisation du support CD, puis DVD, l'hypothèse d'un cinéma interactif comme alternative au dispositif cinématographique traditionnel devient de plus en plus légitime. Il y a trois aspects qui rendent le DVD interactif de Morten Schjodt, *Switching*⁶ (2003), particulièrement intéressant. D'abord, le cours du film peut être modifié à n'importe quel moment. Par conséquent, le spectateur peut faire, au gré de ses envies, des sauts dans le temps et d'un lieu à l'autre. Par ses choix, le spectateur découvre et trouble une relation amoureuse entre deux protagonistes. Ensuite, il n'y a pas de frontières entre l'interface et le film lui-même; l'interface est transparente. Dans ce contexte, l'interaction est particulièrement dynamique et non linéaire. Finalement, le récit est structuré de manière circulaire, c'est-à-dire que tout finit par se répéter. Alors, le film est sans fin.

Dans un tout autre registre, l'artiste français Donald Abad a réalisé une œuvre intitulée *Touslesjours*⁷ (2001). Ce DVD interactif présente une série de performances qui, comme le résume l'artiste, transgressent la monotonie du quotidien. De manière ludique, le spectateur suit un personnage qui intervient dans différents lieux publics (métro, rue) et privés (cuisines). En cliquant sur différents personnages filmés en prise de vue réelle, puis en les déplaçant avec le curseur de sa souris, le spectateur provoque différents microévénements drôles et inopinés, dont le but est d'abord de chasser la monotonie des espaces quotidiens.

Peut-être faut-il conclure cette première évaluation du cinéma interactif en formulant un souhait. Soit que cette pratique, comme bien d'autres diffusées hors du réseau traditionnel, ne soit plus seulement l'objet d'étude des historiens et des critiques d'art contemporain. Puisqu'en définitive, le cloisonnement des pratiques sert uniquement l'industrie et non le public curieux.

⁴ Grahame Weinbren, « Another Dip into the Ocean of Streams of Story », dans *Future Cinema. Imaginary after Film*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2003, p.266.

⁵ Il est possible de voir un extrait de ce documentaire interactif sur le site de l'artiste : chrisziegler.de

⁶ Sur une note plus ludique, l'œuvre de Nancy Paterson propose aussi de parcourir un espace par l'activité. Pour voir un extrait de son œuvre *Bicycle TV*, visitez le site de l'artiste : vacuumwoman.com/MediaWorks/Bicycle/bike.mov

⁷ L'installation interactive de Jill Scott, *Frontiers of Utopia*, propose également un voyage dans l'histoire fort original. Pour un aperçu de l'œuvre, visionnez l'extrait suivant : archive.v2.nl/V2Video/quicktime/stream320/frontiers_of_utopia.mov

⁸ Il est possible de voir un extrait de cette œuvre sur le site de la fondation Daniel Langlois : www.fondation-langlois.org. Il suffit d'entrer le titre de l'œuvre dans le moteur de recherche pour trouver une vidéo présentant l'installation.

⁹ Il est possible d'avoir un aperçu du film interactif *Switching* à l'adresse suivante : switching.dk.

¹⁰ Pour un aperçu de ce DVD interactif, consultez la page Internet suivante : donaldabad.com/portfolio/touslesjours.mov.