

LA RÉTENTION, FIGURE DU CINÉMA INTERACTIF

On se pose aujourd'hui avec insistance dans nos sociétés techno-industriels la question du récit interactif. Comment en effet faire vivre ce désir ancestral d'histoires avec des images, des sons, des mots lorsque des multitudes de récits sont virtuellement inscrits dans une base de données et donc possiblement activables ? Où encore, comment construire des espaces où les lois qui les régissent ne seraient plus fondées sur le séquentiel et le linéaire comme au cinéma par exemple mais sur celles d'une topologie, espace réticulaire dans lequel se trouve disséminé l'information ? Où enfin, comment inventer des mondes fondés sur un temps mobile, vivant, variable, instable.

Ainsi, la mise au point d'histoires interactives requiert l'invention de scénarios spécifiques qui prennent en compte les nouvelles manières d'écrire et de décrire l'espace et le temps. Avec l'installation interactive *Voyages n° 17*, ce qu'il fallait créer, c'est un montage en temps réel capable de mettre en évidence les rapports de proximité et de ressemblance entre les images, les sons, les textes. Cela a nécessité l'écriture d'un programme informatique, véritable moteur de recherche, qui sélectionne et trie les images suivants des critères langagiers. Dans les profondeurs du

software, les photographies sont associées à des mots qui constituent leur identité dans la base de données. Ces mots sont au nombre de huit et décrivent les images sur plusieurs registres qui s'étalent du littéral au métaphorique en passant par le mode symbolique.

Dans la pratique, lorsqu'un spectateur « clique » sur l'une des quatre photographies présentent sur l'écran de l'ordinateur, il active le moteur de recherche ce qui entraîne le changement des images. Si visuellement les photographies partagent toutes un certain nombre de traits communs, elles présentent aussi la particularité d'être regroupées dans le programme sous une même étiquette : un des mots présents dans leur code génétique.

Cette forme de montage par listage évite l'aléatoire et le hasard de même que le prédéterminé. Il crée de l'indétermination certes, mais paradoxalement il n'évite pas la mise en forme subjective du matériau. Les quatre photographies affichées par l'écran élaborent une composition imprévisible même si en amont, lors de l'écriture du programme, on les a affecté d'un trait commun : un mot qu'elles partagent et qui les unissent au sein d'une liste. Ce qui est à chaque instant a toujours à voir avec ce qui a été.

L'imprévisibilité du montage, on le voit, est le résultat d'un ordre immanent. Malgré qu'aucun assemblage d'images ne soit fixé *a priori*, leur apparition sur l'écran suit concrètement les lois d'une logique de la temporalité. Cette nouvelle logique formelle exempte de finalité *a priori*, n'en abdique pas pour autant le sens. Les photographies se comportent comme des embrayeurs capables par leur pouvoir évocateur de nous entraîner dans des récits. Ainsi, dans l'espace blanc séparant deux images, dans ce *no man's land*, les spectateurs s'inventent des fictions par collage : « Tout se passe comme si un courant d'induction liait quoi qu'on fasse les images entres elles, comme s'il était au-dessus des forces de l'esprit humain de refuser un fil dès lors que deux images se succèdent car passer d'une image à deux images, c'est passer de l'image au langage¹. »

À cette temporalité programmatique qui lors de la consultation de l'œuvre par le spectateur dessine lentement dans l'espace tridimensionnel de la base de données une image globale², s'ajoute la temporalité propre aux objets interactifs présents sur les pages de cet album. Si la première forme de temps déplie un diagramme, un schéma ou en tous les cas une forme qui matérialise l'ensemble des parcours

¹Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris, 1983, p. 55.

²Cette image globale qui est l'image de toutes les relations possibles dans la base de données décrites par le programme, on pourrait aussi l'appeler interactivité.

possibles, la deuxième forme de temps est une boucle, c'est à dire un objet dont l'horizon se résout dans son commencement. Dans la boucle, le temps s'écoule mais donne l'impression au *spectateur* d'être suspendu. Ces objets temporels fermés sur eux mêmes sont formés dans *Voyages n° 17* par l'association d'une image, d'un son, d'un mot et d'un geste. Ainsi, en passant avec la souris de l'ordinateur sur l'une des quatre photographies affichées sur l'écran, le spectateur active une séquence sonore spécifique en même temps qu'il déclenche l'inscription au milieu de l'image d'un des mots issus de son code génétique. La séquence sonore et le mot disparaissent si le curseur n'est plus sur les photographies. Si l'image semble fixé sur l'écran du temps néanmoins s'écoule puisque la ligne sonore à la fin de son parcours revient sur elle même. C'est que, quoiqu'on fasse, grâce à son horloge interne l'ordinateur compute du temps. Celui-ci n'est pas « engorgé » suivant le mot de Roland Barthes parlant de la photographie. Pour en avoir une confirmation immédiate, il me suffit d'observer la pulsation hypnotique du bâtonnet qui sur le logiciel de traitement de texte que j'utilise, vibre au devant du dernier mot écrit.

On comprend dès lors assez vite que la réflexion menée par Bernard Steigler autour des objets temporels et de l'industrialisation des consciences m'interroge. Elle rencontre ma pensée sur les terrains multiples de la liberté, de l'individualité, de la mémoire et du temps que celui-ci soit produit par la machine ou bien vécu par l'utilisateur.

Les objet interactifs dans *Voyages n° 17* peuvent donc être décrit suivant les trois catégories de la rétention que l'on peut définir sommairement comme tout ce qui permet de retenir le passé dans le présent pour l'avenir :

1- La rétention primaire (présent de la perception) : lorsque la souris de l'ordinateur est positionnée par le spectateur sur l'une des photographies, un objet musical se fait entendre;

2- La rétention secondaire : passée la première écoute de l'objet musical, la subjectivité des spectateurs est sollicité qui va permettre de projeter, d'imaginer, à partir de ce son, une ou des histoires;

3- La rétention tertiaire : le son est numérisé et donc comme on le découvre dans *Voyages n° 17* rejouable à l'infini. Il faut noter quand même que cet infini est un faux puisqu'il est borné par la capacité humaine à produire de l'électricité.

En élaborant *Voyages n° 17*, j'avais à l'esprit de construire une mécanique capable de mettre en branle les souvenirs, c'est-à-dire littéralement de faire osciller la mémoire suivant l'axe vertical qui traverse les plans-souvenirs du schème bergsonien. Chaque vision d'une même image, chaque écoute du même son, appelle donc un souvenir différent dans le cône de mémoire. Par là, on rejoint l'idée de Bernard Steigler selon laquelle : « [...], lorsque le même objet temporel se reproduit deux fois de suite, il engendre deux phénomènes temporels différents, ce qui veut dire que les rétentions primaires varient d'un phénomène à l'autre : les rétentions de première audition, devenues secondaires, jouent un rôle de sélection dans les rétentions primaire de seconde audition³. »

Effectivement, aussi, l'utilisation d'objets interactifs sonores bouclés accentue la relation entre ce que je vois et entends dans le présent et ce que je crée comme fiction par la répétition. Mais cette figure de boucle, très courte, forme de la rétention tertiaire ne fait seulement que surdéterminer les relations entre rétentions primaires et secondaires, elle met en évidence le phénomène même de la surdétermination. À l'ère hyper-industriel où la bataille pour le contrôle des flux de conscience a déjà commencé, c'est-à-dire le combat pour la maîtrise des relations entre rétentions primaires et secondaires, *Voyages n° 17* propose un moment de liberté dans lequel c'est le vide qui fait sens. Vide auditif quand l'utilisateur quitte l'image en stoppant net le son; vide d'image lorsque des rectangles rouges prennent la place des photographies; vide sur entre les images et entre les écrans qui s'affichent. Toutes ces vacuités du système ont pour but de désynchroniser le flux de la conscience du spectateur du flux de l'objet temporel. On comprend alors mieux la peur du vide à la radio ou à la télévision, ce blanc qui est aussi le trou noir de l'information.

Sur le plan synchronique mais aussi diachronique, l'œuvre fonctionne par des associations d'idée qui naissent de la contiguïté des images, des sons, des textes. *Voyages n° 17* use des pouvoirs du montage d'attraction. Au cinéma, celui-ci définit le renforcement de sens d'une image par le rapprochement avec une autre image qui n'appartient pas nécessairement au même événement. La signification finale du film réside alors beaucoup plus dans l'organisation de ces éléments que dans leur contenu objectif. La matière du récit, quel que soit le réalisme individuel de l'image, naît essentiellement de ces rapports, c'est-à-dire un résultat abstrait dont aucun des éléments concrets ne comporte de prémices. C'est, au cinéma, ce que l'on appelle

³Bernard Steigler, « Le cinéma des consciences », in *Art Press*, février 2002, n° 276, p. 14.

l'effet Koulechov ou Poudovkine : le photogramme du paysan Mosjoukine souriant additionné à celui d'un enfant mort donne comme résultat le sentiment de la pitié.

Là encore, en feuilletant l'album de photographies sonores, le spectateur est constamment obligé de jouer sur les deux registres de la mémoire que sont la mémoire de rappel, autrement dit le rappel de quelque chose qui s'est passé mais qui n'est plus présent et cette mémoire du « tout-juste-passé » qui caractérise la rétention primaire. Chaque image vue, chaque son écouté, chaque mot lu, modifie par avance, par protention dans le présent passant, la lecture des autres images, des autres sons, des autres mots. Cette modification s'effectue non seulement par contiguïté sur un plan synchronique mais aussi, au fil de la lecture, sur un axe diachronique. Ce dernier mobilise d'une part la mémoire de rappel et d'autre part la mémoire du « tout-juste-passé » lorsque, par exemple, le spectateur clique de manière spasmodique sur les images. Comme j'ai déjà eu l'occasion de le souligner, le rôle de la mémoire est central dans ce travail. En effet, *Voyages n° 17* se présente comme une machine mnémonique construite suivant les lois d'une nouvelle perspective, une perspective mentale.

Ainsi, dans ce travail, dans cette version faible d'un cinéma interactif, le spectateur n'est pas transformé en terminal de téléaction. Il lui est plutôt donné la liberté de contrôler ces voyages imaginaires sur l'écran; du temps lui est accordé qui lui permet, par la même, de s'inventer des mondes. Il est bien évident que cette liberté à un coût et qu'elle ne peut être que bordée par le programme, comme nous l'avons souligné au début de cet exposé. S'il y a œuvre et qui plus est œuvre interactive, elle existe pour partie dans cette tension entre les points de contrôle.