

SLIDERS, une expérience de cinéma interactif collectif
[Mais où est donc passée la fiction ?]

Avec SLIDERS, nous nous intéressons au cinéma et plus particulièrement à un cinéma qui, joué et projeté à l'aide d'un ordinateur, serait traversé par les concepts de variabilité et de répétition. Ce cinéma interactif auquel nous aspirons, utilise les propriétés spatiales et temporelles des objets interactifs. Ils sont là, virtuellement présents dans la base de données et donc potentiellement actualisables sur l'écran, hors de l'espace et du temps, « uchroniques » et « utopiques ».

En suivant Deleuze, on peut décrire le cinéma comme « le système qui reproduit le mouvement *en fonction du moment quelconque*, c'est-à-dire en fonction d'instantanés équidistants choisis de façon à donner l'impression de continuité.¹ » Le mouvement n'est plus conçu selon un ordre des *poses* ou des *instantanés privilégiés* qui le décrivait comme le passage réglé d'une forme à une autre, il est rapporté à l'instant quelconque. « Quitte à recomposer le mouvement, *on ne le recomposait plus, à partir d'éléments formels transcendants (poses), mais à partir d'éléments matériels immanents (coupes).*² » Cette manière de décrire le mouvement en fonction d'instantanés quelconques, donne au cinéma cette capacité à envisager le nouveau à chaque instant. À partir de là, le cinéma va organiser « la production du nouveau, c'est-à-dire du remarquable et du singulier à n'importe quel de ces moments [...] »³ Sur la table de montage, des blocs d'*image-mouvement* vont être collés bout à bout dont l'ensemble constituera le film.

¹Gilles Deleuze, *Cinéma 1 - L'image mouvement*, Minuit, Paris, 1983, p. 14.

²*Ibid*, p. 13. Le texte en italique est lui-même une citation tirée du livre *L'évolution créatrice* de Bergson [P.U.F., p. 330].

³*Ibid*, p. 17.

C'est cette idée de nouveauté à chaque instant qui qualifie aussi un cinéma imaginé et conçu avec des ordinateurs. Mais, une nouveauté à la puissance dix. En effet, si le cinéma classique est à l'image de la mécanique quantique, le cinéma interactif développe l'idée des nuages de probabilité utilisée aujourd'hui pour rendre compte du réel. La collure entre les photogrammes et les séquences n'est plus mécanique, elle est informatique et cela change tout. La loi d'organisation du tout est un algorithme, un langage de programmation qui contient en lui toutes les possibilités de rencontre des images. À la piste son et à la piste image du cinéma, il faut désormais adjoindre une autre piste, celle du programme. Celui-ci crée entre les images disséminées dans la mémoire de l'ordinateur des points de tension et des contacts parfois insensibles, des passages initiés par des précurseurs sombres qui tracent à l'avance une voie, des lignes, des trajectoires et des parcours qui resteront incertains et transitoires, qui s'actualiseront puis s'effaceront. Un espace sourd, antérieur à toute trace spatiale.

L'incontournable 24 images par seconde est donc devenu intelligemment variable et donc malléable, confirmant ainsi les prémonitions de Bill Viola : « Les notions de "matrice" et de "métrage" originaux vont disparaître. "Monter" va devenir "écrire un programme software" qui dira à l'ordinateur comment disposer (c'est-à-dire tourner, couper, disperser, effacer) l'information sur le disque, la diffuser dans l'ordre spécifié en temps réel ou permettre au spectateur d'intervenir.⁴ » Le cinéma apparaît alors comme un des cas particulier du cinéma interactif dont le logiciel s'écrirait "24 (ou 25, ou 30) images par seconde dans un ordre déterminé". C'est que l'ordinateur, comme le note encore Raymond Bellour, « bien au-delà de la télévision qu'il semble prêt à avaler, est la première machine susceptible d'abriter tous les modes de langage et d'expression comme de les transformer les uns dans les autres et de les rendre au gré de chacun. Y compris les installations qu'il peut simuler et le cinéma qu'il transmet.⁵ » Autrement dit, parce qu'il est possible à l'ordinateur de traduire en algorithme la logique interne des médiums auxquels il s'attache, il apparaît alors comme une machine capable de s'accaparer tous les langages et de les rendre par simulation.

Le concept SLIDERS s'inscrit dans la suite logique de ces réflexions et envisage la possibilité d'« un autre cinéma », un cinéma numérique, interactif et collectif. On constate alors avec Jean-Louis Boissier que « ce qu'il faut arriver à faire avec le cinéma interactif, c'est introduire une dimension interactive, attachée au présent performatif, dans une entité enregistrée qui pointe de ce fait un passé⁶ » et on cherche de façon plus ou moins consciente à jouer sur la forme et la matière cinéma pour proposer des installations insistants sur la différenciation de la cadence et de l'ordre des images, la motilité de la projection, la variation des régimes de temporalité et d'énonciation et

⁴Bill Viola, « Y aura-t-il copropriété dans l'espace des données ? », in *Communication*, n° 48, Seuil, 1988, p. 68.

⁵Raymond Bellour, « La querelle des dispositifs », in *artpress*, n° 262, dossier « Le cinéma après les films », novembre 2000, p. 52.

⁶Jean-Louis Boissier, « L'image relation », in *La relation comme forme*, MAMCO, 2004, p. 277.

la fluctuation des contenus sémiotiques. De fait, avec l'utilisation et la manipulation de ces différents régimes d'énonciation, on s'éloigne d'une certaine idée que l'on avait de raconter et de voir des histoires, on se dégage du temps « réel » qui astreint le spectateur à un ordre du récit, on se détache enfin d'un temps mécanique imposé par le rythme des machines de production industrielle dont le cinéma et la télévision sont le prolongement⁷.

Puisque que l'on parle de cinéma, on constatera d'ailleurs que cette recherche d'une autre temporalité se retrouve dans les démarches d'un certain cinéma d'exposition avec, pour en donner quelques exemples, des œuvres comme *The Sandman*⁸ de Stan Douglas, conçue suivant le principe d'une « polyphonie temporelle » donnant la perception simultanée de deux choses différentes, le passé et le présent, l'un et l'autre cohabitant au sein d'une même image et pouvant être compris ensemble⁹. Où encore, c'est cette expérience du temps gelé, proche de l'engorgement photographique barthien, proposée par *24 Hour Psycho*¹⁰ de Douglas Gordon qui déploie sur 24 heures les quatre-vingt-seize minutes du film *Psychose*, de Hitchcock. Cette volonté d'atteindre à une image statique du mouvement, c'est aussi ce que montre les boucles vidéo de Thomas Demand dans *Tunnel*¹¹, un voyage circulaire à travers ce qui semble être un garage souterrain, et dans *Escalator*¹², la vision du haut d'un escalier roulant qui tourne, vision toujours renouvelée et pourtant toujours identique. Ce type de travail sur un temps cyclique, occupe lui aussi une place centrale dans un certain nombre de vidéo¹³ de l'artiste Guillaume Paris. Comme le note d'ailleurs avec à propos Sophie Duplaix et Catherine Grenier dans le catalogue de l'exposition *Jour de fête*, « les vidéos présentées dans *Jour de fête* activent simultanément plusieurs modes de perception du temps. En isolant de très courts extraits de dessins animés, Guillaume Paris, dans un réenchantement de cette culture populaire, plonge le spectateur dans l'atemporalité propre à l'univers des contes de fées. Temps cyclique et temps linéaire se télescopent dans ces vraies ou fausses mises en boucle de petites séquences où il est question de passage, d'écoulement, de répétition : un personnage immobile dans le cours d'un ruisseau, le jeu des flammes dans une cheminée, la neige qui tombe... Ce sont des micros événements qui mesurent le temps.¹⁴ »

⁷Voir l'article de Jean-Christophe Royoux, « Cinéma d'exposition : l'espace de la durée », in *Art Press*, n° 262, 2001, pp. 36-41.

⁸Stan Douglas, *The Sandman*, 1995. Projection vidéo. 6'50.

⁹« *The Sandman* consiste ainsi en un seul plan, du moins en apparence. Une partie du jeu sur la mémoire et l'histoire vient de la voix off. L'autre partie est due à la construction de l'image : le passé [ou un certain état temporel] et un autre état temporel coexistent dans le même espace. Les signes qui se succèdent sur l'écran - division de l'image, image elle-même - expriment une notion de temps, et aussi de mémoire. Je voulais créer une sorte de polyphonie temporelle, permettant de percevoir simultanément deux choses différentes. » Stan Douglas, « L'aliénation et la proximité », in *Art Press*, n° 262, interview par Robert Storr, 2001, pp. 22-29.

¹⁰Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993. Projection filmique.

¹¹Thomas Demand, *Tunnel*, 1999, film 35 mm, Courtesy Victoria Miro Gallery, Londres.

¹²Thomas Demand, *Escalator*, 2000, film 35 mm, Collection Adam D. Sender, New-York.

¹³Guillaume Paris, *Being*, 1995, vidéo permanente sur socle, couleur, muet. *Fountain*, 1994, vidéo permanente au sol, couleur, sonore. *Hearth*, 1994-1998, vidéo permanente au sol, couleur, sonore. *Dessin animé*, 1997, vidéo permanente sur socle, couleur, muet. *Minding*, 1994, vidéo permanente sur socle, couleur, muet.

¹⁴Sophie Duplaix et Catherine Grenier, *Jour de fête*, catalogue d'exposition, Centre Pompidou, Paris, 1999.

Dans un certain sens, ces artistes poursuivent la recherche mallarméenne d'un instant éternellement suspendu en une durée susceptible d'abolir notre soumission au temps, qui aboutit à un mode d'organisation de la surface où les éléments présents articulent une autre grammaire, d'autres modalités de passage entre un élément quelconque et les autres. L'idée de *la constellation* est alors le modèle de cette nouvelle temporalité qui résiste à l'érosion du temps, qui donne corps à la simultanéité, à une image statique du mouvement, autrement dit à une durée immobile¹⁵.

Cette recherche est aussi ce qui caractérise nombres d'œuvres interactives dans la continuité desquelles prend place, de manière exploratoire et expérimentale, notre essai de cinéma interactif collectif, SLIDERS. Mais qu'est-ce que concrètement SLIDERS ? C'est tout d'abord une plate-forme outils présentant cinq ateliers. Ces cinq ateliers sont dédiés à cinq domaines différents d'exploration de ce que nous appelons « *le film à venir* », c'est-à-dire encore un *film en potentiel*.

1 - Le premier atelier, "Cinéma-vidéo", est le lieu de la production et de la mise en réserve d'images.

2 - Le second atelier, "Son", se concentre sur la réalisation d'une bande son pour ce film imaginaire.

3, 4 - Le troisième et le quatrième atelier, les ateliers "hardware" et "software", s'attachent à inventer les systèmes physiques et algorithmiques de pilotage du film. Il s'agit avant tout de construire les logiques d'entrée en relation avec les images et les sons, mais aussi de prévoir les imbrications et les glissements de l'image relativement au son.

5 - Ce dernier atelier est là pour coordonner l'ensemble des opérations SLIDERS et a aussi pour mission d'archiver chacune des interventions.

SLIDERS se présente comme une machine ouverte, composée d'un nombre variable d'intervenants, qui détaille dans la composition de ces différents ateliers, l'ensemble des phases de réalisation d'une œuvre de cinéma interactif. C'est aussi une mécanique éclatée qui en montre les éléments ordinairement invisibles, un mécanisme à réorganiser qui s'organise différemment en fonction des participants. La présentation finale des ateliers donne lieu à une performance globale lors de laquelle le SLIDERS lui-même monte sur scène pour jouer une des partitions possibles du film improbable créé lors de chaque session de travail.

Ainsi, par la mise en perspective du langage cinématographique, nous proposons une nouvelle manière d'envisager et de faire du cinéma qui utilise les potentialités du numérique. SLIDERS n'est donc pas d'un film au sens classique du terme, mais d'un *hyper-film*. Un film N+1 dont la principale caractéristique sera d'abord d'exister à l'état virtuel dans la mémoire de l'ordinateur pour être ensuite actualisé lors d'une performance publique.

On utilise lors de ces ateliers comme seule figure de "montage" ou de passage (le terme de "montage" faisant trop explicitement référence à la pratique cinématographique) entre les vidéos

¹⁵Voir l'article de Jean-Christophe Royoux, *Op. Cit.*

et les sons, l'idée de *slide* qui véhicule les notions de glissement en général, mais aussi l'idée de faire glisser, le slider d'une table de mixage par exemple. Avec la boucle, cette notion de glissement est une des figures de base de l'interactivité que l'on retrouve utilisée de façon souvent très intuitive chez des artistes comme Bill Viola⁶ ou encore Thierry Kuntzel⁷ et qui, chez eux, à tendance à transformer le corps du spectateur en tête de lecture d'une mécanique élaborée pour avancée ou reculer dans un flux visuel et sonore.

Lors de la première manifestation du collectif SLIDERS, à l'ESI d'Angoulême en janvier 2005, les interrogations furent nombreuses qui portèrent principalement sur la manière de faire lien, tout d'abord entre les séquences vidéo et entre les lignes sonores considérées comme des ensembles autonomes, puis entre ces mêmes séquences vidéo et ces mêmes lignes sonores regroupées au sein d'un espace commun, la base de données SLIDERS. La question posée par tous était évidemment celle du sens, sens global de l'objet en train d'être réalisé comme de l'objet final, interrogation exacerbée par le dispositif global, qui empêchait tous les ateliers d'avoir des contacts entre eux. Ce qu'il fallait lire dans cette contrainte, c'est une posture destinée à ouvrir la discussion et la réflexion, tant collective qu'individuelle, sur la notion d'habitude de lecture, souvent attachée à des médiums précis, mais aussi conditionnée par le monde dans lequel nous vivons.

Il est vrai que pour relier entre elles les diverses séquences, qu'elles soient vidéo ou sonores, il a fallu fonctionner suivant une logique différente de celle proposée par les machines de diffusion classiques. L'espacement des éléments dispersés dans la base de données, fondait le projet d'une autre représentation qui ne s'appuierait pas sur le séquentiel ou le linéaire, comme avec le cinéma par exemple. Nous avons donc développé un espace étranger à toute métrique où les lois nous permettant de circuler à l'intérieur relèvent d'une topologie générale. Un algorithme a été écrit dans le logiciel MAX MSP, nous autorisant avec la constellation des éléments présents dans la base de données, la description de convergences, c'est-à-dire encore la définition de ce que signifie *être près de*. Ce programme qui localise des vidéo ou des sons dans l'espace, répond alors de façon formelle aux notions intuitives de voisinage, de limite, de continuité, de continuité uniforme, qu'agitait en filigrane la question du sens.

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 SLIDERS comme on vient de le voir plus haut, 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 vidéos et les sons. Cela a donc nécessité l'écriture d'un programme informatique, véritable moteur de recherche, qui sélectionne et trie les éléments suivants des critères langagiers. Dans les profondeurs du software, les séquences vidéo et sonores sont associées à des mots qui constituent leur identité dans

⁶Bill Viola, *The tree of knowledge*, 1997. Hardware : Pentium PC, Scanner optique PLS Proximity Laser Scanner, vidéo projecteur, écran de projection 240 x 320 cm. Software : programme de détection par Peter Weckesser, René Graf et André Bernhard, Xfrog.

⁷Thierry Kuntzel, *La mer*, 2001. Coll. Agnès B..

la base de données. Ces mots sont au nombre de huit et décrivent les séquences sur plusieurs registres qui s'étalent du littéral au métaphorique en passant par le mode symbolique.

Dans la pratique, lorsqu'un spectateur « slide » sur la séquence vidéo projetée sur l'écran, il active le moteur de recherche ce qui entraîne le changement de la vidéo et du son. Si visuellement et auditivement ceux-ci partagent un certain nombre de traits communs avec les vidéos et les sons précédents, c'est qu'ils 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 séquences vidéo et sonores 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. Quoique aucun assemblage d'images et de son ne soit fixé *a priori*, leur apparition dans l'espace suit concrètement les lois d'une logique de la proximité et du voisinage. Cette nouvelle logique formelle exempte de finalité *a priori* n'en abdique pas pour autant le sens. Les vidéos et les sons se comportent comme des embrayeurs capables par leur pouvoir évocateur de nous entraîner dans des récits. Ainsi, lors du glissement du slide, dans ce moment de passage d'une vidéo à une autre, d'un son à un autre, dans cet espace entre, ce *no man's land*, les spectateurs s'inventent des fictions par collage : « Tout se passe comme si un courant d'induction reliait, quoi qu'on fasse les images entre 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 langage.¹⁸ »

¹⁸Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris, 1983, p. 55.