

## Chapitre 3 • Les spectateurs

« La déhiérarchisation, c'est la trame de l'époque, et d'abord une donnée technique ».

Régis Debray

### De la magie au divertissement, de l'illusion à l'imaginaire

Tous les films, même les moins fantaisistes, promeuvent et poursuivent la fonction illusionniste du cinéma. À l'instar des projections de la lanterne magique, en plus efficaces toutefois parce que plus réalistes, les formes qui se meuvent sur les écrans sont des illusions, mais elles doivent sembler « vraies », comme les hallucinations ou comme les images de rêve. C'est notamment à ce titre que la machine optique du cinéma a à voir avec l'hypnotisme qui est lui-même dépendant d'un phénomène de *suggestion*. L'on sait bien que la naissance du cinéma comme art des masses est marquée par un contexte d'hallucination originelle. Un historien du cinéma des premiers temps, Jacques Rittaud-Hutinet, précise à cet égard ce que furent les conditions psychiques du spectateur primitif. « C'est le réel lui-même qui devient anxiogène ( ... ) comme donnée immédiate, autosuffisante de la perception cinématographique. ( ... ) c'est *voir* qui émeut et qui parfois fait peur. Le regard semble adhérer à l'illusion cinématographique <sup>1</sup> ». Un tel phénomène s'explique par la nature de la nouveauté qu'apporte le cinéma. Les premiers films, ceux des opérateurs Lumière notamment, étonnent leur public, voire même le pétrifient sans doute par l'association inédite d'au moins deux traits. L'un, déjà connu de ce dernier, est la ressemblance analogique droit venue de la photographie et l'autre, plus nouveau, est le mouvement. Ainsi, les vues Lumière montrent le monde comme il n'avait pas été possible jusque là de voir son image. De surcroît, le processus même de la projection, qui peut être répété *ad infinitum*, accomplit un prodige: le temps des événements est dévié de son cours fatalement chronologique. Ce qui a été peut revenir, être à nouveau, selon une logique qui entre en contradiction violente avec notre expérience ordinaire de la vie où se forme dans la conscience une relation inextricable entre le sentiment de l'écoulement du temps et l'idée de la disparition des êtres et de la fin de la vie. C'est pourquoi l'illusion cinématographique, qui «dépouille le temps du caractère linéaire d'un récit <sup>2</sup>», exerce une attraction irrésistible, provoque même une sorte de fascination qui avait de quoi questionner, voire choquer le positivisme scientifique du XIX<sup>ème</sup> siècle. Jacques Rittaud-Hutinet le souligne. Partout fusent les explications qui veulent rationaliser le spectacle des images en mouvement sur grand écran, rattaché par les uns et les autres à un phénomène plus ou moins surnaturel parce qu'en partie obscur, incompréhensible: « sous tous les cieux, les journalistes vont décrire ce qu'ils ont vécu comme "magique" mais comme une magie acceptable ( ... ) une "magie scientifique" dont les savants sont les premiers sorciers. Ils ne seront pas seuls à le dire, d'ailleurs, puisque les ouvriers de la firme Lumière eux-mêmes répètent à qui veut l'entendre, en montrant les premières pellicules: " c'est des sorciers, les patrons !" Oui. Malgré les commentaires scientifiques qu'il provoque, «le cinématographe se voit [quand même] investi d'un pouvoir métaphysique, d'un pouvoir de résurrection qui" fantomise " quelque peu la vision des premiers films <sup>3</sup>».

Mais le cours des choses s'infléchit assez vite. Au temps de «l'illusion» succède celui de «l'imaginaire cinématographique ». Il se situe« dans l'espace ténu de conscience qui sépare l'illusion initiale totalement subie, à caractère fortement hallucinatoire, de l'illusion cinématographique "convenue", que nous vivons aujourd'hui au cinéma <sup>4</sup>». Qu'est-ce à dire? Peut-on penser dans les termes de Rittaud-Hutinet, qu'il y a un écart entre le régime primitif d'*adhérence* du regard à l'illusion cinématographique et cet autre régime qui serait plutôt celui de *adhésion* à une pratique sociale et culturelle du divertissement? Évidemment le cinéma n'est plus innocent, les spectateurs non plus. Et si parmi d'autres David Lynch est un cinéaste qui se remarque, c'est peut-être parce qu'en dépit d'apparences modernistes, ses films sont justement en phase avec ce que le cinéma est censé avoir

<sup>1</sup>Jacques Rittaud-Hutinet, « "La Magie et la peur », *Les Arts de l'hallucination*, dir. D. Pesenti Campagnoni et P. Tortonesi, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001, pp. 144-146.

<sup>2</sup>*ibid.* p. 149.

<sup>3</sup>*ibid.* pp. 146-148.

<sup>4</sup>*ibid.* p. 147.

perdu à cet égard et dont il n'a d'ailleurs pas cessé de s'inspirer. Par exemple, de *La Loupe de grand-mère* (1900), un des premiers films qui fait du regard un fétiche, à la sacralisation intensive du couple oeil/appareil optique à travers les films de Dziga Vertov (*L'Homme à la caméra*), Alfred Hitchcock (*fenêtre sur cour*), Michael Powell (*Le Voyeur*), Michelangelo Antonioni (*Blow-Up*), John Woo (*Volte-face*), etc, le cinéma a établi une relation toujours plus cultivée du spectateur aux faits filmiques eux-mêmes. Ce dernier finit en effet par connaître les rouages d'un dispositif qui l'étonne et l'intrigue de moins en moins. Le cours de l'histoire va d'ailleurs en s'accélégrant pour arriver à deux moments d'acmé. Dans la période classique des studios d'Hollywood fleurissent des films réflexifs qui dévoilent l'inaccessible hors-cadre. En Europe, la cinéphilie moderne s'établit sur une relation d'initié entre le spectateur et le film. Le spectateur transi des débuts que son ignorance de la technique cinématographique voue à l'assujettissement, est comme le profane qui participe à un rituel en le subissant. À l'inverse, le spectateur des temps classiques et modernes du cinéma entre dans les salles pour consommer tout ensemble le film *et* le protocole lui permettant de voir le film. Ainsi, le passage de «l'illusion» à «l'imaginaire» éveille-t-il l'écho de cet autre passage, du symbolique à l'imaginaire celui-ci, qui marque selon la psychanalyse traditionnelle une étape dans la formation psychique du sujet humain. On le voit bien alors : pour l'essentiel le changement est une affaire de savoir, de maturité et de rationalité conquise sur les mystères du cinéma débutant. Or, si l'on s'en tient l'idée que ce qui a fait la fortune du cinéma est relatif à son accointance originelle avec la magie, un problème surgit : pourquoi le cinéma est-il devenu le divertissement populaire majeur du XXème siècle ? Pourquoi l'est-il resté, alors même qu'il a offert au plus grand nombre une connaissance toujours plus prodigue de ses arcanes ?

Les effets de la magie, on le sait bien, ne se font sentir qu'à proportion de l'ignorance qu'on en a. D'une part, les pratiques magiques spécialisées, celles des sorciers, des chamans ou des devins, dans s sociétés animistes notamment, sont nourries par une pensée ésotérique. Elles ne sont efficaces que si les non-initiés le restent absolument. C'est là une culture du secret fondée sur une transmission sélective des savoirs, les critères de sélection étant eux-mêmes peu explicites. D'autre part, les divertissements que propose la magie à tous les profanes des sociétés non animistes, les badauds des champs de foire ou les spectateurs des cabarets et autres lieux spécifiques, n'émerveillent leur public que s'il ne comprend pas le fonctionnement des tours de magie. Comment expliquer alors, que même débarrassés de leurs affects élémentaires qui étaient comparables à ceux des patients de la magie, les spectateurs continuent à s'asseoir dans les fauteuils des salles de cinéma, consentent encore à subir des projections auxquelles ils ne peuvent rien changer, dans un laps de temps dont ils ne sont pas les maîtres ? Le phénomène paraît d'autant plus troublant que toutes sortes d'appareils permettent désormais d'échapper à la contrainte linéaire et au sentiment de lenteur irrémédiable des projections filmiques. Seulement voilà, pressé ou non, l'individu contemporain reste en phase avec une des sources les plus archaïques du plaisir, dont il est aussi adepte que ses prédécesseurs de toutes les générations : *l'inaltérable divertissement* causé par tous les dispositifs de spectacle mettant en jeu la vision, *les visions*. Un regard rapide jeté sur l'état actuel du spectacle cinématographique dominant laisse penser que le spectateur du XXIème siècle n'est pas très éloigné de l'homme qui fréquentait les arènes et amphithéâtres de l'antiquité, tout comme il renoue avec le peuple italien du XVIIIème siècle qui allait familièrement à l'opéra, «le séjour enchanté, le pays des métamorphoses ». L'idée d'une telle proximité avec un passé plus ou moins lointain semble même être le sujet de certains films d'action hollywoodiens, tel *Gladiator* (Ridley Scott, 2001), un *peplum* voué à un succès quasi planétaire. En identifiant le regard d'un habitant de la Rome impériale au nôtre, qui est rendu surpuissant de par le jeu d'une caméra numérique omnivoyante, ce film met en effet l'accent sur l'hypothèse d'une généalogie ininterrompue du plaisir spectaculaire. Oui, de la magie au divertissement, tel est peut-être en condensé l'histoire du spectateur de cinéma. Mais rien n'indique pour autant que le divertissement ait supplanté la magie. Au contraire, semble-t-il. Les affinités entre les projections filmiques et les spectacles magiques restent claires, explicites, nombreuses. Les sortilèges du montage, ceux des trucages et des effets spéciaux, la relation particulière entre la pénombre des salles dites justement « obscures » et la lumière qui éclabousse les écrans, tout cela continue à faire l'ordinaire du cinéma qui à cet égard ne cesse de réaffirmer son ascendance magique.

Toutes les sortes d'images qui prolifèrent aujourd'hui à partir du médium cinéma initial ne changent en à une telle disposition. Depuis les magiciens et les tours de magie filmés par Méliès jusqu'à ceux mis en scène dans *Harry Potter et la chambre des secrets* (Chris Columbus, 2002), la conception cinématographique des pouvoirs accordés aux magiciens a peu évolué. De la créature en image analogique de *King-Kong* (1933) aux bestioles numériques de *Jurassic Park* (1999), le projet figuratif des réalisateurs de fictions filmées est permanent. Il s'agit de faire comme si l'extraordinaire et le surnaturel existaient vraiment dans un espace-temps bien réel mais caché sous le voile d'une réalité ordinaire lui faisant écran. Cet espace-temps serait en somme le premier état d'un palimpseste que seule la technologie adéquate du cinéma serait à même de faire apparaître comme tel, en sa vérité. Etonner le spectateur, l'effrayer, le dépayser, le vouer à la contemplation et à l'adoration des icônes limiques, l'intention n'a pas changé, voire elle n'a pas cessé de se renforcer, paradoxalement sans doute. En effet, tout au long du XX<sup>ème</sup> siècle, à mesure que la connaissance scientifique de l'univers et la rationalisation des phénomènes de nature établissent un empire toujours plus grand sur la société humaine, l'imaginaire accroît lui aussi sa capacité d'invention. Il semble même qu'il soit voué - d'ailleurs au moins depuis la Renaissance - à devenir toujours plus scientifique. C'est ainsi que *Jurassic Park*, un film rendu possible par une meilleure connaissance du passé préhistorique de la terre, entend apporter sa contribution à cette connaissance. Phénomène intéressant à cet égard : la fiction de *Jurassic Park* cohabite parfaitement bien avec des films documentaires qui en appellent aux mêmes trucages numériques, aux mêmes images de synthèse<sup>6</sup>. Il apparaît ainsi que l'imaginaire contemporain, pourtant très sophistiqué et souvent érudit, transporte et reconduit des pensées et des figures de création qui, tout en étant dues à des progrès technologiques, oublient volontiers les protocoles scientifiques et leur mode de rationalisation. Pour sa part, le film de Steven Spielberg parmi d'autres films d'aventure assume bien une tradition filmique venue du mélange immémorial de deux types de conscience, l'une scientifique et rationnelle, l'autre magique et irrationnelle, caractérisant l'invention cinématographique du XIX<sup>ème</sup> siècle. Ce mélange des débuts est compréhensible dans la mesure où la machine était nouvelle et où l'expérience en cours de formation autorisait toutes les ivresses, toutes les audaces, toutes les transgressions créatrices. D'ailleurs, il en allait de même dans la foule naissante des spectateurs. La relecture de leurs premiers témoignages en est convaincante, l'invention des visions y est éblouissante, l'expérience d'affects y est débridée, rien ne paraît arrêter le dispositif à explorer l'imaginaire qui se met en place entre les films et leurs spectateurs, même chez les plus récalcitrants d'entre eux. En revanche, il est étonnant qu'il en soit encore ainsi aujourd'hui alors que les techniques de fabrication et de projection d'images sur grand et petit écran n'ont plus de secret à livrer. Explication plausible : au-delà de l'héritage laissé au cinéma par les spectacles magiques, ce serait *la pensée magique* qui continue à exercer son œuvre. L'idée de la permanence de celle-ci appellerait sans doute une exploration anthropologique de la pensée occidentale car c'est en Occident qu'ont été inventées les machines d'enregistrement et de projection d'images reproductibles. Un tel travail pourrait servir à creuser une hypothèse : l'invention du cinéma et tous les effets qui en découlent s'inscrivent peut-être dans une sorte de paradigme culturel où les pratiques magiques ancestrales et les techniques cinématographiques modernes se révèlent à certains égards comme deux éclats d'un même processus, qui serait inlassablement poursuivi depuis la nuit des temps. Les sciences humaines, l'anthropologie, l'histoire, la philosophie, la sociologie, la psychologie peuvent approfondir la question, mais plus simplement, dans le champ étroitement spécialisé du cinéma, il apparaît que l'évolution contemporaine de ce dernier rend pressante une nouvelle réflexion quant à son rapport à la pensée magique. Par exemple, l'anthropologie de « l'homme imaginaire du cinéma » élaborée par Edgar Morin au début des années cinquante a beau être fondamentale, décisive et initiatrice, elle est pourtant à revisiter et à redéployer pour toutes sortes de raisons. Celle-ci notamment : lorsqu'on utilise aujourd'hui les mots « image », « film », « cinéma », on désigne des objets dont la nature a changé parce qu'elle est devenue plus complexe et plus diluée dans un dispositif bien plus vaste qu'à l'origine du cinéma. Il ne fait aucun doute qu'un spectacle filmique

Voir *Big Al* de Tim Haines (2000) ou *Sur la Trace des dinosaures* et *Les Monstres du fond des mers* de Nigel Marven (2002) (2003), trois productions significatives de la BBC.

Lire à cet égard les récits en forme de témoignage réunis d'abord par Jérôme Prieur dans *Le Spectateur nocturne, Les 'crivains et le cinéma* (opus cité) et plus récemment par Daniel Benda et José Moure dans *Le cinéma: naissance d'un art. 895-1920* (opus cité).

programmé par un magnétoscope sur un écran de téléviseur ou par un lecteur de cédérom sur un écran d'ordinateur ne produit pas les mêmes effets qu'un film vu en salle. Bien plus, un tel dispositif engendre d'autres effets, répond à d'autres attentes et à d'autres besoins que ceux du spectateur traditionnel. La magie que l'on a toujours prêtée au cinéma est-elle alors durable ou au contraire obsolète? Le mot « magie » lui-même convient-il encore? Comme le cinéma, la magie a elle-même changé. Mais les fondements progressistes, scientifiques et techniques de la civilisation occidentale ont pu la réduire à rien. Il se peut même que dans des machines plus récentes que le cinématographe, tel l'ordinateur, subsiste « toujours une part de la magie des premiers temps »<sup>8</sup>. On peut alors commencer par adresser au moins quelques questions à tout cet environnement contemporain des images: face à la prolifération technologique, quelle sorte de spectateur sommes-nous devenus? quelle(s) idée(s) le cinéma se fait-il de lui-même, quelles images refléchet-il dans ses propres miroirs ?

## Du grand aux petits écrans, généalogie du spectateur

La question du spectateur<sup>9</sup> est brûlante tant son statut a évolué et s'est diversifié jusqu'à devenir si complexe, qu'il ne saurait désormais se réduire à des modélisations universelles. Depuis les recherches spécialisées des premiers psychologues et philosophes du cinéma, Rudolph Arnheim et Hugo Münsterberg surtout, et après la vague des idéologues du cinéma russe soviétique, notamment Lev Koulechov, Dziga Vertov et Serguëï Eisenstein, la psychologie cognitive, la psychanalyse freudolacanienne et la sémiologie dans les années cinquante et soixante ont fourni à la métapsychologie du spectateur de cinéma des modèles théoriques et des méthodes d'investigation. Les réflexions de Gilbert Cohen-Séat et d'Etienne Souriau, celles d'Edgar Morin, de Christian Metz, de *l'outsider* Roland Barthes ont contribué à faire naître l'idée d'un spectateur clivé. D'une part immergé dans le dispositif du cinéma, il en est un rouage abstrait, universel. Son anonymat est protégé ou garanti par l'obscurité de la salle et la foule de ses semblables. Les effets produits à la fois par les films et par le dispositif de leur projection visent en lui la sphère la plus commune de sa psyché, celle qui relève notamment des processus d'identification et ceux de la fascination, voire de la sidération. Cette conception est étrangement pérenne puisque le cinéma continue à être par excellence le divertissement des foules. C'est qu'en faisant fonctionner ses modes de production sur un schéma le plus souvent industriel, il répond parfaitement à la demande du plus grand nombre. Le public le sait bien et si chacun va au cinéma pour des raisons personnelles, tout le monde entre dans une salle selon des attentes en partie prédéterminées par le système lui-même. D'autre part, le spectateur est un sujet, plutôt, il est une instance subjective irréductible. Les théories de la mémoire et des émotions rendent plus spécifiquement compte de cette dimension singularisante. Des chercheurs la creusent un peu plus aujourd'hui en lui posant des questions nouvelles, sous l'angle de l'analyse figurale notamment. Or tout ce travail est désormais à relativiser car il n'est plus possible de s'en tenir à la notion d'un spectateur de cinéma univoque tant depuis sa naissance cinématographique, le champ des spectacles d'images sur écran s'est considérablement diversifié.

D'abord, par une coïncidence peut-être fortuite, ou au contraire selon une détermination immanquable de l'histoire des arts de la représentation, deux phénomènes se sont produits vers le milieu du XX<sup>e</sup> siècle, l'un précédant l'autre de peu. Le cinéma a basculé dans son âge moderne au sortir de la seconde guerre mondiale et la télévision s'est généralisée, dès les années quarante aux Etats-Unis et une à deux décennies plus tard en Europe et en Asie. « En ce temps-là » - est-on tenté d'écrire - de même que le cinéma semblait faire sa révolution, de même la télévision est apparue comme révolutionnaire. Pour exemples, le « projet pédagogique » de Roberto Rossellini et plus tard le passage de Jean-Luc Godard à la vidéo, sur des bases d'ailleurs politiques, en sont des témoignages

Jéjane Hamus-Vallée, « Du père fondateur aux ordinateurs ... », *opus* cité, p. 16.

La réflexion qui suit a déjà été partiellement publiée sous le titre « Les lauriers du cinéma » dans « Où va le cinéma? », *nergon* n° 15, pp. 35-45, 2003.

Cf R. Arnheim, *Vers une Psychologie de l'art*, éd. Seghers, 1973 et *La Pensée visuelle*, éd. Flammarion, 1976; H. Münsterberg, *The Film: a psychological study. The silent photoplay in 1916*, éd. Dover, New-York, 1970; G. Cohen-Séat, *saï sur les principes d'une philosophie du cinéma*, P.U.F. 1947; Etienne Souriau, *L'univers filmique*, éd. Flammarion, 1953; Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, 00. Gonthier, 1958; Ch. Metz, *Le Signifiant imaginaire*, U.G.E., 1977; Roland Barthes, *SIZ*, 00. du Seuil, 1970 et *La Chambre claire*, Gallimard-Cahiers du Cinéma-Seuil, 1980.

appréciables. Dans le même ordre d'idée, on rappelle ici que le personnage principal d'un film phare la Nouvelle Vague française, *Adieu Philippine* de Jacques Rozier, dont la carrière de téléaste a d'ailleurs très tôt démarré en 1964, était machiniste à l'O.R.T.F. Si dans le cinéma une coupure épistémologique importante a eu lieu, pour sa part la télévision a immédiatement engendré un spectateur d'un type nouveau, le *téléspectateur*. Son état le différencie substantiellement du spectateur de cinéma<sup>11</sup>. Il se désagrège en effet de la foule pour entrer dans une entité distincte dont il est un élément singulier. Il regarde les films chez lui, dans le cercle de famille, dans le cercle amical parfois et que les autres habitants du lieu soient assis à ses côtés ou bien vaquent ailleurs, sa réception des images baigne dans la lumière de cette proximité, inconnue jusque là des salles de cinéma. La vision des films devient domestique. Le mot vaut ici strictement pour son étymologie, la *domus* des Latins, la maison. Elle configure l'espace-temps idéal du dispositif télévisuel. Il est alors d'autant moins possible de mobiliser la métapsychologie du spectateur de cinéma pour décrire et analyser le téléspectateur que les critères de variation de cette situation sont potentiellement illimités. Chaque lieu équipé d'un téléviseur est en effet un monde en soi. Ainsi, sur la réception des images télévisées pèsent des déterminations socio-familiales toujours singulières et variables. À cet égard, le cinéma est tout le contraire dans son principe. Luxueuse ou modeste, ancienne ou récente, citadine ou rurale, chaque salle fait entrer le spectateur dans un dispositif dont les éléments qui le composent et leur circulation interne sont presque les mêmes depuis les débuts du spectacle cinématographique. Entre la baraque foraine du cinéma primitif et la salle multiplexe contemporaine, peu de choses ont changé du geste qui consiste pour un spectateur à acquitter le droit d'entrer et de s'asseoir dans un fauteuil en face d'un grand écran. De là vient le rituel du spectacle filmique qui, soulignons-le, a été un des constituants essentiels du plaisir cinématographique par excellence, la cinéphilie. À ce titre d'ailleurs, spectateur de cinéma rejoint celui de l'opéra dont le plaisir provient aussi pour une bonne part du rituel opératique. Mais dans cette voie, celui-là diffère de celui-ci, en le surpassant éventuellement: l'opéra est un spectacle vivant, donc variable, pas le cinéma. Chaque projection d'un même film altère peut-être les qualités techniques de la copie, mais ne modifie fondamentalement aucune image ni aucun son, enregistrés une fois pour toutes sur la pellicule. On peut penser qu'en matière de films, la télévision offre elle aussi du spectacle pré-enregistré et qu'elle se meut pareillement dans une dimension rituelle. On peut toutefois interroger le téléspectateur à la lumière de son rapport à son aîné, spectateur du cinéma et se demander si, comme ce dernier, il est un sujet pour autant qu'un lien de *suiétion* aux images le constitue comme tel. Ou pour le dire autrement: l'autonomie gagnée par le téléspectateur, maître en son logis des images qui viennent à lui, l'a-t-elle libéré de ce lien? On connaît la réponse, du moins en connaît-on des aspects saillants. La télévision a installé son empire sur les usagers à un point tel qu'elle est devenue le parangon de *l'aliénation* sociale, culturelle, économique et politique des individus. Si du mot « aliénation » on conserve ce qui par son étymologie renvoie à l'altération du moi, alors, oui, la télévision, comme le cinéma avant elle, joue bien un rôle de médium. Elle en a le pouvoir puisqu'elle met les téléspectateurs en contact quasi immédiat avec des « esprits » : ils sont là, incarnés dans la boîte noire dont la vitre (l'écran) permet de les voir et de les entendre à l'instant où on sait qu'ils sont exactement ailleurs, dans un inaccessible espace-temps. L'écran du cinéma produisait la même sorte de croyance en la simultanéité des présences mais la télévision paraît en accentuer le processus puisque ses écrans peuvent s'illuminer à tout moment, à n'importe quel moment et montrer que l'ailleurs est toujours là, mouvant, bruyant, aussi interminable, au fond, que l'eau coulant des robinets ou les grains de sable dans les sabliers. L'ailleurs, un autre mode vivant sa vie propre et qui, contrairement à celle des mondes enclos dans l'espace-temps limité des projections filmiques dans les salles de cinéma, est toujours là, comme l'est la vraie vie en somme ! À cet égard, la télévision a accompli l'horizon idéal du cinéma parce que mieux que celui-ci elle est parvenue à installer dans le quotidien des téléspectateurs l'idée que la réalité est tout le temps partout double, qu'il suffit d'appuyer à volonté sur un bouton pour animer le double, le faire entrer dans son salon et aussi bien, pénétrer soi-même dans « le salon du miroir ». Sans doute est-ce par là que les usagers de la télévision en sont vite devenus des « adeptes ».

Paradoxe à souligner. le téléspectateur, avatar moderne du spectateur, est pourtant convié à entretenir une relation éphémère avec des films de cinéma. Cf. le rôle considérable des "ciné-clubs" sur les chaînes hertziennes en France, dans années 60 à 80, et les innombrables émissions de cinéma prodiguées par les chaînes câblées actuelles.

Plus tard, l'apparition du magnétoscope a creusé encore plus la distance avec le passé cinématographique, faisant accéder le téléspectateur au statut nouveau de *vidéospectateur*. Le magnétoscope s'est vite répandu dans les maisons, y faisant entrer des plaisirs nouveaux dont ceux de la manipulation et de la collection. Ces processus existaient déjà mais dans un tout autre registre. Le spectateur de cinéma ne manipulait rien, du moins rien de concret, il était au contraire l'objet d'une manipulation mentale qui contribuait à son plaisir, surtout s'il était cinéphile. Sa collection de films se déployait dans un espace imaginaire, celui de ses souvenirs filmiques que sa mémoire mettait en forme et conservait. À l'inverse, l'objet film du *vidéophile* se tient dans la main, se range sur des étagères comme un livre. Ce processus est allé en s'accroissant avec l'apparition du support numérique. Alain Bergala parle à son égard d'une «nouvelle érotique (11) fondée sur le fragment, le fétichisme du détail» et Jean-Marc Vernier constate qu'il renforce «une certaine constance dans les pratiques culturelles des Français, la tendance à faire des «thèques», bibliothèques, vidéothèques, etc. 12.» Les DVD sont en effet moins encombrants que les cassettes vidéo, leur allure, voulue plaisante au regard, et leur contenu - les fameux suppléments ou *bonus* - les apparentent à un imaginaire du livre qui a conservé sa part de plus-value culturelle. De là vient sans doute cette compulsion du collectionneur qui paraît devoir se renforcer. Une conséquence encore plus décisive de cet état de fait est envisageable. Déjà avec le dispositif de la vidéo, plus encore avec celui du DVD qui ouvre désormais les écrans d'ordinateur à la programmation de toutes sortes d'images, le contact avec les films s'apparente vraiment à un processus de lecture. Jusque là le terme de « visionnement » (ou « visionnage ») servait à décrire un rapport actif avec la consultation des images filmiques que la vidéo avait introduit. L'utilisation du DVD dans les lecteurs de cédérom des ordinateurs fait accomplir au spectateur un saut qualitatif irréversible. Non seulement les séquences se regardent dans n'importe quel ordre et des appendices variés accompagnent les films, non seulement le projecteur a disparu - ce qui était déjà le cas avec la télévision - mais encore a-t-il été remplacé par les claviers des ordinateurs. Or, ces claviers droit venus des machines à écrire en ont conservé la fonction première : servir à l'acte d'écriture. Constatons alors que la chaîne d'évolution du spectacle d'images depuis le cinéma jusqu'à l'ordinateur, renoue avec un scénario extrêmement ancien. Les premières écritures étaient toutes iconiques. Chaque trait en fut d'abord une image. L'image a fini par faire signe : pictogramme, idéogramme, lettre d'un alphabet. Assembler les signes et les monter selon une suite ordonnée c'est écrire une phrase, un livre. L'utilisateur du DVD, yeux vissés sur son écran, mains volant au-dessus de son clavier, active *l'icône* du film dont il va *consulter* les images en les *feuilleter*. À travers cette opération il réinvente le film, il le *lit*, il en *écrit* aussi bien une version personnalisée. Tous ces termes paraissent également appropriés pour évoquer une situation qui conduit le spectateur d'un type nouveau - qu'aucun nom générique n'a encore baptisé - à se transporter directement sur ce que Roland Barthes appelait « la scène du texte ». Cette scène de la lecture est « sans rampe » car le texte « choisit [le lecteur] par toute une disposition d'écrans invisibles, de chicanes sélectives<sup>13</sup> ». Curieusement, l'on ne saurait mieux décrire le rapport aux images numériques que l'écrivain Barthes, ici confronté aux ouvrages remplissant sa bibliothèque personnelle et exclusivement préoccupé du bon usage de la langue et de la littérature ! Il s'avère bien que le dispositif instauré par le visionnement des films sur ordinateur accentue la prise de conscience du fait que le monde vu est un monde d'images, que ces images sont offertes au déchiffrement comme les pages d'un livre. Cet effet est obtenu par l'agencement des images sur l'écran où elles semblent cadrées à l'intérieur d'un plan de représentation bidimensionnel. Un tel phénomène est d'autant plus sensible que l'on peut changer la place des images et modifier leur aspect. L'acte de lecture/écriture auquel on procède ainsi prend corps, non seulement dans le fait de regarder le film dans un ordre autonome, mais encore il se constitue par un rapport nouveau à l'écran. Celui-ci vaut pour lui-même, il est un *plan de travail* (comme dans une cuisine ou comme sur l'établi d'un artisan !) alors qu'au cinéma il est un support destiné à passer inaperçu afin que surgisse l'espace imaginaire de la représentation tridimensionnelle. Oui, avec son clavier, l'ordinateur radicalise la différence, il instaure bien une ère nouvelle de la relation entre les images et leurs spectateurs car il introduit un nouveau protocole, l'interactivité, et une nouvelle génération de films, les récits interactifs dont sont notamment exemplaires les jeux vidéo. Au titre du

<sup>12</sup> Alain Bergala et Jean-Marc Vernier, *Le Banquet imaginaire. Réfléchir le cinéma*, éd. Gallimard, 2002, respectivement p. 102 et p. 98.

<sup>13</sup> *Le Plaisir du texte*, éditions du Seuil, 1973, p. 29 et p.45.

film interactif, l'écran et le clavier de l'ordinateur mettent en effet dans un rapport d'homologie le créateur d'images et le spectateur puisqu'ils sont dans un même lieu topographique, dans une même posture corporelle, dans une même disposition mentale qui exigent pour les deux d'apporter, via la manipulation du clavier, des réponses binaires aux questions binaires de l'ordinateur. À moins que le film interactif ait précisément éliminé la mise en scène de ses préoccupations, ce processus est en contradiction avec l'affirmation toute récente d'un « auteur » de cinéma, Bruno Dumont pour qui « la mise en scène s'achève là où le spectateur commence <sup>14</sup> ». L'interactivité entre le film et le spectateur en salle est effectivement impossible et pour cela même elle paraît anti-cinématographique par nature. Mais devant l'écran d'un ordinateur, le spectateur peut changer de rôle dans la topographie du dispositif, il peut devenir *l'alter ego*, voire le *double* d'un réalisateur. Mais ce n'est pas complètement vrai, c'est encore une suggestion car toutes les propositions d'images existent avant que le spectateur n'intervienne sur elles et ne les transforme. À cette première limitation de l'aire créatrice du spectateur vient s'ajouter celle due au fonctionnement même des ordinateurs qui induisent et prédéterminent toutes sortes de choix affectant le contenu des images et l'agencement des récits. Le spectateur interactif subit en partie la suggestion de sa liberté et de la suggestion à la croyance il n'y a pas loin, comme dans les temps anciens où le spectateur du cinéma primitif pouvait fantasmer que les choses vues sur l'écran étaient là en réalité, ou encore, le spectateur du cinéma classique pouvait s'identifier en imagination à la fiction de tel ou tel personnage et à l'illusion de tel ou tel point de vue et d'écoute.

Il revient à un film de cinéma, au sens coutumier du terme, de figurer les sortilèges de l'interactivité. *Deux en un*, réalisé par les frères Farrelly en 2003 et dont le titre original *Stuck On You*, signifie littéralement « attaché à toi », présente en effet une situation on ne peut plus caractéristique à travers un couple de frères siamois. Le film aligne quelques détails frappants. Entre autres: les deux frères récusent le vocabulaire en usage et se déclarent « jumeaux conjoints ». L'un d'entre eux (Greg Kinnear) est acteur, obligeant ainsi l'autre (Matt Damon) à monter sur scène malgré sa répugnance. Ils vont à Hollywood, l'acteur trouve un emploi dans un film dont l'autre devient le scénariste. Autre sorte de détail révélateur: à plusieurs reprises ils participent à des combats (boxe, altercation) ou des matches (football américain) et leur duo puissamment inextricable remporte à chaque fois la victoire. Ou encore, une scène d'intimité amoureuse, à la fois loufoque et émouvante, renferme une perle de belle taille. L'acteur est au lit avec une jeune femme tandis que le frère, à moitié assis au bord du lit et simplement séparé du couple par un mince rideau, écrit sagement une lettre à une jeune fille. L'acteur écarte un peu le rideau et pose cette question à son frère: « peux-tu écrire à genoux ? ». Celui-ci s'exécute en soupirant et le couple reprend ses ébats mais dans une autre posture que le spectateur du film n'a aucun mal à conjecturer! Ultime détail, essentiel et purement biologique celui-là: les deux frères partagent de manière inéquitable un seul foie si bien que la séparation pourrait tuer l'un d'entre eux et l'autre ne veut pas lui faire courir ce risque. Ainsi, ils tiennent indéfectiblement ensemble, unifiés dans un binôme humain parce que dans le corps de chacun et hors de l'organisme duel formé par leurs corps vissés l'un à l'autre, la mort guette la proie que la désunion pourrait lui procurer. On est bien à l'ère de la fusion des organes, des corps, et des êtres selon des sensations, affects et postures typiquement post-modernes. *Stuck On You*, qui n'est pas un film interactif, présente pourtant un programme idéalement interactif entre deux êtres humains téléguidant mutuellement tous leurs gestes. Il n'y a pas de hasard: l'un est le spectateur de l'autre dont chaque mouvement traverse son corps propre et réciproquement. Le message que le film délivre à peine en sous-texte pourrait se traduire ainsi: « pour vivre heureux, vivons liés ». Liés à quoi? Liés à qui? Et comment? Liés peut-être à une *croyance* ancienne selon laquelle un modèle peut s'incarner dans son image qui devient ainsi un être distinct grâce à une forme de déplacement qui serait un avatar et un dépassement du *voyage astral*. Des sensations spécifiques sont activées: indétinition des sensations corporelles individuelles et indistinction du sujet et de l'objet (du regard et de l'écoute). La psychanalyse dirait que l'être retrouve ici un état de prime enfance, celui qui se déroule dans les premiers mois de la vie et s'achève quand survient la fameuse « phase du miroir » notoirement décrite par Jacques Lacan. On peut aussi bien parler d'*immersion*, une recherche de sensation qui prévaut aujourd'hui dans plusieurs sortes de

<sup>14</sup> Bruno Dumont: « Je n'ai pas envie d'épargner le spectateur », entretien avec Louis Guichard, *Té/éTama* nO 2955, 2-8 septembre 2006, p. 26.

films, les clips exemplairement et les «films-concerts »<sup>15</sup>. Dans ces derniers, il ne s'agit plus de procurer au spectateur un point de vue et un point d'écoute référentiels à un sujet d'énonciation avec lequel il pourra imaginativement coïncider via les identifications secondaires aux personnages et aux situations des films. Il convient plutôt de produire sur le spectateur la sensation d'un contact immédiat et primaire avec une sphère d'énonciation visuelle et sonore diffuse, répandue partout en lui et autour de lui, dans laquelle il se perd comme sujet unifié pour se retrouver comme objet indifférencié. En tant que moteur fondamental des affects recherchés par les spectateurs de ces films - recherche qui n'est pas sans rapport avec celle des effets présumés de certains psychotropes - la pensée magique n'est pas loin. Plus précisément, la croyance animiste qui permet aux esprits d'agir sur les corps et les objets pour les mettre en mouvement, pour les *animer* est comme intacte. Mieux: elle semble toujours plus active et influente à mesure que la technologie repousse toujours plus loin, au travers d'images elles-mêmes toujours plus irréalistes, les limites de l'adéquation des êtres humains à l'image de leur corps propre.

### ***Cinéma et magie. M. Scheinfeigel - Armand Colin 2008***

<sup>15</sup> Voir Laurent Jullier, *L'écran post-moderne*, chapitre 3, «Les figures de l'immersion », opus cité. En fin d'ouvrage, l'auteur analyse plus particulièrement *La Guerre des étoiles*, *Le grand Bleu*, *Mauvais Sang*, *Nikita* et *Danse avec les loups*.