

## Pour qui sonne le CD-ROM?

Georges Dagneau

---

Volume 15, numéro 3, automne 1996

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/880ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

### Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

### ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

### Citer cet article

Dagneau, G. (1996). Pour qui sonne le CD-ROM? *Ciné-Bulles*, 15(3), 56–58.

## Pour qui sonne le CD-ROM?

par Georges Dagneau

Les années 80 ont vu la retraite d'un Bergman vieillissant, la mort de Cassavetes, Hitchcock, Truffaut, Welles, Tarkovsky... Les années 90 ont déjà vu passer Fellini, Malle et Kieslowski, en plus du suicide des théoriciens Christian Metz et Gilles Deleuze.

Nécrologie apocalyptique? Espérons que non... Elle a certainement un petit cachet fin de siècle (celui du cinéma), mais surtout un air de fin de millénaire. Si de nombreux Américains s'occupent de reprendre le flambeau d'Hitchcock et même si Carax se contente de transplanter la Nouvelle Vague dans une esthétique autrement vide, jamais plus on ne reverra de Fellini, de Bergman... Sans parler de Welles! Pourtant on ne manque pas de cinéastes et les fonds se trouvent toujours pour réaliser des films originaux, mais l'originalité elle aussi agonise (comme le reste) en cette fin de millénaire.

Où s'en va donc le cinéma? Partout, sauf dans une salle près de chez vous! Lors d'un colloque à l'occasion du centenaire du cinéma, cinéastes, producteurs, distributeurs et scénaristes à l'avant-scène du cinéma mondial ont tenté de définir l'avenir du cinéma et de ses nouvelles technologies. Comment, en effet, envisager l'impact du «numérique» quand la vidéo (en tant que moyen d'expression) n'a même pas encore son langage propre? La chose effraie autant les praticiens que les théoriciens. Quoi penser, en effet, des débordements d'un Peter Greenaway poussant résolument le cinéma dans un champ esthétique tout à fait nouveau qui se définit entièrement par l'absence de balises? Les autres devront-ils suivre son exemple? Woody Allen devra-t-il, à l'avenir pour se distinguer, jouer lui aussi du *paint-box*?

Nous vivons actuellement une sorte d'implosion du cinéma. L'éclatement des années 60, celui du «modernisme», suivait l'allégement du matériel de tournage, le rendant accessible à quiconque croyait avoir quelque chose à dire, donnant aussi naissance aux cinématographies nationales et entraînant une redé-

inition du langage cinématographique. Il s'opposait au cinéma classique dominant jusque-là (et depuis). L'implosion que nous connaissons aujourd'hui est tributaire du développement des moyens de diffusion (la vidéo, les vidéodisques, les CD-ROM, les satellites et Internet). Ces nouvelles technologies n'ont pas (pour l'instant) d'impact remarquable sur le langage du cinéma tel que nous le connaissons, mais elles modifient sensiblement notre façon de construire les films qui s'adaptent aux possibilités que ces moyens de diffusion offrent et sur la nouvelle demande qu'ils suscitent.

Envisager l'avenir, c'est connaître le présent. Depuis quelques années, les recherches des universitaires se concentrent sur le spectateur, c'est ce qu'on appelle les études de réception. Pour entrevoir l'avenir, nous devons chercher à comprendre les préférences du public actuel.

Premièrement, le public actuel est de plus en plus actif. On parle moins de spectateur ou de consommateur de films, et de plus en plus d'utilisateur. L'élite culturelle se déplace tranquillement, mais sûrement. Les jeunes cinéphiles lisent de moins en moins des essais; ils suivent des téléseries de science-fiction ou sur des phénomènes paranormaux et insolites et consomment la littérature spécialisée qui les accompagne (le modèle étant bien sûr *Star Trek*<sup>1</sup>). Le spectateur cultivé de demain est, dans ce sens, un initié qui participe à la projection. C'est un joueur, mais un joueur du XXI<sup>e</sup> siècle, habitué à des jeux au fonctionnement complexe qu'on appelle «des jeux de rôles». Il est habitué à une identification totale au personnage par les versions «grandeur nature» de ces mêmes jeux<sup>2</sup>. Les jeux de rôles sont un moyen de reléguer le pouvoir décisionnel (et créatif) à une instance autre (tout un système de tables de références complexes et de livres explicatifs sur le modèle des «livres dont vous êtes le héros»). Les dés (de cinq, dix, vingt faces) sont utilisés pour complexifier ce système fini de possibilités, ajoutant à la stratégie des échecs une bonne dose d'aléatoire que certains confondent avec du réalisme! À la suite de la disparition des frontières et de la réduction des distances, grâce aux technologies de communication, l'imagination est devenue un nouveau véhicule pour découvrir (voire inventer) de nouvelles frontières où la maîtrise échappe à l'homme.

En même temps que se développe l'utopique «vilage global» (à l'image de l'économie et de l'information), la sphère familiale et les relations interpersonnelles cèdent le pas aux relations cyber-

*«Now there's nothing wrong in writing about emotional and intellectual paralysis. It may indeed, thanks to Checkhov and Beckett, be the great modern theme.»*

*The extraordinary last lines of Waiting For Godot — «Let's go.» «Yes, let's go.» Stage directions: They do not move.*

*[...] it mirrors like a fun house mirror and amplifies like a distorted speaker one of the great tragedies of our times — the death of the imagination.*

*Because what else is paralysis?*

*The imagination has been so debased that imagination — being imaginative — rather than being the lynching of our existence now stands a synonym for something outside ourselves like science fiction or some new use for tangerine slices on raw pork chops — what an imaginative summer recipe — and Star Wars! So imaginative! And Star Trek — so imaginative! And Lord of the Rings — all those dwarves — so IMAGINATIVE.*

nétiqes. Le social cède le pas au global. Grâce à l'ordinateur et à Internet, c'est moins important d'avoir quelque chose à dire à quelqu'un que de POUVOIR parler à n'importe qui, n'importe où et peu importe de quoi. Le paradoxe central de l'avenir s'articule, semble-t-il, autour des notions de renfermement et d'ouverture: alors même que l'ouverture sur le monde réduit les distances, les moyens qui permettent cette ouverture renferment les individus sur eux-mêmes, coupant les contacts immédiats au profit des protocoles de communications qui régissent le «net».

L'implosion à laquelle nous assistons actuellement est donc une tentative de répondre à la demande grandissante caractérisée par le goût de l'aléatoire et le besoin de participation d'un public initié et de plus en plus actif (même s'il n'est pas nécessairement «lettré» ou plus cultivé<sup>3</sup>). Au lieu de s'ouvrir sur l'extérieur et de refléter les réalités de l'époque, les œuvres populaires actuelles fragmentent la réalité pour y faire face autrement. Alors que la tendance naturelle des avant-gardes de la première partie du XX<sup>e</sup> siècle commençait par la rupture d'avec le classicisme et dérivait vers l'abstraction, le dernier quart de notre siècle assiste non pas à un retour vers l'arrière, mais à un re-centrement des préoccupations esthétiques (une logique de moins en moins artistique et de plus en plus commerciale). L'avant-garde, dorénavant, ne dépend plus des recherches des créateurs, mais des attentes du public. Des créateurs-commerçants cherchent à synchroniser leurs produits par rapport au bon plaisir du public en «multimédiatisant» leur approche: la nouvelle série **Star Wars** cherche à conquérir un nouveau public qui s'initie déjà aux nouvelles aventures à travers les jeux de rôles **Star Wars** et suit le développement des nouveaux personnages sur Internet. Lucas prépare pour 1998-1999 une nouvelle série de trois films **Star Wars** qui est, nous dit-on, antérieure à celle que nous connaissons et qui présentera donc toute une panoplie de nouveaux personnages dans de «nouvelles situations» et tout le monde, petits et grands, connaîtra parfaitement la suite des événements. Évidemment, **Star Wars** est un cas particulier. Lucas peut se permettre de remonter dans le passé de son histoire puisque les robots et les mutants vieillissent mieux que les humains. Ce sont ces mutants et ces êtres mécaniques qui serviront de liens entre les deux séries et les deux générations.

Les enjeux se déplacent donc. Face à ce public d'initiés, il ne s'agit plus simplement de raconter ou de divertir, encore moins de faire réfléchir, mais plutôt

d'offrir au spectateur-joueur des «possibilités»; mêler les cartes ou démultiplier les pistes pour amener le public à chercher, à jouer, à construire, à spéculer... Il ne s'agit pas non plus de suspense ou d'énigmes, mais littéralement de jeux. Le discours du cinéaste est moins important que les possibilités qu'offrent son récit. C'est ce qui explique entre autres l'immense succès des films de plus en plus morcelés comme **Short Cuts** de Robert Altman ou **Pulp Fiction** de Quentin Tarantino, mais aussi comme **Smoking/No Smoking** d'Alain Resnais, des films qui S'AMUSENT à la discontinuité sans pour autant qu'il y ait de rupture. La discontinuité n'ouvre plus le film pour faire place à une réflexion sur son contenu. Elle est devenue son propre but: la discontinuité pour le simple plaisir de la discontinuité. En ce sens, on pourrait plutôt parler de «cinéma interrompu» où les liens entre les segments d'histoire changent sans que les histoires elles-mêmes n'en soient affectées.

Il existe un modèle pour envisager l'avenir... et le cinéma. En fait le débat se réduit à très peu de chose: la guerre des moyens de communication. Recevrons-nous finalement la télévision par le fil du téléphone ou le téléphone par le fil de la télévision? Adopterons-nous finalement les standards européens de haute définition ou ceux des Japonais et des Américains?

À l'image du débat sur les formats, les deux parties de la solution se trouvent de chaque côté de l'Atlantique. Hollywood détient la formule du succès. Quelques dinosaures numériques et plusieurs millions de dollars ne suffisent pas à tout expliquer. Le fonctionnement mythique des films hollywoodiens explique déjà bien des choses, mais c'est surtout l'art de la manipulation émotive des masses, perfectionnée de génération en génération, de Hitchcock à Spielberg, qui garantit la pérennité du produit hollywoodien.

De l'autre côté de l'Atlantique, on semble posséder le monopole de la combinatoire. Là où les Américains dominent par leur habileté technique, les Européens dominent par l'ingénierie ou, si vous préférez, par l'invention de structures. Resnais et Greenaway s'appliquent à jouer avec les possibles du récit; non plus à choisir le récit idéal, mais à les rendre tous accessibles et ainsi satisfaire le narrateur en chacun de nous en offrant des expériences individuelles au gré des combinatoires contenues dans leurs films.

Qui sera le vainqueur de cette course au morcellement? L'Amérique et sa puissance récupératrice basée

*The imagination has moved out of the realm of being our link, our most personal link, with our inner lives and the world outside that world — this world we share. What is schizophrenia but a horrifying state where what's in here doesn't match up with what's out there?*

*Why has imagination become a synonym for style?*

*I believe that the imagination is the passport we create to take us into the real world.*

*I believe the imagination is another phrase for what is most uniquely US.*

*(...) To face ourselves.*

*That is the hard thing.*

*The imagination.*

*That's God's gift to make the act of self-examination bearable.»*

*(John Guare, Six Degrees of Separation, New York, Vintage, 1990, p. 34)*

# Cinéma et nouvelles technologies

sur l'interaction de formules immuables sans égard à autre chose qu'aux recettes ou l'invention aventureuse européenne et sa recherche constante du jamais re-vu?

Dans les faits, on sait très bien que ce «problème» ne trouvera pas de solution satisfaisante. La question des standards de télévision haute-définition n'est pas encore réglée pour des raisons basement commerciales et il n'y a aucune raison de prévoir que l'avenir se jouera en faveur des cinéphiles, comme il est à prévoir que les nouvelles technologies vont encore nous donner accès (ici au Québec) aux produits européens (comme c'est le cas actuellement pour les vidéodisques) à travers les éditions américaines (donc sous-titrées en anglais). Il est raisonnable de s'attendre à ce que le cinéma de l'avenir reflète cette tendance déplorable, mais généralisée, de garder le pire des deux mondes. Rien n'indique que le pouvoir récupérateur des films américains soit en déclin et la faiblesse actuelle du cinéma mondial (qui n'est pas pire qu'à une autre époque) reflète seulement cette ennuyeuse réalité: le génie est aussi aléatoire que les combinatoires narratives qui l'expriment.

George Bernard Shaw écrivait: «Si l'histoire se répète toujours et que l'inattendu survient encore, l'homme est donc incapable d'apprendre par l'ex-

perience»<sup>4</sup>. L'espoir moderne (notre foi inébranlable dans l'avenir technologique) provient seulement du fait que l'on est incapable d'envisager un avenir humain. De toute façon, comme disait Shaw, à la fin d'un autre siècle (où est-ce au début du nôtre?): «Ceux qui admirent la civilisation moderne l'identifient généralement à la machine à vapeur et au télégraphe électrique. Ceux qui comprennent le fonctionnement de la machine à vapeur et du télégraphe passent leur vie à essayer de les remplacer par quelque chose de mieux»<sup>5</sup>. ■

1. On se souvient de **Twilight Zone** et l'on peut voir actuellement **The X-Files** et **The Outer Limits** sans compter quelques séries de science-fiction qui imitent **Star Trek**.

2. Les «grandeurs nature» sont les jeux de rôle du type «Dungeons and Dragons» où les participants costumés recréent l'atmosphère du jeu dans la réalité.

3. Il faut reconnaître que l'Internet n'a aucune valeur pédagogique en soi, à moins que l'internaute ne soit déjà inscrit dans une démarche d'apprentissage. Autrement dit, on peut mener l'internaute à la bibliothèque, mais on ne peut pas le forcer à apprendre quoi que ce soit.

4. George Bernard SHAW, *Man and Superman*, Penguin, 1946.

5. George Bernard SHAW, *les Pensées*, le Cherche Midi Éditeur, 1992.

## Une cinquantaine de films réalisés par les étudiants des cégeps de toute la province

Les 25, 26 et 27 octobre 1996  
à l'auditorium du Collège Ahuntsic  
9155, rue Saint-Hubert  
Montréal (Québec)  
(Métro Crémazie)

Une avant-première  
du cinéma québécois  
de demain!



### L'intercollégial du cinéma

Pour plus de renseignements:  
Marie-Claude Gagnon  
Tél.: (514) 270-4386

#### PROJECTIONS

**25 octobre**  
Soirée d'ouverture  
à 19 h

**26 octobre**  
13 h 30  
16 h  
20 h

**27 octobre**  
10 h  
12 h  
14 h 30  
Remise des prix  
à 16 h 30