

Cinéma interactif Le médium est le programme

Manon Tourigny

Volume 22, numéro 1, hiver 2004

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/26039ac>

[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

Tourigny, M. (2004). Cinéma interactif : le médium est le programme. *Ciné-Bulles*, 22(1), 52–54.

Le médium est le programme

PAR
MANON TOURIGNY

Si nous détournons la célèbre phrase de Marshall McLuhan pour annoncer notre sujet, c'est que nous sommes dans une ère nettement dominée par les outils de communication qui investissent la sphère publique de même que la sphère privée et artistique. L'utilisation de programmes informatiques vient infléchir, comme l'indique Nicolas Bourriaud, « la manière dont certains artistes conçoivent leur travail. L'œuvre d'un artiste prend ainsi le statut d'un ensemble d'unités réactivables par un regardeur-manipulateur »¹. C'est dans cette perspective que nous nous sommes attardés aux installations de cinéma interactif présentées lors du dernier Festival international nouveau Cinéma nouveaux Médias Montréal à la Société des arts technologiques. Nous allons tracer un bref portrait décrivant la multitude de formes que cela peut prendre en tenant compte du rôle du visiteur en tant qu'acteur de l'œuvre.



Sally or the bubble burst
de Toni Dove.

Mais avant de commencer notre tour d'horizon, revenons un instant sur le concept d'interactivité en art. Le terme, qui s'est répandu au début des années 1990, « désigne une gamme très large d'expériences novatrices utilisant divers médiums. Il présente (sous la forme de performances, de rencontres ou d'expériences individuelles) un flux de données (images, textes, sons), ainsi que diverses structures, environnements ou réseaux cybernétiques adaptables et en quelque sorte " intelligents ", de telle façon que le spectateur puisse agir sur le flux, modifier la structure, interagir avec l'environnement ou parcourir le réseau, participant ainsi directement à des actes de transformation et de création »².

En ce qui concerne le cinéma interactif, il est question de création d'interfaces qui exige la collaboration directe du spectateur. Ce dernier est invité à intervenir pour créer sa propre œuvre cinématographique. La manipulation des installations le met en présence d'un « réservoir de données », pour reprendre les termes de Fred Forest, qui mène à une infinité de possibles, à la variabilité comme principal levier de l'œuvre. Le dénominateur commun de toutes les installations présentées reste l'exploration et la recherche sur de nouvelles structures narratives. En fait, la possibilité de naviguer dans une interface entraîne inévitablement l'abandon de la linéarité du récit, voire la fin du narratif. Par contre, il existe bien un danger dans l'utilisation de ces technologies par rapport au film projeté en salle en cela que le public doit manipuler une interface qui parfois ne se laisse pas facilement apprivoiser. Ainsi, il peut y avoir perte d'intérêt de sa part et limite du projet.

Sally or the bubble burst (www.tonidove.com – États-Unis, 2002) de Toni Dove est probablement l'installation qui illustre bien les réserves que nous possédons quant à l'utilisation de la

1. BOURRIAUD, Nicolas. *Esthétique relationnelle*, Paris, Les Presses du réel, 1998, p. 20.
2. POPPER, Frank. *L'Art à l'âge électronique*, Paris, Hazan, 1993, p. 172.

technologie. L'œuvre permet d'entrer en contact avec la danseuse Sally Rand, au moyen d'un système de reconnaissance de la voix et par l'utilisation du clavier. Si l'idée est intéressante parce qu'elle donne l'illusion de s'adresser directement au personnage à l'écran, il reste qu'un des problèmes est de faire fonctionner l'interface. Il faut dire que cette œuvre comporte une liste d'instructions pouvant facilement rebuter tout utilisateur pressé. Mais surtout, le projet perd de sa fluidité et de son intérêt tant la communication est difficile à établir.



Switching (www.switching.dk/en – Danemark, 2003) du réalisateur Morten Schjødt permet à l'utilisateur de naviguer dans l'interface du film et de suivre Frida et Simon, les deux protagonistes. Il existe une structure de départ — un début et une fin — au même titre que le cinéma « traditionnel ». Par contre, c'est ce qui se passe entre ces deux modalités qui invite à une multitude de possibles grâce aux nombreux allers et retours que peut faire le spectateur. Le film est découpé en plusieurs scènes de telle sorte que chacune d'elles offre plusieurs entrées (*story links*) ainsi que des zones grises (*grey zone*) composées d'improvisations ou de variations de scènes. La clé qui permet une interaction consiste à suivre les expressions des acteurs durant le déroulement de l'histoire. C'est dans ces moments que l'utilisateur peut modifier le cours de l'intrigue et changer ce qui se passe à l'écran.

Avec *Alpha wolf* (<http://characters.media.mit.edu/projects/alphawolf.html> – États-Unis, 2001) de Bill Tomlinson et Synthetic Characters Group, le ludisme est mis à l'avant-plan. Cette interface rappelle d'ailleurs les jeux éducatifs destinés aux enfants. L'idée de base est de créer une relation entre les utilisateurs et ce qui se passe à l'écran, c'est-à-dire de permettre un dialogue avec un loup en lui transmettant des émotions propres aux canidés (le grognement signifie la domination, le gémissement marque la soumission et l'aboiement désigne le jeu, etc.). La dimension psychologique est au cœur du déroulement de l'histoire puisque des comportements sont programmés et des émotions simulées. En incarnant un loup, il est possible de créer différentes dynamiques dans la meute et de faire des rapprochements entre la vie dans la meute et ce qui se passe dans la société.

Alexandre Burton propose avec *Le culte du calcul* (www.artificiel.org – Québec, 2003) une installation où la machine produit des images *non-stop* en temps réel débutant et se terminant durant le festival. En fait, l'artiste semble appliquer un principe énoncé par Serge Daney, à savoir que les images fonctionnent toutes seules. Burton se pose en programmeur d'un algorithme qui crée des images produites par la machine de façon autonome, comme si elle provoquait l'usure et brûlait l'écran de l'intérieur. Cette réalisation d'un calcul à partir du code de 24 bits (en référence aux 24 images au cinéma) a pour résultat final la conception d'un film qui a produit 16 777 216 images différentes durant les 8 jours de l'événement. L'artiste met en scène une fonction mathématique qui se déploie dans le temps, une combinaison du langage binaire formé

Alexandre Burton
devant son installation
Le culte du calcul
(Photo : Martin Boudreault).

de 0 et de 1. Ces images sont en fait des courbes vectorielles et chacune d'elles découle d'une combinaison. Le dispositif présente un écran double face qui permet la présentation du calcul, d'un côté, et le film de ce calcul, de l'autre. Il est clair qu'il n'existe aucune trame narrative, mais plutôt l'exploration des possibilités technologiques de l'interface dans la création d'images. De plus, il n'est aucunement question d'interaction avec le spectateur puisque le programme se suffit à lui-même. La seule rencontre possible avec l'œuvre est cette interférence créée quand le visiteur s'approche de l'écran. Son rôle est d'être le témoin de cette transformation continue, un spectateur passif dans la réalisation en temps réel de ces images de synthèse.



La cabine d'*Office voodoo* de Michael Lew.

Office voodoo de Michael Lew (Suisse, 2002) est un film-installation interactif pour deux personnes ayant comme sous-titre un « film algorithmique avec un système de montage en temps réel ». Présentée dans une structure rappelant les jeux d'arcade, l'œuvre de Lew nécessite la participation active des utilisateurs qui doivent manipuler deux poupées, chacune représentant les protagonistes de l'histoire, Frank et Nancy, deux collègues confinés dans leur bureau. Le but est de provoquer des situations où différents sentiments seront mis en scène : dévastation, léthargie, bonheur, etc. L'artiste place le spectateur dans un mini laboratoire humain qui se trouve tant derrière que devant l'écran. Le spectateur peut parfois ressentir lui-même des émotions parce qu'il a l'impression d'avoir fait basculer l'action dans une dimension à laquelle il n'était pas préparé ou qui était contraire aux sentiments qu'il voulait exprimer. Les poupées à manipuler sont en fait le prolongement ou le lien qui unit l'utilisateur et le personnage. Le

sentiment de pouvoir que nous croyons détenir sur le couple est un leurre dans la mesure où l'artiste laisse une part d'autonomie à ses personnages. L'artiste crée ainsi une interface qui remet en question les limites entre le réel et le virtuel et qui donne l'illusion d'entrer en interaction avec ce qui se passe à l'écran.

L'installation interactive *Tracing the decay of fiction : encounters with a film* by Pat O'Neill de Rosemary Comella et Pat O'Neill (États-Unis, 2002) rappelle le documentaire dans sa structure. En naviguant dans cette interface, nous y trouvons différents témoignages de spécialistes, des archives visuelles, des photos, des documents audio, etc. L'utilisateur explore un lieu, celui du mythique Ambassador Hotel, témoin de différents événements. L'œuvre mise sur le potentiel narratif du lieu et des récits qui s'y sont implantés au fil du temps. C'est aussi un moyen de mettre en scène un monument du patrimoine américain, de reconstituer sa mémoire, de célébrer une époque, mais aussi de se rappeler la genèse d'une ville (Los Angeles). En fait, c'est comme si nous étions à la fois archéologues, historiens ou encore résidents et que nous allions fouiller dans les tréfonds de l'édifice pour y faire de multiples rencontres et découvertes. Le spectateur peut ainsi déconstruire l'histoire du lieu pour ne consulter que les strates d'informations qui l'intéressent.

Malgré le fait que quelques installations se sont révélées inégales dans leur fonctionnement, cet événement a néanmoins permis la présentation de pratiques que le public a rarement l'occasion de voir et de tester. Le détournement des différents moyens de communication disponibles par les artistes leur permet d'établir un dialogue entre le public et l'œuvre (ou la machine) et suscite de nombreux questionnements tant sur les possibilités technologiques que sur les limites entre le réel et le virtuel. Par le biais de ces différentes utilisations, nous constatons que la technologie offre de nouveaux modes de perception et de traitement de l'information en plus de privilégier de nouveaux espaces de convivialité. L'importance des programmes et des interfaces constitue le médium par lequel les artistes établissent cette interaction, la technologie favorisant ces échanges entre le public et l'œuvre. ■