

> L'imprévisibilité de la réception cinématographique: mises en jeu de l'engagement spectatoriel

Benjamin Lesson

Résumé

Dans la poursuite des théories de Walter Benjamin et de Stanley Cavell, il apparaît que le caractère imprévisible de la narration, du regard du spectateur, et de la réception collective du film, font partie prenante de la médiation cinématographique. Certains films rendent particulièrement manifestes ces imprévisibilités: ils modifient en partie les habitudes narratives et/ou de projection et rompent ainsi les automatismes de leur «réception» – nous dirons qu'ils font «bug». *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) produit un «bug volontaire de perception». *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975) a été, quant à lui, l'objet d'un «bug d'appropriation». *Avatar* (James Cameron, 2010) et *The Last Call* (Jung Von Matt, 2010) – deux films exploitant les nouveaux dispositifs numériques – s'inscrivent dans le même sillage. Ils réactualisent les enjeux de ces «bugs». Comprendre ce qui produit, dans ces exemples, la tension des structures habituelles du spectacle cinématographique, nous permettrait de repérer des traits caractéristiques de la médiation cinématographique ainsi que de nouveaux modes de son imprévisibilité.

Plan

- *Citizen Kane* et *Avatar*: la part d'imprévisibilité dans le regard
- *The Rocky Horror Picture Show* et *The Last Call*: la part d'imprévisibilité dans la réception collective

Auteur

Benjamin Lesson est docteur en Sciences de l'Information et de la Communication. Ses recherches posent le cinéma comme une forme de médiation culturelle permettant au spectateur de rencontrer une culture et d'y prendre place. Le cinéma pointe ainsi une manière d'être dans le monde, avec les autres: il offre une grille de compréhension du monde et de la sociabilité à travers ses représentations et leurs mises en spectacle. À partir de cette hypothèse, ses différents travaux s'attachent à circonscrire l'expérience cinématographique sous ses aspects esthétiques, éthiques et politiques.

L'expérience spectatorielle est inscrite dans un cadre de contraintes (clôture du film, mise en scène, ritualisation des séances...). Pourtant, à leurs époques et à leurs manières, Walter Benjamin et Stanley Cavell ont fait de l'imprévisibilité un point central de l'esthétique du cinéma et de son importance socioculturelle. Selon ces auteurs, le cinéma est un dispositif technique d'enregistrement et de projection de film, au sein duquel il existe deux formes d'imprévisibilité spectatorielle: celle du regard et celle de la réception collective. L'intérêt du spectacle cinématographique procéderait de libertés interprétatives, du jeu avec les contraintes techniques et symboliques du cinéma.

[1] W. Benjamin, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité mécanisée (1935) », in *Écrits français*, Paris, Gallimard, 1991

[2] Nous reprenons ici la définition de la *médiation culturelle* par Bernard Lamizet, comme une mise en relation ritualisée et organisée d'un sujet avec un objet culturel, exprimant l'identité des acteurs de sociabilité à travers la logique de sublimation esthétique. B. Lamizet, *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan, 2000

[3] Les éléments de signification ne peuvent être compris qu'en relation au contexte de leur mobilisation. Ici, pas seulement le contexte interne au film, mais également dans sa diffusion et sa projection. Le changement de position pragmatique est un changement de perception dans le cadre global du procès de signification. Il est évident que Benjamin n'a pas formulé le principe en ces termes; à nos yeux, il en a posé les bases. C'est un point important qui nous permet, justement, de le rattacher à Cavell qui, lui, a été formé avec la sensibilité pragmatique (son directeur de thèse étant John Austin)

[4] Il développe ce principe dès son premier ouvrage sur le cinéma et le reprend dans ses textes ultérieurs. S. Cavell, *La Projection du Monde*, Paris, Belin, 1999. On pourrait dire que Cavell se demande ce que pourrait « représenter » (signifier), pour un spectateur, ce qu'un film lui « présente » (ce qui lui est montré)

[5] La question du changement de position éthique pourrait être considérée comme centrale dans toute son œuvre philosophique — donc, *in extenso*, dans ses réflexions sur le cinéma. La question de la mobilité du regard et de la position éthique est particulièrement manifeste dans son ouvrage *Philosophie des salles obscures* où il alterne des chapitres de réflexions sur les questions morales d'un philosophe et des chapitres d'analyses de films qui posent des problématiques similaires. Cavell nous restitue ainsi un même problème saisi par deux formes d'intelligibilité; il nous montre également différents points de vue possibles sur les enjeux moraux et esthétiques. S. Cavell, *Philosophie des salles obscures*, Paris, Flammarion, 2011

Walter Benjamin – héritant notamment des théories brechtiennes de la représentation – conçoit le dispositif technique de cinéma comme instance de double distanciation **[1]**. D'une part, il y a la performance de l'acteur, qui parvient à établir une poétique malgré les contraintes techniques de la caméra (on pourrait, par ailleurs, étendre ce principe à la mise en scène). D'autre part, il y a le régime particulier de réception du film, dans une salle, qui apparaît comme une forme de médiation culturelle (une forme d'inscription du sujet dans une communauté donnée **[2]**). En effet, un même film peut être projeté plusieurs fois, les séances ne se ressemblent pas – elles ne sont pas reproductibles, malgré la reproductibilité du film. La non répétitivité des séances et la question de la performance (en opposition à l'automatisme de la caméra) conduisent Benjamin à repérer l'imprévisibilité (spectatorielle) comme l'expérience d'un changement de position pragmatique **[3]**.

Quelques décennies plus tard, dans un autre contexte culturel et intellectuel, Stanley Cavell considère que la question déterminante n'est pas seulement ce que le film présente, mais surtout ce que le spectateur peut en faire: autrement dit, la manière dont le regard du spectateur fait un parcours et sa réflexivité donnent une valeur au film qui est particulière et non reproductible **[4]**. Le cinéma, comme espace d'expérience, où les personnages projetés apparaissent comme des « manières d'être » (dans un univers donné) et où la sensibilité du spectateur est elle-même une « manière d'être spectateur », parmi un public, est le lieu d'un changement de position éthique **[5]**.

L'intérêt du cinéma résiderait ainsi dans la possibilité d'avoir une autre perception politique (chez Benjamin) et éthique (chez Cavell), à travers les imprévisibilités produites par la mise en scène elle-même, ainsi qu'à travers celles propres à la réception.

Ces deux auteurs ont établi leurs démonstrations à partir des films de leur époque. Or, de Chaplin (un des exemples choisis par Benjamin) à Capra (étudié par Cavell), le cinéma a développé ses possibilités techniques, son langage, et a élargi ses propos. De plus, de Benjamin à Cavell (et d'eux à nous) les rituels des séances ont bien changé: si le philosophe allemand pouvait être témoin d'une réelle animation dans la salle, les rituels contemporains en appellent plutôt au silence (voire, si on regarde un film sur d'autres supports que la salle, à un possible isolement). Pourtant, malgré des différences dans ses manifestations, leur principe commun semble demeurer.

L'objet de cet article est de mettre ce constat à l'épreuve de films produits dans le contexte du cinéma numérique (production et projection): *Avatar* (James Cameron, 2010) et *The Last Call* (Jung Von Matt, 2010). Si le premier apparaît comme un film répondant aux structures narratives (et idéologiques) classiques du cinéma hollywoodien, son usage singulier de la 3D peut conduire le spectateur à problématiser l'enjeu esthétique, politique et éthique du regard. Le second, quant à lui, vise à éclater la linéarité de

la structure narrative ainsi que celle de notre mode de réception : par l'intermédiaire des téléphones mobiles des spectateurs, il les engage dans la narration et, parce que les choix du spectateur-usager font débat dans la salle, il souligne l'importance de la dimension collective du public. L'imprévisibilité cinématographique, telle qu'elle est conçue au sein des théories de Walter Benjamin et de Stanley Cavell, aide-t-elle à comprendre ces nouvelles formes esthétiques, ou avons-nous affaire à un total changement paradigmatique ?

Nous pencherons vers la première option : ces deux exemples ne révolutionnent pas tant la logique de médiation cinématographique qu'ils soulignent, à leurs manières, ce qui est à l'œuvre dans chaque film, dans chaque séance. Ils réactualisent des processus de signification, ce qui nous oblige à reconfigurer nos références théoriques. Ainsi *Avatar*, notamment à travers ses jeux de profondeur de champ et la question de la mobilité du regard au sein de différents cadres et plans, peut être mis en relation avec *Citizen Kane* (Orson Welles, 1940). Et *The Last Call*, avec sa manifestation des appropriations singulières par un public donné, peut être associé aux séances animées du *Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975).

A travers ces continuités, et leurs transfigurations internes – qu'elles soient d'ordre esthétique aussi bien que théorique – nous pourrions trouver des moyens de penser le cinéma avec ses spécificités communicationnelles. À l'heure des NTIC (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication), le cinéma ne transmet pas seulement des informations, n'est pas simplement un discours : il est un espace de communication.

***Citizen Kane* et *Avatar* : la part d'imprévisibilité dans le regard**

Cavell cite régulièrement l'idée de Wittgenstein selon qui « tout langage est une déformation de la vie parlante », c'est-à-dire que le langage implique une forme de rationalisation, une perception particulière du monde et un mode d'attention spécifique. Le cinéma, étant selon Cavell une forme de langage, impliquerait donc un régime d'attention particulier, une façon de voir le monde.

La mise en scène, à travers un style, propose une certaine intelligibilité. En étant répété et réapproprié par d'autres cinéastes, le style peut tendre à devenir une norme : c'est ce que Cavell appelle un « automatisme ». Par exemple, la rationalisation puis la systématisation du montage alterné est une forme « d'automatisme ». Cette répétition de figures de style est corrélative de la garantie de son intelligibilité. Une grande partie de l'ouvrage *La projection du monde* [6] vise à rendre compte de différents automatismes du cinéma, pour mieux cerner les mécanismes d'intelligibilité cinématographique et les enjeux symboliques du cinéma.

Il y a néanmoins des films qui ne cèdent pas aux automatismes, mais qui les manifestent et qui les problématisent ; ils incitent alors les spectateurs à réfléchir sur l'intelligibilité cinématographique. *Citizen Kane* fait partie de ces films. Il articule une esthétique complexe, où se confrontent différents points de vue et différentes focales, avec un propos diégétique qui pose précisément la question du regard et du point de vue. En cela, il fait « bug » dans la perception : les automatismes, les habitudes sont mises à mal, on doit alors (ré)apprendre à regarder le film (comme un « bug informatique » nous amène bien souvent à devoir redémarrer le système).

[6] Cf. note 4

Dans ce film, une des scènes les plus exemplaires de la tension que produit la mise en scène et qui perturbe les automatismes interprétatifs, est celle où l'on apprend que le destin du jeune Kane va être scellé.

Nous sommes dans un intérieur. Deux adultes parlent. Ils parlent de l'avenir du petit Kane qu'on aperçoit à travers la fenêtre. Il joue, innocemment, dans la neige. Notre regard est soumis à la tension entre le destin de ce petit garçon et son inconscience. Notre regard participe de ce qu'on appelle l'ironie dramatique: plus on fait d'allées et venues, au sein de l'image, entre le garçon et les adultes, plus nous devenons sensibles à cette tension. Libre à notre regard de dramatiser cette scène ou, au contraire, de concentrer notre attention sur un de ses éléments: Welles offre des perspectives, mais ne donne pas de ligne de conduite.

Cette possible mobilité du regard, au sein de l'image, laisse au spectateur une relative possibilité de construire son propre régime de visibilité: Orson Welles incite son spectateur à développer un *point de vue*. Plus le spectateur est capable de saisir des éléments de l'image et de les mettre en lien, plus il devient témoin d'une tension entre ces différents éléments. Une attention soutenue à ce qui lui est présenté lui permet une meilleure connaissance de ce qui se passe [7].

[7] Apprendre à développer une telle attention est un point essentiel de l'expérience cinématographique, selon Cavell. C'est précisément cet apprentissage qui permet au spectateur de devenir « meilleur », c'est-à-dire conscient de la situation complexe de sujet

Le film de Welles systématise cette rupture du mode démonstratif (où le regard est dirigé) au profit d'une monstration (où le regard est plus mobile et plus producteur de sens) et l'étend à la narration elle-même. Tout le film est une enquête sur le personnage de Kane. La manière même dont Welles organise les différentes séquences et la manière dont elles sont présentées au spectateur illustrent différents moyens de saisir l'image de Kane, de comprendre un peu mieux ce personnage.

Le passage de la première séquence à la deuxième en est un exemple manifeste. Dans la première, nous sommes témoins du décès d'un homme et l'entendons dire le mot « Rosebud »; succède à cette séquence un film d'actualité, couvrant la carrière de Kane. Entre la première et la deuxième séquence, il existe une tension entre l'espace privé et l'image publique du personnage. Nous en voyons une autre « image », mais nous ne comprenons toujours pas le sens de son dernier mot. Il n'y a pas de réponse immédiate à ce qu'on a vu quelques secondes auparavant, pas d'intelligibilité directement manifestée. En cela, le film fait « bug »: pas de linéarité stricte, pas de solution amenée simplement, il faut apprendre à suivre cette narration. L'enquête pour découvrir le sens de « Rosebud » devient le moteur narratif. Mais on comprend bien vite que ce moteur n'est qu'un prétexte pour comprendre l'enjeu de l'enquête. C'est entre ces deux images que va s'esquisser, progressivement, le personnage de Kane: un homme dont la vie privée devient affaire publique, mais dont la plus profonde intimité est cachée à qui ne sait pas la voir.

Le talent de Welles consiste à ne faire qu'un pas entre l'enjeu narratif de l'enquête et l'enjeu symbolique du film. Il faut apprendre à regarder. Ce sont les différents registres de ce qui est donné à voir dans la même continuité qui font énigme: on a du mal à construire un seul point de vue, c'est-à-dire à articuler de manière intelligible l'ensemble des points de vue. Orson Welles crée un « bug volontaire de perception » auquel doivent se confronter parallèlement l'enquêteur (qui doit analyser différents points de vue *dans* la diégèse) et le spectateur (qui a des contraintes similaires *face* à la diégèse).

L'intelligibilité cinématographique ne trouve son sens que lorsqu'on prend en compte les différents points de vue (ici, des personnages). On découvre la morale (cinématographique) de cette histoire: la vérité se construit par un effort de convergence de différents points de vue, et n'est donc pas

extérieure au regard. Ce n'est que par la force du regard que le spectateur peut relier et comprendre les points de vue, mais également les distances (visuelles et symboliques) des personnages. Autrement dit, du bug de perception volontairement recherché naît une possibilité d'interprétation : « l'intelligence » à faire de ce « bug » est précisément d'engager nos capacités d'interprétation, notre manière de trouver une intelligibilité aux images de ce film.

Cet enjeu est propre à tout film, mais celui de Welles en montre la nécessité et peut-être également son caractère indépassable. *Avatar*, le film de James Cameron, à travers l'usage de la 3D et des images numériques, redécouvre cette limite [8]. L'usage d'un dispositif en 3D permet de rendre spectaculaire l'ambition cinématographique à faire plonger le spectateur dans un univers imaginaire. Il nous invite à entrer en jeu. Mais ce jeu implique que nous prenions en compte notre environnement technique.

[8] James Cameron offre un film de facture classique (c'est-à-dire avec beaucoup d'automatismes) tout en exploitant de nouvelles techniques. Par là, on pourrait y trouver la source de l'échec de la critique de la technique que propose ce film – point déjà noté par Raphaël Enthoven (« *Avatar*, quand Hollywood rencontre Rousseau », Les nouveaux chemins de la connaissance, France Culture, émission du 11/04/2012). Mais on peut aussi penser que c'est précisément sa facture classique qui permet de réintroduire les questions posées par Welles – d'autant plus que, si Cameron fait usage d'automatismes dans sa résolution du problème, le spectateur, quant à lui, n'y est pas contraint

Le film s'ouvre sur un travelling au-dessus des forêts de Pandora. Très vite cependant, nous entendons, en voix off, Jack Sully nous parler. C'est le principal protagoniste de cette histoire. Il évoque ses rêves à propos de Pandora. Ce que nous voyons est son rêve. Puis, nous le retrouvons, face à nous. Il s'éveille. Il était dans un sarcophage de sommeil, pendant le transport vers la fameuse planète. L'éveil est un difficile retour à la réalité : son corps est en partie handicapé et il apprend que son frère est décédé. C'est lui qui aura pour tâche de contrôler un avatar, afin de dialoguer avec les autochtones.

Cette entrée en matière est une sorte d'allégorie de la place du spectateur. Notre corps est en repos, comme renié, le temps d'une projection. Et si Jack semble « ressusciter » en prenant le contrôle de l'avatar, s'il semble découvrir une nouvelle vie, un nouveau monde, le spectateur, quant à lui, en fait de même avec ses lunettes 3D, en observant ce monde. Le regard (appareillé) du spectateur devient une métonymie de son rapport sensible au monde et de son rapport symbolique à la technique.

La manière même dont James Cameron exploite les outils numériques pour faire ce film est assez significative. D'une part, la 3D lui permet de « creuser » l'écran, de lui donner plus de profondeur. Dans cette nouvelle vision de la perspective, différents plans sont nets (de telle sorte que le spectateur peut, à loisir, se concentrer sur l'élément central du cadrage aussi bien que sur les effets environnementaux). L'engagement spectatorial est, certes, ici moindre que dans le film de Welles, mais il n'est pas absent ; mieux, sa réactualisation, aidée par les dispositifs techniques contemporains, souligne l'importance de cette mobilité du regard et montre une manière dont le cinéma peut offrir une intelligibilité aux nouveaux outils numériques.

La pérennisation du langage cinématographique (et de son intelligibilité) permet, par ailleurs, de poser les questions coextensives des cultures numériques, à savoir celles du réalisme, de la réalité et du virtuel. Cameron semble avoir veillé à ce qu'il n'y ait aucun hiatus entre l'acteur, le personnage numérique et l'environnement virtuel. En cela, il a essayé d'éviter un « bug de perception » par des différenciations visuelles. Cameron ne vise donc pas à briser nos automatismes ; pourtant il met le spectateur dans la situation où c'est le réalisme qui devient incroyable – on peut se dire qu'« on est dedans, tout en sachant qu'on n'est pas dedans ». Une perturbation s'opère et on est amené à se demander ce qui est incroyable : la sensation produite par le dispositif 3D, la technique qui la procure, ou bien le fait de l'éprouver dans un contexte artificiel ? Derrière l'apparence « naturelle » de sa narration se camouflent des questions complexes pour le spectateur.

L'enjeu de cette entrée en jeu est, encore une fois, de questionner le regard. Ici, il s'agirait du regard appareillé, du regard augmenté, c'est-à-dire du regard définitivement inscrit dans des dispositifs techniques (numériques). Les multiples facettes à découvrir dans ce film ne sont pas seulement celles des personnages, mais plus globalement celles de nos rapports possibles au monde – notamment à travers nos manières d'employer la technique. Il s'agit de refuser la simple détermination technique. C'est ce que va essayer de faire Jack. C'est aussi ce que peut faire le spectateur, notamment dans son enquête sur ce qui fait l'efficacité sémiotique du film [9], mais également sur ce qui lui donne (ou non) une profondeur éthique.

[9] Valérie Morignat en offre une analyse sémiotique approfondie, dans son intervention dans le cadre de l'Académie du Forum des Images, le 20 mai 2011, http://www.dailymotion.com/video/xk1e6d_avatar-de-james-cameronanalyse-par-valerie-morignat_shortfilms (consulté le 20 septembre 2012)

La technique peut être comprise comme une seconde nature et le rapport que l'on entretient avec notre environnement est lui-même l'expression de notre propre nature. Il ne s'agit pas de rejeter l'un au profit de l'autre, mais de saisir ces deux dimensions ensemble. La scène fondamentale du film n'est d'ailleurs rien d'autre que la scène où Jack, en avatar, embrasse la Na'vi. Il y a une double réconciliation ici : celle de Jack avec la technologie, où son avatar est humanisé, et celle d'un certain usage technologique en relation avec un environnement donné.

L'échec critique du film est peut-être de défendre une conception médiumnique naïve de la technique – et, surtout, de faire oublier qu'il s'agit là, malgré tout, d'un rapport technique au monde. Mais si cette critique est applicable au niveau idéologique, elle l'est nettement moins au niveau de l'organisation de l'expérience esthétique du spectateur. L'artifice de ce monde n'entre pas en compétition avec notre réalité ; il la complète

Le « bug de perception » nous conduit à considérer l'opposition entre les notions de diégèse et de mimésis. Ce n'est pas l'acte de montrer (qui est de l'ordre de la mimésis), mais c'est celui de raconter qui porte le problème exposé dans sa complexité : comment ce que l'on montre raconte. Tandis que l'utopie des NTIC (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication) est de transmettre des informations, le cinéma rappelle toute la dimension symbolique du fait qu'une information dit plus de choses qu'elle n'en a l'air. La limite trouvée par Welles est réactualisée par James Cameron.

Lev Manovich résume cette limite de la manière suivante : « Même si toute l'imagerie a tendance à devenir infographique, la prédominance de l'imagerie photographique et cinématographique ne cesse de se renforcer. C'est là le paradoxe de la culture visuelle numérique » [10]. Le paradoxe n'existe que si nous portons notre attention sur les images. Il ne tient plus lorsque nous sommes davantage attentifs à l'articulation film/spectateur – c'est-à-dire lorsqu'on s'aperçoit que l'image cinématographique est narrative et incitative d'un certain mode de regard. C'est moins « l'image cinématographique » qui se renforce, que le dispositif et l'engagement spectatorial particulier qu'il offre. C'est moins l'image comme mimésis qui se renforce, que les enjeux de la diégèse. Le champ possible du bug, sur lequel peut encore insister le cinéma, réside donc notamment entre mimésis et diégèse.

[10] L. Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Paris, Presses du réel, 2010, p.161

***The Rocky Horror Picture Show* et *The Last Call*: la part d'imprévisibilité dans la réception collective**

Le cinéma n'est pas seulement un art de l'image, c'est, avant tout, un art du spectacle. Ce qui produit la signification pour un spectateur, ce n'est pas seulement le film, mais aussi sa réception collective manifestée par le public. Ce principe reste souvent implicite.

En revanche, des films comme *The Rocky Horror Picture Show* ou *The Last Call* ne prennent tout leur sens qu'en fonction de la réaction du public. Ce qui est le centre du spectacle n'est plus seulement le film, mais le changement de position pragmatique du public. Ces séances mettent en tension le dispositif et le film. Ils créent un «bug d'appropriation» et rendent manifeste la question des incidences de la position pragmatique (et de ses imprévisibilités). La comédie musicale de Jim Sharman, doit son succès aux effets singuliers de ritualisation qu'elle a générés. Dans la salle, une troupe assure une relation entre le public et le film, et tend à faire vivre dans la salle ce que les protagonistes vivent à l'écran (jets de riz lors d'une scène de mariage...). Le spectateur peut décider, ou non, de s'engager dans ce spectacle, de participer aux événements qui ont lieu pendant la séance. Le film n'est plus qu'un prétexte, un pré-texte, un support, pour faire advenir quelque chose. Il y a un jeu de rapport «magique» à l'écran, où la troupe semble dialoguer avec le film et influencer sur lui. Ce «rapport magique», par lequel le film semble répondre aux incantations des acteurs, est évidemment illusoire – et compris comme tel par l'ensemble des spectateurs.

Les séances ne sont pas «anarchiques»; au contraire, elles sont extrêmement ritualisées. Il s'agit, en quelque sorte, de participer à un certain régime de sociabilité (sous la forme la plus ludique possible). Et c'est la manière dont chacun participe de cette forme de sociabilité qui donne la teneur d'une séance. Le film est donc le prétexte et le cadre de rapports entre êtres humains, à un moment donné [11]. Pour le dire simplement, les séances sont organisées comme des «fêtes», plutôt que comme des spectacles: il ne s'agit pas d'aller voir des personnages projetés à l'écran et de les considérer comme des formes de reflets spéculaires, mais plutôt de faire l'épreuve d'une dissolution du moi dans le régime de sociabilité festive, laquelle déstructure le rapport habituel au spectacle.

Il est notable que le film n'a pas été prévu à cet effet par ses producteurs. Ce n'est que lors d'une deuxième exploitation de ce film, à New York, dans les séances de minuit, qu'un groupe de fan s'est constitué, de séance en séance, et a commencé à intervenir pendant les projections, voire à venir déguisés. Ce principe s'est progressivement généralisé et s'est exporté, au point que cette appropriation «imprévue» est devenue le centre d'attention, le centre du spectacle

Mieux: selon les pays et leurs cultures respectives, les modalités d'interactions dans la salle changent (par exemple la France est connue pour être une des plus «libérées» et outrancières), ce qui conduit à faire diverses expériences du même film selon les troupes, les salles, les séances, les pays... Ce sont, dès lors, moins les potentialités virtuelles qu'engage le film qui intéressent le public que sa performance en tant que spectacle. Mieux, ce sont la culture, le film et le public qui sont manifestement dans une situation de spectacle. Participer à ce spectacle, c'est emporter avec soi son identité, sa culture, et en jouer.

L'exemple des séances du *Rocky Horror Picture Show* montre, de manière radicale, le (dé)plaisir possible lié à la dimension pragmatique du changement de position spectatorial: l'imprévu à l'écran est d'autant plus satisfaisant qu'il est partagé avec des inconnus. La séance est un hors cadre qui montre des liens et des logiques possibles (dans différents rapports de sociabilité) auparavant insoupçonnés. La déstructuration festive rend sensible à ce qui, usuellement, participe de la structuration du spectacle: c'est-à-dire à une sorte «d'automatisme de la réception». On peut en conclure un élément essentiel de la médiation cinématographique: la diégèse ne prend sens que si elle est transformée par l'imprévisibilité humaine.

[11] Sommes-nous encore ici dans le domaine du cinéma? Oui, si on considère le cinéma comme un spectacle et non pas seulement comme un art visuel. La question du changement de position du spectateur n'est peut-être plus du ressort du cinéaste, mais elle n'en est pas moins un élément déterminant, ainsi que l'ont souligné Benjamin et Cavell. C'est là toute la différence entre étudier le cinéma sous son angle strictement esthétique et sous l'angle de la médiation (que nous privilégions ici). En effet, bien que l'évolution de nos rapports au film tend à faire croire au caractère privé de notre regard (silence demandé dans la salle, obscurité, ou visionnement privé de film en dehors des salles), celui-ci reste toujours relativement solidaire d'un principe de publicité

Il n'y a pas que le modèle festif qui permette d'interroger les enjeux de la structuration du spectacle; Jung Von Matt, avec son court-métrage *The Last Call*, rompt les « automatismes » du spectacle pour problématiser la notion de sens commun.

Il s'agit ici d'interagir avec les protagonistes du film depuis la salle à l'aide de son téléphone portable. À l'entrée de la salle, chaque spectateur est invité à entrer son numéro de portable dans la base de données du logiciel qui en appelle un au hasard et diffuse des scènes du film en fonction de ses réponses. Il s'agit d'un thriller où l'héroïne est poursuivie par un tueur et dont la survie dépend précisément des choix du spectateur avec qui elle est au téléphone (et dont le spectateur entend la voix sur son portable).

Ce film est donc interactif, mais l'interactivité prend une valeur tout à fait particulière au sein de la salle. Lorsque l'on voit quelques images de séance, on remarque que le public n'est absolument pas passif, mais réagit et propose des choix au spectateur qui a le téléphone [12]. Chaque choix engage le spectateur et la protagoniste, mais également le public. Les choix du spectateur-performer sont manifestement affaires publiques [13].

Or, ces choix du *performer* peuvent être aussi bien esthétiques (dans le sens d'une rationalité dramaturgique) que moraux, puisque la question se pose à un moment de savoir si l'héroïne doit continuer de fuir ou aider une victime. Il y a un encastrement direct de la question esthétique et de la question morale – une expérimentation directe du sens commun: doit-on privilégier une certaine forme dramatique ou une certaine forme morale? Tout le problème du *performer* est d'avoir conscience de ses propres critères de choix et de les confronter à ceux des autres.

Le contexte de ce sens commun est tout à fait particulier. En faisant se rencontrer deux dispositifs de communication (cinéma et téléphonie mobile), ce film crée une mise en abîme des dispositifs de médiation (il est d'ailleurs notable que, thriller oblige, le tueur ne disparaît pas à la fin du film mais appelle directement le *performer*!). Ce que le *performer* découvre, parfois à ses dépens, est que les NTIC ne sont pas simplement des techniques de transmission d'informations: ce sont des sites où se créent des relations, des effets de significations – autrement dit des lieux où l'intelligence se déploie. S'il y a parfois contestations ou négociations pendant la séance, c'est parce que le choix d'un spectateur engage tous les autres. C'est bien la tension entre l'individu et le reste de la salle qui offre une possible réflexion sur ce qui constitue une attitude juste; par ce biais, cette expérience force à se demander qui (et comment se) fait l'appropriation.

C'est là un point sur lequel insiste, par ailleurs, la théorie cavellienne du cinéma. Le problème des sujets est le *conformisme*: la tentative de s'approcher d'un comportement et d'une pensée autorisés par la norme (une structure structurante et structurée, selon Bourdieu) – norme qui est, cependant, difficilement compréhensible.

The Last Call montre les traits de l'esprit de conformisme, son caractère inanticipable et, cependant, la possible navigation en son sein. Avant la séance, avant les choix du *performer*, il est difficile de savoir ce qui sera, aux yeux de la majorité, le bon choix. La prise de position personnelle devient une découverte de sa propre *authenticité* – de la singularité de sa décision [14].

Le film de Von Matt fait glisser ces questions du régime de la représentation vers celui de l'appropriation: si le spectateur ordinaire doit savoir regarder comment les personnages interagissent entre eux, comment ils prennent

[12] <http://www.youtube.com/watch?v=BRMNFwdntok> (consulté le 5 mai 2012)

[13] Alors qu'usuellement cette dimension est implicite. Cf note 11

[14] Cette tension entre *conformité* et *authenticité*, Cavell la retrouve dans d'autres films. Par exemple, dans deux genres qu'il a « inventés »: le mélodrame de la femme inconnue et la comédie de remariage. Ce sont toujours des films où un personnage *authentique* est en tension avec l'esprit de conformité: souvent des femmes qui cherchent, contre la pensée dominante, à vivre leur propre vie, ce qui implique d'aller à la recherche de ce qu'elles désirent au plus profond d'elles. Ces personnages apprennent à se raconter et à refuser de montrer des signes socialement acceptables. S. Cavell, *À la recherche du bonheur – Hollywood et la comédie du remariage*, Paris, Les Cahiers du Cinéma, 1993. S. Cavell, *Le cinéma nous rend-il meilleurs?*, Paris, Bayard, 2003. Une remarque à propos de cette « invention » de genres. Celle-ci n'est pas le produit direct du dispositif cinématographique, mais de l'attention que peut lui porter le spectateur. Elle fait partie intégrante de ce que Cavell nomme « l'importance » du cinéma, c'est-à-dire sa valeur expérientielle pour un spectateur

des positions (morales et esthétiques) respectives, le spectateur du film de Von Matt doit le faire vis-à-vis des autres spectateurs.

Le « bug d'appropriation », plus ou moins visé selon le film, est dans la salle. Ce qui veut dire que la médiation cinématographique comprend aussi bien une esthétique du film qu'une esthétique de sa diffusion et de sa réception. C'est pourquoi nous soutenons que le cinéma est un spectacle et qu'il est un espace de communication. L'interprétation du spectateur n'est pas close sur elle-même : elle est en relation (plus ou moins directe, plus ou moins manifeste) avec l'interprétation d'autres spectateurs (dans la salle et dans l'espace public [15]).

[15] Cf. note 11

Les deux derniers exemples mettaient en lumière le régime particulier de publicité (comme manière d'être dans une sorte d'espace public) propre au cinéma. Nous pourrions nous risquer à faire l'analogie suivante : l'espace communicationnel du cinéma est complexe, parce qu'il comprend des transmissions informationnelles du film au spectateur et des spectateurs entre eux ; les multiples réseaux d'informations impliquent un « bruit » [16], un brouillage, plus ou moins recherché par les cinéastes. C'est ce brouillage – entre bugs et automatismes – qui est précisément le point à partir duquel une réflexivité est possible. La mobilité du regard (rendue nécessaire par les « bugs de perception », pointés dans nos deux premiers exemples) en est une manifestation intégrée dans le regard lui-même.

[16] En Sciences de l'Information, lorsqu'on étudie les traitements de signal, le « bruit » est la partie de signal transmis à partir duquel on ne peut pas tirer d'information. Par extension, avec l'émergence de la question de la communication, le « bruit » est devenu l'élément contextuel qui interfère avec la transmission d'information, rompant sa fluidité et conduisant à une réception particulière. Ce « bruit » limite la directivité d'une ligne de conduite ; il devient espace de jeu, source de plusieurs positionnements possibles

Ainsi l'imaginaire et les outils techniques pour créer ce spectacle changent, mais les principes repérés par Benjamin et Cavell demeurent, voire se renforcent. Ils prennent une valeur nouvelle, dans notre contexte médiatique contemporain, mis en relation avec d'autres formes d'expériences fictionnelles. Nous voyons notamment émerger progressivement de nouvelles formes de narration cinématographiques, de plus en plus orientées vers l'interactivité. Plus précisément, les recherches actuelles tendent à faire que la performativité du récit soit permise par l'usager lui-même [17].

[17] Que ces œuvres ne soient pas encore intégrées dans les standards du cinéma, mais encore assimilées comme travail de laboratoire de recherche ou en rapport avec les jeux vidéos, ne doit pas pour autant nous en éloigner. Ne serait-ce que pour une bonne raison : cette logique du récit s'enracine dans un contexte historique et dans une vision du monde particulière au sein desquels nous sommes inscrits ; à ce titre, cela est déterminant pour notre analyse de l'évolution de nos rapports aux récits en général et au spectacle cinématographique en particulier. Il s'agit de constituer un perpétuel mouvement, un perpétuel présent, dont l'actualisation se cristallise autour des intuitions de l'usager

Plusieurs procédés ont fait leur apparition à ce titre : écran partagé, multiplication des intrigues et des personnages, fins ouvertes, structure arborescente des scénarii... De même, on tend à entraîner le spectateur dans l'univers diégétique de l'histoire bien au-delà du film (*Matrix* a par exemple été décliné en jeu vidéo, en dessin animé et en bandes dessinées). Il y a, enfin, des jeux de ruptures scénaristiques qui appellent à une plus grande attention à l'histoire. C'est un tout autre rapport au travail fictionnel qu'impliquent ces nouvelles formes :

« non seulement ces films amènent le spectateur à s'interroger sur les rapports entre image et réalité, entre représentation et chose représentée, entre réel et imaginaire etc. Mais ils le poussent à s'intéresser moins à l'histoire qu'à sa structure et au processus régissant sa propre construction, au travail de représentation lui-même. Autrement dit, ils conduisent à s'interroger sur le système du film et le programme du réalisateur » [18].

[18] M. Di Costa, « Nouvelles formes de récit cinématographique. Vers une écriture des interactions film / spectateur », Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, mis en ligne le 22 février 2006, http://www.omnsh.org/spip.php?page=imprimer&id_article=72 (consulté le 28 décembre 2010). On pourrait croire que pareilles remarques ne s'appliquent qu'à quelques œuvres isolées et principalement hollywoodiennes. Il n'en est rien. On peut tout à fait imaginer une forme d'interactivité dans *Elephant* (Gus Van Sant, 2003), *Smocking / No Smocking* (Alain Resnais, 1993), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), ainsi que pour la trilogie de Lucas Belvaux *Un couple épatant*, *Cavale*, *Après la vie* (2002), dont la compréhension diffère selon le premier film que l'on regarde. C'est dire s'il s'opère, dans plusieurs cultures de cinéma, une recherche sur de nouvelles pratiques et problématiques spectatoriennes

Maria Di Costa repère cependant les limites des propositions cinématographiques interactives : à l'image du diptyque *Smocking/No Smocking* (Alain Resnais, 1993), on peut tout au plus faire des bifurcations dans l'histoire, mais nous ne pouvons pas substantiellement agir sur le contenu diégétique ; nous sommes irrémédiablement en dehors du film. En ce sens, le travail de Resnais est un chaînon entre le cinéma tel que Cavell le conçoit et les logiques émergentes d'immersion.

Cette problématique n'est évidemment pas nouvelle ; elle prend simplement de nouvelles formes, une nouvelle inflexion. La notion d'immersion n'est pas une contradiction du réel, mais, bien au contraire, un ensemble de données dont le symbolisme diffère de celui des spectacles classiques et qui ne

remplace cependant pas notre expérience du réel. Il s'agirait d'une sorte de troisième terme. À l'imprévisibilité intertextuelle, le spectateur/usager peut même ajouter l'imprévisibilité intermédiatique

La valeur réactualisée du cinéma est relative à ces nouvelles possibilités technologiques: à travers les deux modalités d'imprévisibilité que nous avons aperçues, le cinéma met en place des sites de distanciations, des espaces de jeux, des espaces critiques