

Titre : Le récit filmique : à la rencontre d'un discours interactif.

Auteur : Carlos Duarte de Sena Caires

Institution : Université Paris VIII et Universidade Católica Portuguesa.

Résumé : Depuis tôt le Cinéma influencia distinctes formes d'expressions artistiques, les utilisant également comme source d'inspiration. Cette étude cherche à enquêter sur les affinités existantes entre un récit interactif et la production de signifiants dans le récit cinématographique, et à vérifier comment le cinéma trouve dans les procédés d'expression artistique actuels, des nouveaux modèles et formats pour son discours narratif.

Notre propos s'élabore en plusieurs étapes : (1) D'abord par une caractérisation du récit interactif à travers les perspectives de Jean-Louis Boissier, nous avèrerons les différents modèles de structuration : la non linéarité et la notion de bifurcation (qui impliquent la segmentation), la répétition et la mémorisation. (2) Ensuite, nous vérifierons la reproduction de modèles similaires dans le récit cinématographique, en faisant référence à plusieurs films qui contribuèrent à l'innovation de ces propos narratifs comme dans *The Life of an American Fireman* (1903) de Edwin Stanton Porter, *Rashomon* (1950) de Akiro Kurosawa ou *Elephant* (2003) de Gus Van Sant. (3) Postérieurement nous confèrerons les premières expériences rapportées à une notion de Cinéma Interactif, indiquant différentes expérimentations réalisées dans les années 1960, dont "*Kinoautomat, One Man and his Jury*" de Radúz Činčera. (4) Finalement nous envisagerons les implications des nouvelles technologies dans la production d'un récit cinématographique actuel.

Bien que d'autres recherches aient déjà été conduites sous une même perspective, notre approche cherche à exposer différents modèles ou exemples qui pourront contribuer à une nouvelle analyse du récit cinématographique.

Groupes de travail: École Doctorale Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Université Paris VIII et CITAR (Centro de Investigação em Ciências e Tecnologias das Artes), Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa.

Mel : ccaires@porto.ucp.pt

Adresse : Universidade Católica Portuguesa, rua Diogo Botelho 1327, 4169-005 Porto, Portugal.

Téléphone : +351 93 426 11 50 / +351 22 830 51 46.

Le récit filmique : à la rencontre d'un discours interactif.

"Interactive Narrative is the most ambitious art form existing today, because it combines traditional narrative with visual art and interactivity"¹.

L'art contemporain utilise le récit interactif comme un processus effectif pour la préparation de ses contenus artistiques, soit à travers la manipulation temporelle, soit à travers l'introduction d'un choix, ou encore à travers le recours à la mémorisation et à la répétition de ces moments narratifs. Combien de fois voyons-nous dans des installations l'utilisation récursive des mêmes images, des mêmes moments ou gestes, dans l'attente de la compréhension du spectateur ? Cette redondance est-elle vraiment nécessaire pour la perception des modes de production d'un art actuel ? Cette spéculation sur le récit interactif nous a amenés à chercher dans d'autres formats d'expression, des influences ou appropriations possibles. Nous avons trouvé dans le récit filmique des processus de narration qui opèrent des similitudes significatives avec les formats du récit interactif.

1. Du récit interactif.

Jean-Michel Adam, dans une dimension chronologique définit le récit comme un événement qui « doit être raconté partant d'au moins deux propositions ordonnées temporellement et formant une histoire »². Nous avons alors deux moments, $m1$ et $m2$, juxtaposés dans un axe temporel t , ou $m1+m2$ est égal à l'histoire racontée en t . Selon cette prémisse, nous pouvons décrire un récit, comme une séquence linéaire de différentes histoires structurées selon un ordre défini dans le temps³. En opposition, le récit interactif ne requiert pas cette structure aussi rigoureuse. Évidemment, un récit interactif impliquera toujours une séquence, un enchaînement, une suite, mais en le rendant interactif, il se différencie de son modèle précédent. C'est par cette différenciation que nous sommes venus à caractériser le récit interactif, mais aussi par sa non-linéarité (sa segmentation), ses bifurcations, ses répétitions et sa mise en mémoire.

¹ MEADOWS, M. STEPHEN, *Pause & Effect, The art of Interactive Narrative*, USA, New Riders, 2003, p. 10.

² ADAM, J.M., *Le récit*, Paris : PUF, 1999, p. 12.

³ Un tableau peut également produire un effet narratif, en spatialisant ses divers moments temporels: par le biais du jeu de profondeur le loin et le proche peut se substituer par l'avant et l'après.

Le récit interactif est non linéaire et segmenté, ce qui veut dire que la variation dans l'ordre des divers moments narratifs est possible. À travers un choix, objectif ou subjectif, celui-ci est souvent prévu ou prévisible. Bien sûr, cet effet d'intermittence et variation d'ordonnance est pervers, dans la mesure où toutes les histoires suivent un axe temporel linéaire. Mais nous pouvons tout de même considérer que la non-linéarité reste attachée à chaque interprète, se subjectivant. Les moments narratifs (i.e. $m1$ et $m2$) sont susceptibles d'une variabilité de leurs positions et de leurs signifiants, conditions nécessaires pour un récit dit interactif.

Sous-jacents au récit interactif, les possibles d'une non-linéarité s'imposent. Le choix des possibles nous renvoie à une mise en suspens et à un agencement des bifurcations dans le récit. Selon Jean-Louis Boissier, « la variabilité vidéo-interactive ouvre non seulement des capacités de bifurcation, de mis en suspens, de déclenchement, mais encore une possibilité de dissociation généralisée du temps enregistré et du temps restitué par la réception ou la lecture »⁴. Au moment d'un possible, d'un choix déterminé et enregistré, le récit est mis en suspens. La sélection est demandée et le choix peut donc s'exercer. Les options sont diverses : soit rester sur le même moment narratif, ou bien déclencher sa suite. « Le problème concret, dans un récit interactif, où la suite dépend du geste du lecteur, qui reste en suspens si le lecteur ne fait rien, c'est précisément de fabriquer cette suspension qui permet au lecteur de ne rien faire »⁵ affirme J.L. Boissier. Considérons l'exemple suivant: une séquence narrative t composée par les moments $m1$, $m2$ et $m3$, et envisageons $m2$ comme une instance de bifurcation. À partir de $m2$, il y a deux possibilités : revenir sur $m1$ ou bien avancer vers $m3$. Tant qu'un choix ne s'exerce pas, nous continuons suspendus en $m2$. Cette notion de réticence dans le récit nous renvoie vers une autre figure : celle de la répétition. Restant en suspens, dans l'attente d'un choix, de $m2$ vers $m1$ ou de $m2$ vers $m3$ s'exerce la figure de la répétition en $m2$. Cette répétition invoque l'idée de retour, de boucle, de cycle. L'idée est de pouvoir revenir sur un même moment. Cela peut être un retour en forme de boucle, un moment qui n'avance pas et qui se répète inlassablement – une récapitulation de la même instance comme $m2$, $m2$, $m2$, etc. Ou bien, un moment de retour, après avoir connu d'autres instances du récit comme $m1$, $m2$, $m3$, $m2$, $m1$, $m2$. J-L. Boissier

⁴ BOISSIER, JEAN-LOUIS, *La relation comme forme, L'interactivité en art*, Genève : MAMCO, 2004, p. 286.

⁵ Idem, pp. 293-294.

anticipe également un nombre inévitablement restreint de bifurcations, dans un cinéma dit interactif, puisqu'il existe une nécessité d'un enregistrement antérieur. « Résultant d'un enregistrement, elles sont jouées d'avance (les bifurcations). Mais, faisant l'objet d'une mise en scène et d'un montage, elles peuvent présenter leurs alternatives virtuelles comme relevant du possible, puisque le choix ressortit alors d'une mise en mémoire, d'une répétition (...) »⁶. Grâce à la figure de la bifurcation, la répétition est mise en valeur et se laisse remarquer. Une autre condition du récit interactif se rapporte au concept de mémorisation. C'est-à-dire, si nous avons déjà analysé l'urgence d'une répétition, on comprendrait facilement la nécessité d'une mémorisation. En revenant sur un moment déterminé du récit (i.e. *m2*), nous considérons le registre préalable de ce même moment. Retrouver un objet, une instance, un moment narratif, c'est avoir accès à sa mémorisation, à travers un processus d'identification et de singularisation. Bien sûr, les notions d'historicité et de consultation sont également liées à la notion de mémoire, comme dans les encyclopédies sur CD-ROM ou bien les musées en ligne sur Internet.

2. Du récit filmique.

Bien avant que le récit devienne interactif, tel que nous l'envisageons de nos jours, le cinéma introduisit la question de la ductilité dans la manipulation temporelle et la notion conséquente de l'apparence de continuité. L'épreuve du montage des différents moments temporels de la narration cinématographique se définit comme une nécessité primordiale pour la construction de signifiants. Au cinéma, ce qui est vu ne correspond pas obligatoirement à l'ordre chronologique des enregistrements et prises de vues. L'ordre des diverses séquences d'images est souvent modifié pour accentuer un aspect du récit ou réformer les différents moments temporels du film. Bien sûr, l'esthétique du *film plan* des frères Lumière, comme *L'arrivée d'un train à la Gare de Ciotat* (1895) et *L'arroseur arrosé* (1895) aboutissait dans une impasse lorsqu'il s'agissait de raconter une histoire par des images en mouvement. Le plan unique était alors insuffisant.

Dans le film *The Life of an American Fireman* (1903) d'Edwin Stanton Porter, nous observons un pompier sauver une mère et un enfant des flammes d'un bâtiment. La séquence se déroule alternativement entre l'intérieur et l'extérieur de l'édifice. Les deux moments intérieurs de sauvetage sont entrelacés avec la scène à l'extérieur. La non-

⁶ Ibidem, p. 295.

linéarité des événements est respectée à travers le montage. Cependant, la vérité sur le film de Porter se révèle dans une autre version retrouvée dans les archives, où la même séquence des événements est ordonnée différemment. Dans cette seconde version, les deux scènes de sauvetage à l'intérieur du bâtiment restent juxtaposées, précédant l'action à l'extérieur. Nous pourrions toujours nous demander laquelle des deux versions est réellement l'originale. Il nous convient néanmoins de comprendre, que pour la première fois dans l'histoire du cinéma, est utilisé un code narratif envisageant la variation de l'ordre des séquences enregistrées, comme intention d'appréhender une action particulière - l'effort et le courage du pompier pour sauver l'enfant, revenant dans la chambre en flammes. Avec ce premier exemple de montage parallèle et de fragmentation de la narration, Porter était loin de savoir qu'il viendrait à influencer, pour de nombreuses années, la façon de raconter une histoire par l'image en mouvement. Selon Mark Cousins, « pendant plusieurs années, les historiens référencient ce film comme le premier exemple de continuité dans l'édition »⁷.

À travers la réorganisation temporelle, l'interruption du récit et la répétition des différents moments, passé ou futur (analepsie et prolepse) et les sauts temporels de l'action narrative (ellipse), le cinéma met en relation le spectateur avec l'histoire perçue, et demande son intervention pour la compréhension des événements racontés. En obligeant le spectateur à rester actif mentalement, le cinéma interpelle un certain potentiel interactif. Un exemple : dans *Rashomon* (1950) d'Akiro Kurosawa, nous sommes confronté à une histoire racontée selon quatre versions différentes. En substitution au personnage du juge, Akiro Kurosawa utilise un plan subjectif, créant ainsi une relation directe entre les spectateurs et les différents acteurs du film. Le spectateur, dans le rôle de juge, se sent obligé de choisir l'une des interprétations des faits, exerçant ainsi un choix conscient des différentes versions. Ce jeu de regards différents sur le même événement induit le spectateur à prendre parti, à être du côté de l'un des personnages et à croire en la véracité de l'une des versions qui sont comptées. Dans *Rashomon*, Akiro Kurosawa joue avec la variation et la discontinuité du récit. La même histoire, racontée de forme différente, se ramifie en quatre versions. Pourtant, devant le regard attentif du spectateur, les histoires sont présentées séquentiellement. Dans un habile montage parallèle, Akiro Kurosawa laisse le spectateur en suspens, en

⁷ COUSINS, M., *The Story of Film*, Pavillon, 2004, p. 37.

attente d'un jugement final. L'attente d'un choix pour la véracité des faits est expectante. Cette option d'Akiro Kurosawa, vers une multiplication du récit et une implication directe du spectateur, place son film devant un engagement interactif inévitable⁸.

La narration d'*Elephant* (2003) de Gus Van Sant n'avance pas, ou mieux avance peu. L'action se passe dans un collège américain de la banlieue de Columbine, aux États-Unis. Le style de répétition utilisé par le réalisateur nous renvoie au même lieu, une fois, deux fois, jusqu'à trois fois. Cependant nous savons déjà ce qui va se passer avant même de réellement le visionner. Cette répétition, différenciée, nous oblige à une certaine mémorisation et à une intensification des significations du récit que nous témoignons. Le spectateur est constamment renvoyé vers des moments de narration qui sont en attente, restés en suspens. Par exemple, lorsqu'au début du film, *Eric* et *Alex* se dirigent vers l'école, armés d'un arsenal militaire (impropre pour le lieu, disons-le) ; Au même instant, *John* s'approche et quitte les lieux, averti par ses deux collègues. On les reverra, plus tard, revenir à nouveau, mais filmés sous une autre perspective, renouvelant l'alerte, pour continuer la séquence quelques instants avant le massacre de Columbine. La première scène reste en suspens, à l'attente de sa continuité, qui n'apparaîtra que plus tard : « car la dynamique si fluide des plans d'*Elephant*, en même temps enchaînés et juxtaposés, expose une alliance du pur mouvement et de la vibration du cadre, avec les effets de suspension qui en naissent »⁹. Ce retour constant du récit, en forme de répétition différenciée, laisse entrevoir un besoin d'interaction plus convaincant : il serait facile d'imaginer le choix des spectateurs pour un point de vue différent à chaque répétition. Selon Gus van Sant, nous rentrons dans l'ère de la déconstruction du cinéma, ceci à cause de l'agencement d'autre type d'images, notamment les images vidéo graphiques, liées aux jeux, les images de synthèse et les images interactives¹⁰. Pourrions-nous considérer une liaison objective entre les modes de narration du film *Elephant* et le récit interactif ? La multiplicité et répétition des plans, les différents points de vue, la répétition des parcours et les choix (subjectifs) possibles des spectateurs y sont présents. Dans un passage admirable du film, *John* se

⁸ Dans *Timecode* (2001), Mike Figgis opte pour nous montrer les 4 versions du film simultanément. Les 4 plans-séquences de 98 minutes chacun, sont présentés en *split-screen*, réfutant ainsi la figure de l'ellipse.

⁹ BELLOUR, R., *Le parti pris du réel*, Trafic n.° 49, printemps 2004, p. 11.

¹⁰ Les plans d'*Elephant* nous renvois aux jeux vidéo du type FPS (First Person Shooter), où le spectateur prend la place du tireur, par une vision objective sur l'épaule de son avatar. Voir : BELLOUR, R., *Le parti pris du réel*. Trafic n.° 49, printemps 2004, p. 5-13.

laisse photographier par *Elias* (dans une pose fabriquée), au milieu d'un long couloir. Cette scène va se répéter trois fois, tout au long du film. Par cette façon d'aborder la scène précitée, Gus Van Sant fait l'analogie avec les modèles de narration utilisés dans les jeux vidéo, où le joueur a le choix entre divers points de vues. La diversité de structures non linéaires (ramifié, hiérarchique, en forme de collier, en boucle, etc.) parmi les jeux vidéo pour ordinateurs et consoles, ont finalement influencé la schématisation du récit filmique, jusqu'au point d'en adapter leurs héros et leurs mondes virtuels¹¹. La manipulation des espaces, les différents points de vue et multiples niveaux d'actions des jeux vidéo défient une structure encore trop linéaire d'un cinéma installé. En utilisant cette métaphore narrative G. Van Sant incite le spectateur à prendre position sur l'image revisitée, pour mieux en juger les apparences. G. Van Sant met en cause le processus de narration filmique actuel, nous proposant un récit qui effleure les conditions de l'interactivité.

Au spectateur, il lui est demandé un effort supplémentaire pour combler les espaces vides et les indices d'un récit qui se veut non linéaire, mais qui ne réussit pas à l'être vraiment. Dans une tentative audacieuse, Alain Resnais a fait de son « bi-filme » *Smoking/ No smoking* (1993) un véritable défi à la déconstruction du récit filmique. *Smoking/ No smoking* se compose de deux films qui doivent se visionner séparément, mais selon l'ordre voulu du spectateur. En effet, l'obligation d'un choix rend le film multiple d'Alain Resnais très intéressant et particulier. Le choix est appréhendé de deux formes : un choix virtuel, où le spectateur est obligé d'opter subjectivement pour l'une des versions des histoires racontées, et un choix réel, dû au formalisme de la présentation des deux récits. Construit sur une structure rigoureuse de douze segments, les deux films se complètent, selon que l'un des personnages décide d'allumer ou non sa cigarette. Les deux récits s'initient, laissant place à un labyrinthe de situations et relations, où le spectateur se voit confronté aux variations et aux détours que chaque histoire va prendre. Une autre possibilité serait de montrer les deux films simultanément, juxtaposée dans la même salle de cinéma, où il serait donné au

¹¹ Rappelons le succès de *Tom Rider* (2001), avec Angelina Jolie dans le rôle de Lara Croft.

spectateur l'option d'un choix direct entre les deux versions (utilisant le *split-screen*¹² ?).

3. *Nouvelles expériences.*

Bien avant l'audace d'Alain Resnais, d'autres cinéastes et artistes ont essayé de situer leurs oeuvres vers une présentation d'un récit multiple, soit par l'invention de nouveaux dispositifs, soit à travers la complémentarité entre différentes formes de narration et d'expression artistique¹³. Dans les années 1960, grâce aux nouvelles expériences de projection multiples naissaient les premiers environnements immersifs ainsi qu'une relation interactive avec le spectateur, suscitant une sorte d'inauguration du récit cinématographique interactif, où le public (spectateur) faisait ses choix, construisant chacun son histoire ou suivant des itinéraires divergents¹⁴. En 1967, Radúz Činčera présentait à l'Exposition Mondiale de Montréal *Kinoautomat: One Man and his Jury*, le premier film dit interactif. Il s'agissait du premier récit cinématographique interactif installé dans une salle de projection, précisément accommodée pour l'effet. Le public, confronté par l'arrêt du film et l'interrogation des acteurs, devait faire un choix entre deux suites possibles et prévues. Un système de boutons installé sur les cotés des sièges permettait la votation directe dans la salle, la continuation du film en dépendait. Radúz Činčera, par cette expérience, « a voulu satiriser le système démocratique, où tout le monde vote mais ne change rien réellement »¹⁵. À chaque présentation, les bifurcations et variations du récit permettaient la *fabrication* d'un récit différent. Bien sûr, celles-ci étaient prévues d'avance, par une structure très simple, mais suffisamment malléable, où, pour chaque choix réalisé à peine deux solutions étaient possible, créant ainsi un effet de variabilité effective.

Avec l'arrivée du numérique, la dématérialisation du récit dirigé vers un modèle moins rigide interactif est naturel. D'une structure moins perméable, nous passons à une

¹² Cette technique date de 1960, où *Airport*, *The Thomas Crown Affair* ou *Grand Prix* furent les premiers films à l'utiliser.

¹³ Voir les projets de Josef Svoboda et Alfréd Radok, la *Laterna Magika* (1958) et *Polyekran: A Mirror of My Country* (1967), ou encore *Glimpses of the USA* (1959) de Charles e Ray Eames.

¹⁴ Pour une analyse des origines de l'art interactif lire : « *From participation to Interaction – Toward the origine of Interactive Art* » de Soke Dinkla. Dans, *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture* », Ed. Lynn Hershman Leeson. Seattle: Bay Press, 1996, pp, 279-290.

¹⁵ NAIMARK, M. *Interactive Art – Maybe It's a Bad Idea*, Interval Research Corporation, 1997. Dans : www.naimark.net/writing/badidea.html. [Consulté en Janvier 2005].

organisation du récit qui laisse un rôle prépondérant au spectateur-lecteur. Grâce aux nouvelles technologies, la diffusion et propagation des films sur DVD (Digital Video Disc), vont permettre une approche différente. L'image, numérisée, devient malléable, permettant la modification et variation dans l'ordre des différents segments du film. Dans la version pour DVD du film *Final Fantasy* (2001) de Hironobu Sakaguchi, une option supplémentaire est fournie, où le spectateur est invité à créer une version personnalisée de montage d'une séquence prédéfinie. Dans le film *Switching*¹⁶ (2003) de Morten Schjødt, le récit est divisé en de nombreux segments, permettant une reconstruction de l'histoire à travers une procédure de choix aléatoires. Grâce à la technologie numérique, la participation des spectateurs est consentie par une interaction directe sur l'image visionnée. En actionnant une télécommande, le spectateur propose un nouveau fragment de vidéo, une nouvelle parcelle de l'histoire, choisie parmi toutes celles qui sont disponibles. Le concept de répétition joue dans ce film un rôle fondamental puisque tant qu'il n'y a pas interaction, l'histoire reste suspendue, à l'attente d'une continuation demandée. La division du récit en plusieurs fragments, nous renvoie à cette forme de récapitulation. La structure de construction du récit de *Switching* permet également la récursivité, jusqu'au moment d'une continuité présentée par l'intervention du spectateur.¹⁷

Les quelques exemples présentés, en suscitent d'autres qui renvoient vers un nouveau champ de tension et d'approximation entre les deux modèles narratifs. Nous envisageons un cinéma qui trouve dans les procédés d'expression artistique actuel, des nouveaux modèles et figures de style pour son discours narratif.

Entrer dans cette salle de cinéma, où nous pénétrons dans l'image avec tout notre corps, assis ici, là-bas. Seul, dans une salle pleine, il ne reste que l'illusion pour nous sauver. Devenir peut être un nouveau spectateur. Un *interacteur*?

¹⁶ Le film *Switching* a été spécialement conçu pour DVD. Voir le catalogue du festival NÉMO#6, Mars de 2004 sur www.festivalnemo.com, ou bien sur <http://www.switching.dk/en/> [consulté en Mars 2004].

¹⁷ Voir aussi le film *Uncompressed* (2000) de Margi Szperling, 1^o Festival Internacional de Cinema Interactivo, Porto, Exponor, 2001. Dans : <http://www.substanz.com/substanz.html/> [Consulté en Septembre 2001]. Ou encore, *BD-Bipolar Disorder* (2003) de Joan Morey.

Bibliographie.

AAVV, *Digital Cinema*, Porto: Sociedade Porto 2001 SA, 2001.

ADAM, J.M., *Le récit*, Paris : PUF, 1999.

BOISSIER, JEAN-L., *La relation comme forme, L'interactivité en art*, Genève: MAMCO, 2004.

BORGES, JORGE L., *Fictions*, Paris: Gallimard, 2003.

COUSINS, MARK, *The Story of Film*, London: Pavillon, 2004.

GARDIES, A., *Le récit filmique*, Paris : Hachette, 2003.

GUERIN, M.A., *Le récit de cinéma*, Paris : Les petits Cahiers, Cahiers du Cinéma, SCÉRÉN-CNDP, 2003.

MEADOWS, M. STEPHEN, *Pause & Effect, The art of Interactive Narrative*, USA : New Riders, 2003.

Revue.

TRAFIC 49, Revue de Cinéma, P.O.L., 2004.

Internet.

- <http://www.naimark.net/writing/badidea.html>. NAIMARK, M. *Interactive Art – Maybe It's a Bad Idea*, Interval Research Corporation, 1997. [Consulté en Janvier 2005].

- <http://www.festivalnemo.com>. Festival NÉMO#6. [Consulté en Mars 2004].

- <http://www.switching.dk/en/>. *Switching* (2003), de Morten Schjødt. [Consulté en Mars 2004].

- <http://www.substanz.com/substanz.html/>. *Uncompressed* (2000) de Margi Szperling. [Consulté en Septembre 2001].