

# **Les champs de l'audiovisuel**

*Pour une esthétique industrielle des images en mouvement*

Patrice Blouin

*Pour Kate*

I  
NUMÉRIQUE, SÉRIEL, SKORECKIEN

*Les abrutis ne voient le beau que dans les belles choses.*

Arthur Cravan

J'AIMERAIS ENTAMER ICI une recherche autour de l'audiovisuel et de ses différents champs. Cette tentative de découpe d'un domaine extrêmement vaste se présente à première vue comme un travail ordinaire de topographie où l'effort de synthèse guide et éclaire l'analyse de détail. Cependant, comme on le verra, cet essai d'organisation historique tient plutôt de l'expérience hasardeuse en thermodynamique. Il ne s'agit pas en effet ici d'établir des *genres*, télévisuels ou cinématographiques, unités fixes et statiques, mais d'ouvrir des *champs*. Et les champs, en matière esthétique, sont des champs de force magnétiques et mouvants.

La base de cette recherche est constituée d'une sélection d'articles, dont on trouvera la liste en fin d'ouvrage, que j'ai rédigés en tant que critique de cinéma depuis une quinzaine d'années. Cette base assez large a été modifiée, renforcée et structurée à l'occasion d'un séminaire d'histoire des idées conduit à l'École Nationale Supérieure d'Art de la Villa Arson. La vertu principale de ce détour était de concevoir l'ensemble pour un public de non-spécialistes (de jeunes artistes pas forcément cinéphiles) et de tenir compte *en direct* de leurs réactions. J'espère que ce livre garde au final le bénéfice de leur mauvais esprit.

Avant de rentrer dans le détail de ce qui s'est mis en place au cours de ce travail, un retour en arrière est cependant nécessaire. En effet le questionnement qui traverse ce livre prend sa source dans un moment d'explosion tout à fait spécifique : un big-bang à la fois industriel, artistique et théorique qui a eu lieu à l'orée du nouveau millénaire. De ce grand bouleversement il est probable qu'on ne fasse aujourd'hui encore qu'entrevoir l'ampleur. Repartir de cet instant zéro (numérique, sériel, skoreckien) constitue ainsi, je crois, la façon la plus simple d'introduire aux principes de notre recherche.

## Millenium Mambo

Tout commence donc au tournant des années 2000. Quand une série d'événements imprévus ont entraîné l'effondrement d'un ensemble de représentations solidement établies au sein de la cinéphilie.

A cette époque, déjà lointaine, les débats entre amateurs de salle obscure étaient encore largement dominés par l'idée de *Mort du cinéma*. Cette obsession mortuaire était certes ancienne. Elle avait été mise en avant dès les années 80 par le grand critique Serge Daney, excellent promoteur de quelques notions-clés pour ses héritiers directs (le passeur, le ciné-fils, etc.). Mais son actualité n'avait cessé de se renforcer au fil du temps en raison d'événements à la fois artistique (le somptueux mausolée des *Histoire(s) du cinéma* de Godard), culturel (les cérémonies entourant les cent ans du médium) et historique (l'adéquation quasi mystique du médium au XX<sup>e</sup> siècle finissant).

Dans une série d'hommages assassins (*Remake* de Pierre Huyghe, *24-hour-Psycho* de Douglas Gordon, etc.), l'art contemporain avait aussi largement contribué à cultiver cette atmosphère funèbre. Au point que, pour certains directeurs de festival, le seul espoir semblait résider dans le fait que les artistes continuent de s'intéresser à cette vieille chose épui-

sée qu'était le cinéma. Car il paraissait évident que, sans cette transfusion extérieure, elle était dorénavant perdue pour la modernité.

De façon plus active, un désir d'hybridation s'affirmait chez certains groupes d'artistes et de cinéastes. Dans les soirées de projection *Pointligneplan* comme dans la revue *La Lettre du cinéma*, sous la plume de Vincent Dieutre, on prophétisait l'apparition prochaine d'un « tiers-cinéma ». Mais, plus qu'à un Tiers Etat, ces fiançailles fantasmées entre art contemporain et cinéma ressemblaient assez à ces mariages forcés du XIX<sup>e</sup> siècle entre les puissances nouvelles de la bourgeoisie et les forces déclinantes de l'aristocratie n'ayant rien d'autre à mettre dans la corbeille que leur prestige passé<sup>1</sup>.

Dans les salles de cinéma, dominaient des œuvres d'un maniérisme effréné : *New Rose Hôtel* d'Abel Ferrara, *Le Sixième sens* de Night M. Schyamalan, *Esther Kahn* d'Arnaud Desplechin, etc. Et leur commentateur le plus brillant était sans doute le jeune critique Emmanuel Burdeau qui n'aspirait lui-même qu'à être le dernier des derniers, l'ultime critique avant la fermeture définitive de la salle, l'unique fils du « ciné-fils » par bouture transgénique. Dans un de ses grands textes de l'époque, *Les Vacances d'Hercule*, il tentait ainsi d'analyser la spécificité de la période comme le moment « baroque » succédant au moment « maniériste » tel que l'avait bien sûr annoncé Daney en personne.

## Explosion dans la crypte

Or une série de modifications inédites est venue perturber cette longue veillée funéraire. Au cinéma d'abord, la révolution des effets numériques lançait comme un art nouveau, plus graphique, qui ne disait pas encore son nom mais allait conduire, quelques années plus tard, à la domination sans partage des blockbusters Marvel et DC Comics dans toutes les salles de la planète.

En contrepoint de cette nouvelle *magie industrielle*, des cinéastes – jeunes et anciens – firent brusquement subir au médium une cure radicale d'amaigrissement. Finies les splendeurs maniéristes et les circonvolutions baroques. Avec des œuvres comme *Ten* d'Abbas Kiarostami, *Gerry* de Gus Van Sant ou *Blissfully yours* d'Apichatpong Weerasethakul le cinéma d'auteur se réinventait dans une ascèse expérimentale<sup>2</sup>.

Deux renaissances majeures donc mais qui avaient aussi pour conséquence de faire exploser le cinéma. Il devenait chaque jour plus difficile de continuer à faire tenir ensemble des choses aussi diverses que ces énormes blockbusters et les produits minimaux de l'auteurisme inventif. Cette difficulté est ancienne sans doute et elle renvoie en dernière instance au double statut du cinéma comme art et comme industrie. Mais ce vieux problème de *l'homonymie*, soulevé à l'époque par Jacques Rancière (tant de choses différentes s'appellent « cinéma » constatait le philosophe) prenait, avec le tournant technologique du numérique, une acception renforcée.

En marge de ce phénomène, la télévision imposait elle-aussi deux formes nouvelles, ou entièrement renouvelées – d'un côté la télé-réalité, de l'autre, les séries télévisées – qui poussaient aussi le médium dans des retranchements inédits. De sorte de que, comme pour le « cinéma », il semblait que le mot « télévision » n'arrivait plus à les contenir l'une et l'autre. Et de fait les nouveaux amateurs de séries commençaient à acheter des coffrets DVD sans avoir d'autre usage de leur poste.

Le virage du millénaire fut ainsi marqué par une double explosion. Comme si le cinéma explosait à la fois de l'intérieur et de l'extérieur : avec son contrepoint historique télévisuel. Cette double explosion forme un événement sans équivalent dans l'histoire des images en mouvement. Quatre sommets inédits (blockbusters numériques, narratif expérimental, série télévisée, télé-réalité) dessinèrent brusquement ce qu'on pourrait appeler un premier *carré audiovisuel*<sup>3</sup>.

## Cremaster et musée

En construisant ce carré je laisse de côté d'autres éléments importants apparus dans la même période, qui concernent pourtant l'histoire générale des images en mouvement. Qu'il s'agisse de « l'entrée du cinéma au musée » (avec *Hitchcock et l'art : coïncidences fatales*, au Centre George Pompidou en 2001) ou d'œuvres artistiques rivalisant avec les moyens du cinéma (la série des *Cremaster* de Matthew Barney complétée en 2002).

Cette omission est volontaire. Elle découle de l'opposition qui commence justement à se mettre en place à cette époque, entre *deux façons* de faire l'histoire des images en mouvement. L'une qui pense en terme de « cinéma élargi » et prend à sa charge les nouvelles pratiques muséales et artistiques. L'autre qui pense (sans encore le formuler) en terme de « audiovisuel » et se limite aux seules *industries culturelles* – cette industrie étant liée à un certain type de marché mais aussi de pratique et de public. C'est cette seconde approche qui est au centre de ce livre.

Cela ne veut pas dire que cette approche est moins *esthétique* que la première mais que ses questionnements esthétiques sont inextricablement liés à d'autres interrogations à la fois techniques, idéologiques et économiques. Sous l'angle audiovisuel, les croisements art-cinéma existent bien ainsi mais plutôt comme des jeux de surface qui ne peuvent rivaliser avec les drames plus profonds mis en place par les studios. Ce que désigne « audiovisuel », c'est d'abord ceci – *une histoire industrielle des images en mouvement*.

## Internet et jeux vidéo

Mais précisément du point de vue industriel, d'autres éléments importants de cette même époque n'ont pas encore été cités. Le premier est Internet. Il se trouve qu'au tournant du millénaire, quand surviennent les grands bouleversements cinématographiques et télévisuels, l'Internet n'est pas encore ce qu'il est devenu aujourd'hui. Il est même en plein creux après

l'explosion de sa première bulle. De fait, à ce moment précis, le web ne joue pas un grand rôle.

En revanche il est certain qu'il va en jouer un, décisif, un peu plus tard. Et c'est très exactement *l'horizon* de ce livre. La multiplicité croissante, indéfinie, des écrans est justement ce qui va faire sortir le spectateur de ce premier *carré audiovisuel* pour rejoindre peu à peu l'hexagone, l'octogone, voire le cercle – *la sphère audiovisuelle* – par quadrature progressive.

Le deuxième élément laissé de côté, de manière plus surprenante, ce sont les jeux vidéo. Car il est difficile de dire comme pour Internet qu'ils étaient en retrait au tournant des années 2000. A contrario, ils étaient en pleine expansion même s'ils étaient loin encore d'avoir atteint leur ampleur actuelle. De fait cette absence correspond à un choix plus déterminant sur l'ensemble de notre projet.

En effet l'émergence des jeux vidéo a permis de distinguer deux rapports distincts aux images comme l'a bien montré Mathieu Triclot dans son grand essai *Philosophie des jeux vidéo*<sup>4</sup>. Dans le premier, plus traditionnel, l'idée d'*interagir* avec les images n'intervient pas et cette absence définit désormais les spectateurs à *l'ancienne* c'est-à-dire les *spectateurs passifs*. Evidemment cette « passivité » n'exclut pas une forme particulière d'activité. Et seuls les imbéciles croient que regarder un film ou une série télé implique moins de *réaction* que de jouer à un jeu vidéo. Simplement, entre l'activité (passive) du spectateur et l'activité (ludique) du joueur, deux modes d'appréhension des images s'établissent de manière opposée. De sorte que tout discours critique à peu près cohérent se doit de faire un choix.

Si notre carré audiovisuel n'inclut pas les jeux vidéo dans ses sommets, c'est qu'il est défini essentiellement par le premier de ces modes. Cela n'interdit pas d'inclure dans nos recherches les images des jeux vidéo mais leur approche reste forcément circonscrite car non-spécifique. C'est *l'audiovisuel des jeux vidéo* qui nous intéresse, pas leur dimension proprement ludique. Et c'est précisément parce que les jeux vidéo

amènent avec eux autre chose que des *nouvelles images* mais plutôt un nouveau paradigme de compréhension des images dans leur ensemble, que leur présence demeure minoritaire dans cet essai<sup>5</sup>.

## Un champ audiovisuel

Aussi circonscrit soit-il, l'angle audiovisuel sur les jeux vidéo est au moins porteur d'une grande idée. Et comme cette idée a déjà été pointée à de nombreuses reprises, qu'on la trouve formulée de manière différente chez un théoricien du jeu comme Triclot ou chez un critique de cinéma comme Tesson, j'aimerais m'en servir dès à présent pour montrer le type de travail que je vais mener, de manière plus méthodique, dans la suite du livre.

Dans ce cas précis, il s'agit de montrer comment une *figure de mise en scène*, c'est-à-dire appartenant pleinement à l'histoire et à l'esthétique du cinéma, peut également ouvrir tout un *champ de l'audiovisuel* – même si ni son créateur, ni le public n'en a conscience au moment de son apparition. Cette figure change alors de statut. Elle devient une *hyper-figure*, un *champ* ou une *catégorie*, permettant de poser les bases d'une esthétique générale de l'audiovisuel.

Cette figure, c'est ici la caméra subjective. Il existe un film noir très célèbre pour avoir essayé de s'en servir de manière exclusive pour raconter une histoire. Il s'agit de *La Dame du lac* de Robert Montgomery en 1946<sup>6</sup>. Et cela a été un flop terrible à la fois public et critique : cela ne marchait pas du tout. L'identification cinématographique échouait complètement. Or la reformulation de cette tentative est devenue centrale avec l'émergence des jeux-vidéos et en particulier des FPS (*First Personal Shooter*).

Et on la retrouve également sur Internet. C'est en particulier une des grandes catégories du porno sur le web : ce qui s'appelle alors le POV (*Point Of View*). Sur les sites spécialisés,

elle est signalée au même titre que l'identité sexuelle du partenaire, sa couleur de peau, ou le type de rapport que l'on veut visionner. C'est la seule figure de mise en scène qui bénéficie de ce statut. On ne trouve, hélas, ni travelling ni splitscreen. Et ce statut exceptionnel tient précisément au fait qu'elle est plus qu'une simple figure de mise en scène mais une catégorie de l'audiovisuel. Cette catégorie qui recouvre l'ancienne caméra subjective, le FPS et le POV, je propose de l'appeler *le scopique*.

## Extension du scopique

Il faudrait prendre le temps d'explorer plus en détail ce que ce champ de l'audiovisuel autorise à son tour comme figures propres. Car si je considère le scopique comme un champ esthétique (et non comme une pulsion simple), je lui accorde la possibilité de posséder des tropes spécifiques. Trois œuvres cinématographiques pourraient alors nous guider dans cette recherche. *L'Année dernière à Marienbad* d'Alain Resnais en raison du scénario structuraliste de Robbe-Grillet et de sa longue scène en vision subjective qui déplie à suivre toutes les pistes possibles. Et surtout les deux *Elephant*, celui de Gus Van Sant et celui d'Allan Clark, pour voir comment dans chacun de ses films, de façon distincte, se met en place une surprenante *morale du scopique*<sup>6</sup>.

Il faudrait aussi se demander pourquoi cette catégorie apparaît véritablement en 1946 c'est-à-dire à la fin du second conflit mondial. Comme si la guerre et les camps avaient ébranlé le cinéma jusque dans ses assises. Toute l'histoire du film tourne ainsi autour d'un cadavre, la mystérieuse « dame du lac », que le super-œil de la caméra n'arrive jamais à trouver.

Il faudrait enfin s'intéresser plus précisément à la figure du réalisateur Robert Montgomery. Ne serait-ce que parce qu'il ne s'agit pas d'un réalisateur mais d'un acteur. Une star même des comédies légères des années 30. Son film le plus connu est aussi le seul raté d'Hitchcock, *Monsieur et Madame Smith*. Passé

pendant la guerre à la réalisation de films (de propagande), il rejoindra, après quelques tentatives cinématographiques, le nouveau paradis de la télévision où sa fille surtout (la merveilleuse Elisabeth Montgomery) connaîtra un succès international avec *Ma Sorcière bien aimée*<sup>7</sup>.

Que le scopique soit une idée d'acteur, cela n'a rien pour surprendre puisque cette invention permet justement à un comédien de devenir réalisateur sans pour autant quitter son ancienne fonction. Ainsi, dans *La Dame du Lac*, Montgomery a beau passer derrière la caméra, il continue d'occuper le premier rôle : celui du « *private eye* » Philipp Marlow. Ce n'est pas cependant la seule fois dans notre parcours où l'on aura l'occasion de remarquer le rôle décisif des acteurs dans l'histoire de l'audiovisuel.

## Le retour du maître fou

Mais revenons plutôt à notre double secousse : cinématographique et télévisuelle, numérique et sérielle. Face à un événement d'une telle importance, on peut imaginer le désarroi d'une large partie de la critique qui voyait se défaire toutes ses anciennes grilles. Or c'est précisément à ce moment d'apocalypse terrible et radieuse qu'est réapparue dans les conversations une figure oubliée. Celle d'un maître fou dont la carrière avait été gâchée parce qu'il avait eu, bien des années auparavant, une intuition géniale qui s'était retournée contre lui. Et qui, après une longue période d'absence, avait décidé de revenir au moment où l'époque allait enfin lui donner raison.

Ce maître fou s'appelle Louis Skorecki et il avait, au tournant des années 2000, une chronique quotidienne dans *Libération* qui est devenu la bible de ces temps électriques. Pourquoi ? Parce qu'il disait des choses comme celle-ci : « les Frères Lumière ont inventé la télévision et pas le cinéma. » Ou celle-là : « Plutôt que de traiter de *Mortal Kombat 5* ou d'*Alien 23* avec des arguments baziniens (le montage interdit) ou rohmé-

riens (la figure-mère), sans même savoir d'où viennent ces arguments, il faut commencer à les traiter pour ce qu'ils sont – des jeux. » Cela en faisait pour beaucoup un provocateur. Et, pour d'autres encore, un dandy ou un styliste<sup>8</sup>. Mais, pour ceux qui essayaient de mettre de l'ordre parmi ces nouvelles images, Skorecki c'était vraiment un phare dans la nuit<sup>9</sup>.

## Une histoire connectée

La dette essentielle que notre recherche entretient avec ses travaux, réside avant tout dans l'altération radicale qu'il apporte à la compréhension des « débuts du cinéma ». En effet, une fois que Skorecki déclare que les Frères Lumière ont en fait inventé la télévision, une nouvelle appréhension de l'histoire des images en mouvement peut se mettre en place. En partant d'un principe simple : lorsque nous regardons *aujourd'hui* les premiers films des Frères Lumières (ou les chronophotographies de Muybridge, ou les travaux d'Edison), nous ne voyons plus simplement l'invention d'un *medium* qui aurait pour nom le cinéma mais l'ouverture d'une *sphère* que l'on appelle audiovisuelle.

Dès lors l'histoire traditionnelle, linéaire et cumulative, des différents mediums (d'abord le cinéma, puis la télévision, puis les jeux vidéo, puis Internet, etc.) est obsolète. Et il devient en revanche décisif de voir comment, à tout moment de l'histoire des images des mouvements, des *pistes audiovisuelles* ont pu s'ouvrir, quitte à rester longtemps inexploitées. Notre travail dans ce livre consiste précisément à identifier ces figures matricielles, ces points de bascule, indépendamment (ou en marge) du *master narrative* cinématographique, du Grand Récit du Septième Art, qui a jusqu'à présent tout informé.

De même que depuis quelques années on repense l'histoire de la mondialisation et du colonialisme, en sortant du seul point de vue européen (ou de son simple renversement) pour construire une histoire mondiale – une « histoire connectée »

comme dit Sanjay Subrahmanyam, une « histoire à parts égales » comme dit Romain Bertrand – et que pour ce faire, ces nouveaux historiens commencent à apprendre l'histoire et les langues des peuples avant la conquête de leur territoire, de même j'aimerais produire une histoire « à part égale », une « histoire connectée », de l'audiovisuel.

## Hitchcock et le post-cinéma

Mais l'héritage skoreckien est plus complexe qu'il n'y paraît. Il ouvre en particulier la voie à des interprétations assez opposées. On dit ainsi généralement que l'apport principal de Skorecki consiste en un nouveau découpage historique de l'héritage cinématographique. Ce découpage apparaît en particulier avec une grande clarté dans le recueil des *Violons ont toujours raison*, l'éditeur ayant décidé de ranger les différentes chroniques non pas selon leur date de publication dans *Libération* mais selon l'ordre chronologique des films commentés. L'ensemble des textes choisis parcourt ainsi soixante ans de cinéma (de 1930 à 1999) et s'articule autour d'une date-pivot, 1955, année de la « trahison télé » d'Alfred Hitchcock et début officiel de ce Skorecki appelle le « post-cinéma ».

C'est ce qu'éclaire particulièrement l'article sur *La Main au collet* : « Reprenons le cours de notre raisonnement radoteur sur le post-cinéma, un genre moins flamboyant et certainement beaucoup plus décadent que le “cinéma” lui-même, qui aurait été littéralement inventé par Alfred Hitchcock un beau jour de 1954, au moment où, malin, il commence à renifler la manne à dollars que représente la télévision. Ce jour-là, il décide de se vendre avec armes et bagages au petit écran hollywoodien. “Avec armes et bagages” signifie qu'il ne vend pas seulement son savoir-faire mais aussi son image de producteur-cinéaste à succès et, surtout, son art de réalisateur légendaire, sa peau de cinéaste en un mot. Pour ceux qui auraient oublié l'émission s'appelle *Alfred Hitchcock présente* [...] »