TRAFIC

■ **Marie Anne Guerin** *Où est passé le monde comme fiction fabuleuse ?* ■ **Harun Farocki** *Une extrême passion* ■ **Chris Marker** *Phénomène (n.m.)* ■ **Jean-Luc Godard et Youssef Ishaghpour** *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle (2)* ■ **Jonathan Rosenbaum** *Problèmes d'accès* ■ **Serafino Murri et Giovanni Spagnoletti** *Réponses d'Italie aux « Movie mutations »* ■ **Zoe Beloff** *La vie rêvée de la technologie* ■ **Michel Gheude** *Twin Peaks : le cercle interdit* ■ **Hervé Aubron** *David Lynch et l'enfer des images* ■ **Raymond Bellour** *Le corps de la fiction* ■ **Patrice Rollet** *Jacques Tourneur, le faux départ et l'après-coup* ■ **Donald Phelps** *En cavale : le cinéma d'Allan Dwan* ■ **Grete Jacques et Fritz Lang** *Deux lettres d'exil* ■

30

ÉTÉ 1999

REVUE DE CINÉMA. P.O.L

*La vie rêvée de la technologie**

par Zoe Beloff

Beyond fonctionne ludiquement dans l'esprit d'une enquête philosophique qui explore les paradoxes de la technologie, du désir et du paranormal, paradoxes énoncés dès la naissance de la reproduction mécanique. On pourrait parler d'investigation de la « vie rêvée » de la technologie, des années 1850 aux années 1940. Il y a un élément presque magique dans la façon dont les gens considéraient ces réalisations, et je trouve important de mettre cette question en lumière au moment de pénétrer dans ce domaine digital qui est étrange et nouveau.

Beyond est une œuvre interactive qui permet d'explorer une géographie mentale d'un nouveau style, dans laquelle le spectateur voyage à travers l'espace et le temps, à la rencontre de mon alter ego virtuel qui, en tant que medium, « interface » entre les vivants et les morts, transmet des « films » qui enregistrent ses impressions.

Je n'ai pas envie d'être littérale ni illustrative, mais plutôt de faire sentir le souffle du passé à travers des petits objets qui ont été délaissés. Car les « morts » sont représentés par des fragments de *home movies* des années 1920 à 1940 trouvés au marché aux puces, et par d'anciens films provenant de la collection des Imprimés de la Bibliothèque du Congrès. Des images remplacent d'autres images cachées, signifiant le conflit, et de nouvelles images prennent momentanément le dessus.

L'ordinateur est au centre de l'existence de cette œuvre. Elle n'aurait pu être réalisée avec un autre medium. A vrai dire, l'idée de *Beyond*, d'une étude de la relation entre imagination et technologie, idée que j'avais depuis des années, me fut initialement inspirée par le livre de Jonathan Crary, *Techniques of the Observer* [1], autant que par mon propre travail sur la résurrection de technologies anciennes, comme les vues en stéréoscopie ou les projecteurs à manivelle. Mais je n'arrivais pas à savoir quelle approche avoir d'une œuvre sur un thème qui paraissait trop théorique pour en faire un film et trop visuel pour en faire un essai. C'est seulement lorsque j'ai commencé à travailler avec une mini-caméra connectée à mon ordinateur que j'ai trouvé une forme possible pour le traitement de ce thème. Bien plus, je pus alors faire des connexions aussi bien théoriques que pratiques entre la naissance des technologies dans le passé et la révolution actuelle des médias.

Je suis fascinée par les formes dépassées depuis longtemps et qui refont surface dans le domaine du digital. Les panoramas, par exemple. Les vrais panoramas peints dans des pièces circulaires construites à cet effet étaient une forme de divertissement populaire, au XIX^e^ siècle. Oubliés depuis longtemps, ils reparaissent maintenant dans le domaine du virtuel avec le logiciel Quick Time VR. Je fais mes vidéos Quick Time « en direct », sans manipulation digitale, en re-photographiant le film et le texte avec la Quick Cam [1], en utilisant des effets qui n'eussent pas été déplacés dans le studio de Méliès. De même que les premiers cinéastes s'efforcèrent de trouver un langage visuel neuf à travers la technologie récente du cinéma, de même je tends à inventer, à ma façon, une nouvelle articulation digitale de l'espace et du temps, qui est née du cinéma et qui va au-delà.

Contrairement à la plupart des œuvres digitales, c'est une œuvre spontanée, créée en temps réel, il s'agit d'un véritable enregistrement, d'un carnet d'esquisses d'une investigation, d'un processus de pensée tel qu'il s'est déroulé. Il n'y a pas eu de « plan concerté ». Quelques idées brutes dans ma tête, rien d'écrit. Mais une ligne de recherche qui en amène une autre, un texte qui en amène un autre. Les films ont été improvisés avec ce que je trouvais au marché aux puces le dimanche matin. Chaque semaine, j'allais sans but précis chercher tout autre chose que de la pellicule. J'ai l'impression que c'est un peu comme les déambulations des surréalistes dans la ville, une oscillation de l'attention entre le monde intérieur et le monde extérieur, aiguisée et distraite à la fois.

En fait, il aurait été impossible de planifier ce projet à l'avance. Le hasard joue un rôle terriblement important. De plus, je ne sais pas toujours ce que je vais faire dans un film Quick Time avant de m'y mettre et de jouer devant la caméra. Souvent, je projette le film, je joue et je mets la musique en même temps, si bien que je ne vois ce que je fais qu'après l'avoir fait. J'ai toujours secrètement pensé qu'en faisant un film Quick Time, j'étais plus près de « jeter un sort » que d'un tournage traditionnel.

De plus, les possibilités ouvertes par l'interactivité m'ont permis de réaliser des idées de géographie mentale qui ne pouvaient auparavant qu'être décrites, plutôt

---

* Cet essai a été écrit pour une conférence prononcée par Zoe Beloff, à l'occasion d'une présentation de son travail au Pacific Film Archives à Berkeley en octobre 1996. Elle y a montré son premier CD-Rom, *Beyond*, alors en cours de réalisation. (R.B.)

1. Jonathan Crary, *Technique of the Observer : On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, MIT Press, 1990 ; traduction française de Frédéric Morin, *L'Art de l'observateur*, Jacqueline Chambon, 1994.

1. Il s'agit d'une petite caméra au prix de 99 $ fabriquée par Connextrix. Elle a la forme d'un globe oculaire et se branche dans la sortie inprimante de l'ordinateur. Elle a été conçue à l'usage de vidéo-conférences sur Internet, d'où sa petite image en noir et blanc.

qu'expérimentées dans un art, selon les mots de Baudelaire, « *cité pleine de rêves / Où le spectre en plein jour raccroche le passant !* [1] »

Cette œuvre est spécifiquement conçue pour un public d'une personne. Elle est fortement intime. Mon alter ego virtuel parle directement au spectateur, devenant ainsi l'« interface » entre réel et virtuel, entre passé et présent, menant le spectateur à un voyage aussi mystérieux qu'imprévisible. Contrairement au cinéma ou à la vidéo, cette œuvre est conçue pour être expérimentée plus d'une fois. Car on peut, comme en déambulant dans les rues d'une vraie ville, traverser et retraverser certaines artères connues et mettre des siècles à trouver des bâtiments hors des sentiers battus, à demi cachés par la forêt.

De fait, il y a deux méthodes pour voyager : littéralement, à pied, simulation filmée d'une déambulation d'un lieu à un autre. Et puis les films sont également liés entre eux par des idées. Des trains de pensée connectent le spectateur de lieu en lieu.

Les panoramas ont été tournés dans un véritable asile abandonné qui date du XIX[e] siècle. Comme vous allez le voir, il représente de nombreux lieux à la fois réels et fictifs, de la clinique de Charcot à la Salpêtrière à l'univers fictif de *Locus Solus* de Raymond Roussel, en passant par les immeubles détruits au cours des deux guerres mondiales, les arcades du Paris du second Empire, les ruines des grandes expositions universelles, et le laboratoire d'Edison à Menlo Park.

Pourquoi commencer en 1850 ? Parce que c'est l'époque de la naissance de la grande technologie des médias, d'un progrès scientifique sans précédent qui ouvre des possibilités mentales quasi illimitées. On a le sentiment que le progrès est tellement éblouissant que les frontières entre le réel (ou ce qui, traditionnellement, est scientifiquement démontrable) et le fantastique sont beaucoup moins étanches qu'on ne l'imagine aujourd'hui.

Et pourquoi Baudelaire, qui, faut-il ajouter, s'immisce depuis le début dans ce projet, me poursuit, a toujours quelque chose à dire, et, finalement, le dernier mot ? Peut-être parce qu'il est le premier grand écrivain de la ville moderne, le premier moderniste.

C'est le flâneur archétypal (et on pourrait décrire mon travail comme un exercice de flânerie digitale). C'est lui qui a défini une relation nouvelle entre l'individu et la foule anonyme. Dans ses poèmes en prose, en particulier, il a une capacité presque étrange à entrer en empathie avec les passants du hasard, les enfants, les vieilles, et même les chiens et les chats, à entrer dans leur peau, à imaginer en un instant toute leur vie.

C'est comme s'il avait la peau trop fine. Car se perdre trop loin conduit à la folie, les hystériques et les médiums se perdent tout autant, emportés par des forces au-delà d'eux-mêmes. De fait, Baudelaire décrit cet extrême à travers une expérience presque corporelle : « *Ce que les hommes nomment amour est bien petit, bien restreint et bien faible, comparé à cette ineffable orgie, à cette sainte prostitution de l'âme qui se donne tout entière, poésie et charité, à l'imprévu qui se montre, à l'inconnu qui passe* [1]. »

Plus tard, Walter Benjamin aura ce commentaire : Baudelaire entre également dans la peau des objets en montrant, non des produits pleins de rêves personnels, mais des rêves personnels creusés comme des objets. Ainsi, on voyage de Baudelaire à Benjamin, et on revient au point de départ. Car Benjamin est devenu le grand critique de Baudelaire, illuminant non seulement Baudelaire mais toute son époque, et « *la vie rêvée de la technologie* » dans ce qui fut son grand projet inachevé des *Passages* [2].

Benjamin retourne l'idée de progrès contre elle-même, comme illusion, comme « phantasmagorie » (à l'origine, un genre particulier de technologie, un spectacle son et lumière avec des lanternes magiques mouvantes. Le premier « Smoke and Mirrors »). Le progrès devient circulaire. Benjamin parle du XIX[e] siècle comme d'une époque infernale où la recherche désespérée du neuf est en elle-même une tâche digne de Sisyphe. Voilà que le projet prend une forme circulaire, mais il se trouve aussi que Benjamin politise beaucoup l'idée d'inconscient, la faisant passer du plan individuel à l'hallucination collective. En étudiant le passé, il veut clarifier les mécanismes de notre propre illusion, ou notre état de rêve.

Il eut pour intention de le faire en examinant non pas les grands événements de l'histoire mais ses restes et ses bribes, ses images, ses objets, les bâtiments, demeurés ou perdus, le paysage du quotidien délaissé. Ce sont ces débris qui se trouvent rejetés au marché aux puces, et que j'espère, à ma modeste façon, faire à nouveau parler, différemment. Illuminer le présent grâce au passé.

Je pense qu'il faut attentivement considérer l'idée du nouveau en tant que même par rapport au domaine du digital et à tout le battage qu'on fait autour. Quand on proclame un CD-Rom livre d'images comme étant le dernier cri. Benjamin est aussi le seul écrivain de ma connaissance à dire que les nouvelles technologies portent en elles un étrange archaïsme de forme [3]. Comme je l'ai dit, l'une des choses qui m'intéressent, dans le travail sur Quick Time VR, est qu'il ressuscite virtuellement la forme archaïque du panorama. Supplanté depuis longtemps par des inventions telles que le cinéma, voilà qu'il revient comme si c'était une nouveauté.

Pourquoi ai-je choisi de terminer autour de 1940 ? Pour plusieurs raisons. Peut-être parce que c'est finalement le moment où l'avance technologique mène tout droit aux chambres à gaz, c'est là qu'elle prend fin. Si elles ne sont pas mentionnées à proprement parler, la ruée de la technologie vers le massacre de masse plane comme un spectre sur l'ensemble de l'œuvre. 1940 voit le suicide de Walter Benjamin. En

1. Charles Baudelaire, « Les Sept Vieillards », dans *Les Fleurs du Mal*.

1. Charles Baudelaire, « Les Foules », dans *Petits poèmes en prose*.
2. Walter Benjamin, *Charles Baudelaire : poète lyrique à l'ère du grand capitalisme*.
3. Susan Buck-Morss, *The Dialectics of Seeing : Walter Benjamin and the Arcades Project*, Cambridge, MIT Press, 1989. Voir p. 111 sur la façon dont les nouvelles technologies ont au XIX[e] siècle revêtu des styles dépassés, les premières lumières électriques adoptant par exemple la forme des flammes de gaz.

même temps, 1940 met fin à l'ère des grands hystériques et de la matérialisation des grands médiums. Quelque chose, dans l'imagination, s'est fermé.

Si Baudelaire et Benjamin peuvent définir la circonférence du cercle, je pense que le centre se trouve chez Raymond Roussel et dans sa relation avec son docteur, Pierre Janet. C'est la folie de Roussel, sous la forme du roman *Locus Solus*, qui rayonne vers l'extérieur, irradiant tout le projet.

Nous voilà confrontés à une œuvre symptomatique, symptômes du fait, de la fiction, symptômes d'une époque. Qui s'illuminent les uns les autres. Ecrit en 1914, *Locus Solus* raconte le tour du propriétaire d'un célèbre inventeur, Martial Canterel (dont le modèle est Edison). Une à une sont décrites des inventions mécaniques bizarres, dans un style à la fois sec et fantastique, un ton et un langage semblables à celui d'un manuel de physique pratique que je possède et qui date de 1886[1].

J'ai commencé à découvrir que cette œuvre de fiction écrite par un soi-disant fou, ou du moins, selon les mots de son docteur, « *un timide névropathe*[2] », n'est pas aussi bizarre qu'il y paraît à première lecture, non, on ferait mieux de considérer ce livre comme un miroir étrange qui reflète symptomatiquement, avec une clarté bizarre, le carrefour de la technologie des médias et de la psychologie de l'époque.

Car la manie explicative de Roussel dépasse le détail fantastique d'une description mécanique de mobiles, de dents et de roues, pour devenir une histoire de cas dont les machines qui en résultent sont la conséquence d'une sorte de perturbation psychologique des personnages. Ces machines sont l'extériorisation du fonctionnement de l'esprit.

Le grand psychologue Pierre Janet a traité Roussel à dix-neuf ans, alors que celui-ci avait traversé une extraordinaire expérience d'extase. Pendant six mois, Roussel se crut englouti par la gloire, et il le décrivit ainsi : « *Cette gloire était un fait, une constatation, une sensation, j'avais la gloire... Ce que j'écrivais était entouré de rayonnements, je fermais les rideaux, car j'avais peur de la moindre fissure qui eût laissé passer au-dehors les rayons lumineux qui sortaient de ma plume.* [...] *Chaque ligne était répétée en des milliers d'exemplaires et j'écrivais avec des milliers de becs de plume qui flamboyaient*[3]. » Malheureusement, quand ses écrits furent réellement imprimés, ce fut un flop. Mais Roussel, inébranlé dans sa croyance en son génie propre, ne comprit jamais pourquoi ses livres n'étaient pas des best-sellers.

Malheureusement encore, et curieusement, Janet ne lut aucun de ses écrits, il accepta plutôt l'opinion reçue selon laquelle Roussel manquait de talent, qu'il n'était qu'une machine écrivante (réflétant ainsi les personnages de *Locus Solus*).

1. E. Atkinson, *Ganot's Physics*, New York, William Wood and Co., 1886.

2. Pierre Janet, « Les caractéristiques psychologiques de l'extase », in *Raymond Roussel : Life, Death and Works*, Anthony Melville ed., Londres, Atlas Press, 1987, p. 39. Noter que pour son étude de cas, Janet donne à Roussel le nom d'emprunt de son propre personnage de fiction, Martial.

3. Janet, *op. cit.* En fait, Roussel était très fier de cette étude de cas et la publia dans *Comment j'ai écrit certains de mes livres.*

Pourtant, je crois que si Janet avait pris le temps de lire *Locus Solus*, il se serait vu étrangement renvoyer ses découvertes et son propre travail. Sans doute jamais autant que dans la description que fait Roussel de la « glacière »[1]. Là, on voit une série de dioramas accessibles au public derrière une vitre. A l'intérieur de chaque petit ensemble, un acteur joue sans arrêt la même pièce mélodramatique avec une exactitude étrange. Ces scènes deviennent franchement bizarres quand on découvre que les soi-disant « acteurs » sont morts. C'est par l'électricité que Martial Canterel ré-anime mécaniquement des morts qui ne sont pas conscients mais qui, sitôt ramenés à la vie, répètent inconsciemment avec des gestes invariables les moments les plus traumatisants de leur vie, dans un environnement bien refroidi, d'où la « glacière ».

Que faire de cette scène grotesque ? Une petite recherche personnelle révèle qu'à l'époque elle était peut-être beaucoup moins bizarre qu'il n'y paraît. Comme l'a récemment remarqué Vanessa Schwartz[2], il est intéressant de noter que, jusqu'au tournant du siècle, la Morgue de Paris était un lieu de distraction extrêmement populaire. Elle figurait dans tous les guides de Paris. Les spectateurs faisaient la queue autour de l'édifice pour voir les morts, les criminels, les enfants morts non réclamés dont il était question dans les tabloïds de l'époque. Ceux-ci, composant un tableau assez pathétique, se trouvaient derrière une vitre, bien refroidis aussi.

Schwartz relie ce spectacle aux panoramas et au musée de cire, distractions qui datent d'avant le cinéma et que cette nouvelle technologie a plus ou moins supprimées ou supplantées. En un sens, c'est ce tournant qu'on découvre dans les écrits de Roussel. Car les morts de sa « glacière » ne sont pas sans rappeler les figures glacées mécaniquement rappelées à la vie dans les premiers films.

Rappelez-vous que les premières séances commençaient par la projection d'une image initiale immobile sur l'écran, qui s'animait d'un coup quand le projectionniste tournait sa manivelle. Ces films, qui duraient chacun 50 secondes, étaient souvent montrés en boucle, si bien que les mêmes gestes étaient sans arrêt répétés avec une précision étrange.

Pour en revenir à Janet, on découvre la même étrange répétition d'événements traumatisants dans ses recherches sur l'hystérie. Dans ces études de cas, il décrit nombre d'exemples de patients hystériques qui entrent en état de somnambulisme et ne cessent de répéter inconsciemment les expériences les plus traumatisantes avec une exactitude étrange. « *En fait, l'une des caractéristiques du somnambulisme est qu'il se répète indéfiniment, non seulement les différentes crises sont toujours exactement pareilles, répétant les mêmes gestes, les mêmes expressions et les mêmes mots, mais au cours de la même crise, la même scène peut se répéter cinq ou dix fois exactement de la même façon*[3]. »

1. *Locus Solus.*

2. Vanessa R. Schwartz, « Cinematic Spectatorship before the Apparatus : The Public Taste for Reality in Fin-de-Siècle Paris », in *Viewing Positions*, Linda Williams ed., New Jersey, Rutgers University, 1994

3. Pierre Janet. *The Major Symptoms of Hysteria*, New York, Hafner Publishing Company, 1965, p. 31

Je ne veux dire en aucune manière que la naissance du cinéma a un lien de cause à effet avec le trauma psychologique, mais que les deux formes de connaissance se sont développées en même temps dans une relation de réciprocité intéressante. Il y a toujours eu des fous, mais avec la découverte de l'inconscient, les mécanismes deviennent clairs et certaines actions, certaines structures, sont à présent reconnaissables. De même, si la persistance de la vision a toujours existé, ce n'est qu'à travers le développement de l'appareil cinématographique que cette connaissance est structurée et utilisée de façon productive.

J'ai essayé de clarifier certains de ces liens dans les épisodes des somnambules de *Beyond*, en utilisant des textes de Janet et par un travail sur les *home movies* des années 1920. Les *home movies* sont toujours, je crois, symptomatiques des idées reçues sur la *performance*, ils offrent un champ d'étude extrêmement riche sur les jeux de la conscience et de l'inconscient. J'ai travaillé avec de vrais films qui passent en boucle dans le projecteur, et qui sont en quelque sorte le microcosme de la plus large structure circulaire de l'œuvre. Le fait d'utiliser deux projecteurs qui superposent différentes pensées, ou états de conscience, permet de simuler de façon simple le travail pionnier de Janet sur la personnalité multiple et sur les états alternés de la conscience.

Si Roussel a fourni à chacune de ses machines une histoire de cas, il faut se rappeler qu'au XIX^e^ siècle, on était assez obsédé par la question de savoir si la machine possédait une âme (comme les gens, aujourd'hui, spéculent sur le fait de savoir si l'ordinateur peut avoir une conscience).

L'Eve future de Villiers de L'Isle-Adam, publié en 1886, est centrée sur ce thème de l'âme de la machine. Voilà encore un Edison fictif qui crée une androïde. Comme chez Roussel, une grande partie du livre consiste en une description extrêmement détaillée de l'assemblage des parties d'un corps mécanique. Mais à la fin, la créature prend son envol car on découvre non seulement que l'androïde a une âme beaucoup plus sensible que celle d'une vraie femme, mais qu'elle est douée de pouvoirs de voyance.

Comme je l'ai dit, je suis fascinée par le fait que la naissance de la reproduction mécanique ouvre dans l'esprit du spectateur du XIX^e^ siècle des possibilités presque illimitées. Les gens, à l'époque, étaient-ils plus crédules, la science a-t-elle maintenant dissipé ces fantasmes ? Je ne sais. On pourrait argumenter à l'inverse et dire que la chose est devenue possible parce qu'elle était concevable.

Ma thèse est que si quelque chose qu'on tient maintenant pour acquis, comme la photographie, était perçu comme un phénomène étrange qui attaquait l'identité et l'unicité des objets, qui créait un univers parallèle de doubles phantasmatiques, l'éventualité de produire, disons, des photographies spirites n'était pas alors aussi incroyable qu'elle le serait aujourd'hui. A sa naissance, dans les années 1870, la parapsychologie était considérée comme un champ d'études sérieux pour l'esprit scientifique, et bien des nouveaux chercheurs en ce domaine étaient des savants connus.

Le travail du Dr William Crookes serait une bonne illustration du brouillage frontières entre la science traditionnelle et le surnaturel. Voilà un savant brita que distingué, qui est le découvreur de l'élément thallium (essentiel au futur d loppement du tube cathodique). Ici, je cite mon manuel de physique de 1886 et expériences sur la fluorescence. « *Les vues théoriques auxquelles Crookes fut am par ses expériences ont rencontré un degré considérable de résistance et il faut ajo qu'aucune des explications de ces expériences singulièrement belles n'ont été gén lement adoptées* [1]. »

La critique pourrait s'appliquer presque mot pour mot à un autre groupe d'e riences que Crookes mena dans les années 1870, et dont le résultat fut les 44 tographies de la matérialisation de l'esprit de feu Katie King, produites pendant séances du médium Florence Cooke. Il faut noter que Crookes était bon photogra et qu'avec cette série il fut le pionnier de l'utilisation du flash au magnésium. même temps, il y avait visiblement, dans cette aventure, un impact érotique Crookes était totalement sous le charme de Katie.

A la lumière de ces faits, on pourrait dire que toutes les technologies de mé furent traversées par l'idée d'une résurrection artificielle, par le temps et la m Ce sont des machines à explorer le temps. Le cinéma est une machine à expl le temps en mouvement. La photographie stéréoscopique permet une reconstitu artificielle de l'espace.

Est-il tellement étrange que les gens aient cru à la possibilité littérale de voya dans le temps ? *Beyond* se clôt sur une citation de Janet, qui implique la possib d'un voyage dans le temps. Janet dit que « *le passé existe et demeure dans un que nous ne connaissons pas et où nous ne pouvons aller* [2] ». On pourrait ajouter sa manière le passé demeure dans les films, dans la photographie, et, mainten dans le domaine du digital. A nous d'imaginer le reste.

(*Traduit de l'anglais par Cécile Wajsb*

1. Atkinson, *op. cit.*, p. 892.

2. Cité in Henri F. Ellenberger, *The Discovery of the Unconscious : The History and Evolutio Dynamic Psychiatry*, Basic Books, 1970, p. 354.