

Cinéma de données

Pau Waelder

Number 105, Summer 2015

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/78405ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Waelder, P. (2015). Cinéma de données. *ETC MEDIA*, (105), 84–85.

Cinéma de données



Dans son livre influent, *Expanded Cinema* (1970), Gene Youngblood a exploré les formes d'avant-garde de la création cinématographique au moyen d'ordinateurs et examiné les effets que ces machines peuvent avoir sur la créativité elle-même. Bien que, jusque-là, le cinéma ait été créé avec toutes sortes de dispositifs technologiques, il ne s'agissait là que d'outils sur lesquels l'artiste exerçait son contrôle. Or les ordinateurs, affirme Youngblood, sont capables d'aller au-delà de cette participation passive : « Comme il l'a fait dans d'autres disciplines, sans principe d'organisation supérieur, l'homme, jusqu'ici, a utilisé l'ordinateur comme une version modifiée de médias plus anciens ou plus traditionnels. [...] Mais le ciseau, la brosse et la toile sont des supports passifs alors que l'ordinateur est un participant actif dans le processus créatif¹ ». Images et sons sont introduits dans l'ordinateur ou créés au moyen de logiciels, puis convertis en données qui peuvent sans fin être transformées, copiées, reconfigurées, mixées et affichées en fonction de paramètres fixes ou d'algorithmes. L'ordinateur devient ainsi un participant actif, car il peut déterminer de manière indépendante le produit résultant (basé sur un ensemble de règles) ou exécuter toutes les variations possibles d'un processus donné, au-delà du niveau de contrôle qui serait exercé par un créateur utilisant un simple outil, une brosse, par exemple. Youngblood précise encore cette idée en citant l'artiste infographiste Robert Mallary, qui publiait, en 1969, un article intitulé « Computer Sculpture: Six Levels of Cybernetics » (« Sculpture informatique : six niveaux de cybernétique »), pour la revue *Artforum*. Dans ce texte, Mallary décrit l'ordinateur comme « un outil qui peut être utilisé non seulement pour l'exécution d'une œuvre d'art, mais aussi bien pour la concevoir² ». Il indique six niveaux où l'ordinateur participe activement au processus créatif : au premier, l'ordinateur est simplement une calculatrice qui peut produire des versions ou des « propositions » qui seront soumises à l'examen de l'artiste; au deuxième niveau, l'ordinateur est indispensable à la production de l'œuvre d'art; au troisième niveau, l'ordinateur est en mesure de choisir entre les différentes lignes d'action, en s'appuyant sur un ensemble d'options déterminées par le programme; au quatrième niveau, l'ordinateur peut prendre des décisions au-delà de la première série de paramètres et générer des résultats inattendus. À ce stade, selon Mallary, le rôle de l'artiste est remis en question, et il y a même possibilité d'une « production posthume de l'art ». L'auteur soutient que les niveaux cinq et six ne peuvent jamais être atteints, car ils impliquent que la machine a atteint une forme d'existence autonome et un degré d'intelligence et de conscience qui lui permettent de développer un processus créatif sans intervention aucune d'un être humain. Alors que Mallary conçoit ces idées en mettant l'accent sur la sculpture, Youngblood applique les six niveaux de la cybernétique au cinéma informatique, lequel, selon lui, devrait engendrer « une nouvelle discipline esthétique qui ne ressemble[ra] guère aux notions antérieures de l'art et du processus créatif³. »

Plus de quarante ans après la publication de l'essai de Youngblood, l'utilisation des ordinateurs a révolutionné de nombreux aspects du cinéma, permettant des effets

visuels plus sophistiqués, mais aussi la transformation de ses canaux de distribution et l'instauration de la possibilité de manipuler, de modifier ou de remixer le contenu d'un film de multiples façons. Alors que dans la plupart des productions cinématographiques, l'ordinateur est resté un outil « passif » (utilisé dans les différentes étapes du montage et de la postproduction, mais sans aucune autonomie), plusieurs projets artistiques ont exploré les possibilités d'utilisation du contenu audio et vidéo d'un film (voire de son scénario) en tant que données brutes alimentant un processus partiellement ou entièrement contrôlé par ordinateur. Les résultats de ces projets parlent de nouvelles formes de langage cinématographique, d'une interaction différente entre le spectateur et l'image en mouvement, de narrations mutables à l'infini et, ultimement, d'un changement radical dans la perception du film à mesure que l'observateur humain est remplacé par l'ordinateur.

En 2006, l'artiste Carlo Zanni enregistrait un court métrage constitué d'une seule scène dans laquelle un homme est couché, torse nu et apparemment malade, dans une chambre sombre. Une femme entre dans la pièce et le réconforte. Puis le couple est étendu sur le lit, où elle s'endort, mais lui reste éveillé avec un regard lointain sur son visage, tandis que des points sombres apparaissent sur tout son corps. Le film d'une minute a été diffusé exclusivement en ligne, une année durant. Lorsque les visiteurs accédaient au serveur hébergeant le film, leur adresse IP, leur pays d'origine, ainsi que la date et l'heure de leur visite étaient passés au crible de Google Analytics. Ces données étaient ensuite utilisées pour rééditer le film, de sorte qu'un nouveau film était produit chaque jour. Les points noirs couvrant le corps de l'homme (et rappelant le développement de mélanomes) se multipliaient en fonction du nombre d'utilisateurs visitant le site Web ainsi que de leur pays d'origine. Les internautes déterminaient ainsi la quantité et la position des points, et contribuaient à la propagation de la maladie sur le corps du personnage. Intitulé *Possible Ties Between Illness and Success* (*Les liens possibles entre la maladie et la réussite*, 2006)⁴ le projet de Zanni est décrit par l'artiste comme « cinéma de données ». En effet, le film a été effectivement transformé, tant dans son apparence que dans l'intensité de l'histoire, par les données récupérées auprès des utilisateurs d'Internet. Le processus a été entièrement automatisé sur la base d'un ensemble de paramètres établis par l'artiste, qui était assisté par le programmeur Agustin Garzon Mason. Au cours de l'année où le projet a été en ligne, il a généré près de 360 films. Avec ce film interactif, Zanni cherchait à explorer « l'équilibre intime entre l'isolement et la présence publique⁵ », mais il cherchait aussi à expérimenter une nouvelle forme de narration cinématographique. L'utilisation du mot « cinéma » dans la description du projet par l'artiste est loin d'être gratuite : Zanni a travaillé avec des professionnels de l'industrie du film, y compris les acteurs Ignazio Oliva et Stefania Orsola Garello, ainsi que le compositeur oscarisé Gabriel Yared. La liste des crédits complets qui figure à la fin du film est partie intégrante de l'œuvre. Il s'agit d'une histoire qui, tout en étant suffisamment simple pour être comprise sans paroles, intègre plusieurs couches de sens. Le dialogue silencieux entre les acteurs,

une partition de musique laconique et la narration en voix hors champ par John Haskell, qui lit la dernière page de son roman *American Purgatorio* (*Purgatoire américain*), ajoute à la distribution changeante des points en faisant de chaque version de ce projet un film différent.

L'œuvre de Zanni, qui illustre la troisième phase de la cybernétique selon Mallary, est basée sur des données recueillies à partir d'Internet. L'artiste Grégory Chatonsky utilise également cette ressource dans une série d'œuvres qui explorent ce qu'il appelle le *Flußgeist*, « l'esprit du flux » de notre temps, tel qu'interprété par le flux de données évoluant sur le réseau mondial. L'artiste utilise cette source apparemment inépuisable de contenus pour explorer la possibilité de générer une « fiction sans récit », une histoire sans fin qui se déroule devant nos yeux sans receler un sens ou une intention particulière. Au contraire, c'est le spectateur qui extrait du sens à partir de la succession d'images, de textes et de sons. Le spectateur adopte un rôle passablement actif, dans ce cas, puisqu'il invente un récit où il n'y a personne. Dans *L'attente/The Waiting* (2007)⁶, l'utilisateur accède à un site Web qui affiche un collage de photos Flickr, de messages Twitter, une vidéo préenregistrée de personnes en attente dans une gare, une bande sonore de musique d'ambiance ainsi qu'un fond noir. L'œuvre se compose d'un programme qui extrait des tweets et cherche des images basées sur les mots inclus dans chaque message. Ces images sont combinées avec la vidéo enregistrée par l'artiste, la bande sonore méditative ajoutant à l'impression de regarder un film. Le travail de Chatonsky comprend de nombreuses références au cinéma, comme des hommages à Jean-Luc Godard et David Lynch. La configuration particulière des éléments et l'utilisation d'un fond noir renvoient à l'expérience cinématographique. Comme le dit l'artiste, « l'utilisation de l'obscurité est l'un des fils conducteurs de mon travail [...] C'est peut-être aussi une façon de regarder Internet comme si nous étions dans le noir d'une salle de cinéma, dans cette attente et cet oubli de soi⁷. » Une référence plus directe au cinéma se trouve dans *Sodome@home* (2008)⁸, une œuvre en ligne qui utilise le script du dernier film de Pier Paolo Pasolini, *Salo ou les 120 journées de Sodome* (1975), en tant que matériau pour générer une séquence d'images extraites de Flickr, substituant aux images filmées par le réalisateur italien celles prises par les internautes et présentées dans un contexte différent.

Une technique appropriationniste est également à l'œuvre dans le processus entièrement automatisé qui prend place dans *The Pirate Cinema* (2013)⁹, de Nicolas Maigret. À l'aide d'un logiciel d'interception de données, l'artiste crée une installation vidéo qui affiche les torrents les plus vus au moment où ils sont téléchargés. Étant donné que les torrents sont téléchargés en fragments irréguliers et non pas comme un seul fichier, l'écran de projection présente une myriade d'aperçus d'une seconde des films les plus populaires d'Hollywood, de films pornos, de clips vidéo, de matchs sportifs ou de séries télévisées, le tout dans une séquence sans fin. Certaines images s'affichent intégralement, d'autres montrent des fragments et (ironiquement) le logo d'un grand studio de film apparaît parfois dans la séquence d'ouverture de l'un des films piratés. Le son de chaque clip contribue à générer un collage déroutant de contenus et, comme c'est le cas dans le travail de Chatonsky, le spectateur est incité à créer une nouvelle histoire. Pourtant, la narration alternative n'est pas le thème principal de l'œuvre. Maigret stipule que « *The Pirate Cinema* propose de poser un nouveau regard sur les films en partant de la logique des câbles¹⁰ ». Pour lui, ce que nous devrions rechercher dans les images n'est pas tant ce qu'elles disent, mais ce que leur présence dans ce système nous apprend sur leur consommation. En créant un « film » multifacettes à partir du flux de données, l'artiste crée en fait un film sur les réseaux pair-à-pair et sur la relation intime entre les utilisateurs et les contenus qu'ils regardent et partagent. L'apparition fréquente de certains logos, visages et contenus (des films à succès au porno) propose une réflexion sur le statut des entreprises et des individus dans la sphère médiatique, la qualité virale de certains produits, et les tabous qui séparent ce qui est largement et publiquement partagé de ce qui appartient à une partie privée et cachée de nos disques durs.

La fragmentation de la narration cinématographique adopte une approche différente dans *Fractal Film* (2013), d'Antoine Schmitt et Delphine Doukhan. Doukhan a écrit et tourné une scène muette impliquant six personnages qui exécutent plusieurs actions chorégraphiées qui peuvent être interprétées de plusieurs façons. Les regards, les expressions faciales et les mouvements du corps suggèrent différentes relations entre les personnages, selon ce qui acquiert de l'importance ou est laissé en arrière-plan. Le cadrage et le mouvement de la caméra sont dès lors

un élément crucial dans l'établissement du sens de l'histoire. Doukhan a tourné la scène en très haute définition (5K), depuis huit angles différents. Cette vidéo est ensuite explorée par une caméra utilisant un logiciel conçu et programmé par Antoine Schmitt, qui zoome et navigue dans les images en suivant plusieurs règles établies par les artistes. L'appareil photo choisit une règle au hasard puis la suit, ce qui produit chaque fois un autre film de la même scène. Les unes après les autres, ces scènes générées automatiquement sont jouées dans une boucle sans fin en constante évolution, conduisant, selon des auteurs, à « un épuisement de la vue sur une scène donnée¹¹ ». *Fractal Film* explore le langage cinématographique en faisant appel au montage et à un ensemble de règles qui permettent à l'ordinateur de créer des versions infinies de la même scène, tout en évitant le simple affichage de fragments aléatoires. En suivant ces règles, la vidéo générée est logique en soi et suggère donc une histoire particulière d'une manière qui est plus proche de *Possible Ties*, de Zanni, que des explorations du flux de données réalisées par Chatonsky ou Maigret.

Alors que tous ces projets portent sur le spectateur relativement à différentes formes de récits cinématographiques, dans *Computers Watching Movies* (2013)¹², Ben Grosser inverse la relation entre l'utilisateur et l'ordinateur en transformant celui-ci en spectateur. L'artiste a conçu un logiciel qui utilise les algorithmes de vision de l'ordinateur ainsi que des routines d'intelligence artificielle, produisant un système informatique à même de décider ce qu'il « regarde » dans une séquence de film, d'analyser les éléments visuels et les mouvements, et de choisir où placer son attention. Les yeux de l'ordinateur sont représentés par un croquis affiché sur fond blanc et synchronisé avec l'audio de six extraits de films populaires, tels *2001 : A Space Odyssey*, *American Beauty*, *Inception*, *Taxi Driver*, *The Matrix* et *Annie Hall*. En observant ce qui attire l'attention de l'ordinateur, le spectateur recrée la scène originale dans son esprit et compare la façon dont la machine regarde le film avec sa propre vision. À la limite, le spectateur ne regarde plus un film, mais il réfléchit sur sa manière de le regarder. L'œuvre de Grosser nous introduit au quatrième niveau de la cybernétique et boucle la boucle qui lie le spectateur, le film et l'ordinateur, tel que les travaux mentionnés précédemment l'ont montré.

Ces œuvres ont été présentées au festival Media Art Futures (à Murcia, en Espagne, du 15 au 30 avril, 2015)¹³, dans le cadre d'un programme que j'ai organisé pour la Cinémathèque de Murcia. Chaque œuvre d'art était projetée en boucle dans la salle de cinéma de la Cinémathèque, le temps d'une journée. Le public était invité à entrer et à sortir librement de la salle de projection, ou à rester aussi longtemps qu'il le souhaitait pendant que les œuvres d'art exécutaient leurs routines particulières qui étaient, dans la plupart des cas, sans commencement ni fin. De cette manière, le contexte de la salle de cinéma et la manière habituelle de vivre un film sont confrontés à une série d'œuvres qui, comme l'avait prédit Youngblood, ouvrent la voie d'une nouvelle discipline esthétique.

Pau Waelder

Traduction : Josette Lanteigne

Pau Waelder est critique d'art, conservateur et chercheur en art numérique et culture. Parmi ses derniers projets, on note les conférences *En_jloc (Now_Here)*, *Digital Culture* (Fondation Pilar et Joan Miro à Majorque en Espagne). À titre d'auteur et éditeur, il a collaboré avec plusieurs revues d'art. Il est rédacteur en chef en nouveaux médias pour la revue *art.es*.

1 Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co., Inc., 1970, p. 191. www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf.

2 Robert Mallary, « Computer Sculpture: Six Levels of Cybernetics », *Artforum*, vol 7 (mai 1969), p. 29-35. http://www.robertmallary.com/Commentary/artforum_09-1969.htm.

3 Youngblood. *op. cit.*, p. 192.

4 Carlo Zanni, *The Possible Ties Between Illness and Success*.

5 *Ibid.*

6 Grégory Chatonsky, *L'Attente/The Waiting*. <http://www.chatonsky.net/works/waiting/>.

7 Dominique Moulon, « Grégory Chatonsky. Une esthétique des flux », *IMAGES Magazine*, vol 21. http://www.moulon.net/pdf/pdfin_08.pdf.

8 Grégory Chatonsky, *Sodome@home*. <http://chatonsky.net/projects/sodome@home/>.

9 Nicolas Maigret, *The Pirate Cinema*. <http://thepiratecinema.com/>.

10 *Ibid.*

11 Antoine Schmitt et Delphine Doukhan, *Fractal Film*. <http://www.antoineschmitt.com/fractal-film/>.

12 Ben Grosser, *Computers Watching Movies*. <http://bengrosser.com/projects/computers-watching-movies/>.

13 *Media Art Futures*. <http://www.mediaartfutures.org/>.