

cinéma, deviennent maintenant des évidences, que l'on ne pourra plus jamais sous-estimer. La révélation produit le même effet que lorsqu'on découvre, brusquement et sur le tard, que le signe distinctif des vins de Bordeaux, est bien ce petit goût de poivron, que l'on n'avait jamais identifié comme tel, et que l'on ne pourra plus jamais oublier. Et l'on se demande pourquoi pareille évidence ne nous a pas touchés beaucoup plus tôt ! Avec Raoul Ruiz, le cinéma est bien au bout de cette chaîne improbable qui a transmis, maillon par maillon, depuis les premiers Palais de Mémoire, une certaine façon de penser en images. Il n'y a plus de chaînon manquant, et si un maillon s'avère trop faible ou inexistant, Raoul Ruiz tient toujours en réserve quelque lien parallèle pour rétablir la continuité de cette transmission.

PAYSAGES VIRTUELS

Le passage, pour la mise en mémoire, des supports mnémotechniques aux supports audiovisuels puis numériques, s'il implique des transformations dans notre vision du monde, n'en constitue pas pour autant une rupture. La machine à mémoire se développe toujours comme une machine à images, une machine à penser en images. Ce qu'elle reproduit au-delà des changements de support, c'est non seulement une technique d'organisation des images, mais un cheminement du sujet dans le dédale de leur architecture. Car les Arts de la Mémoire nourrissent le changement de statut des images mais aussi des lieux. Comme pour les images, les lieux passent de l'architecture privée de chaque individu, à des constructions publiques et partagées.

Des Palais de Mémoire aux paysages virtuels, il s'agit certes toujours de déambulation dans des paysages imaginaires. Mais l'utopie d'un monde dans la tête est désormais une utopie collective. Comme si en frayant une trace, le monde tentait d'inscrire le mouvement d'une quatrième dimension dans un espace à deux dimensions. Ce champ d'action bénéficie aujourd'hui de nouvelles perspectives, puisque l'humanité n'est plus très loin de la possibilité de générer de la vie. La frontière entre réel et virtuel devient à ce point poreuse que le réel pourrait bientôt apparaître comme du virtuel fait matière, et le corps comme du virtuel fait organisme. Aujourd'hui, le rêve d'*un monde dans*

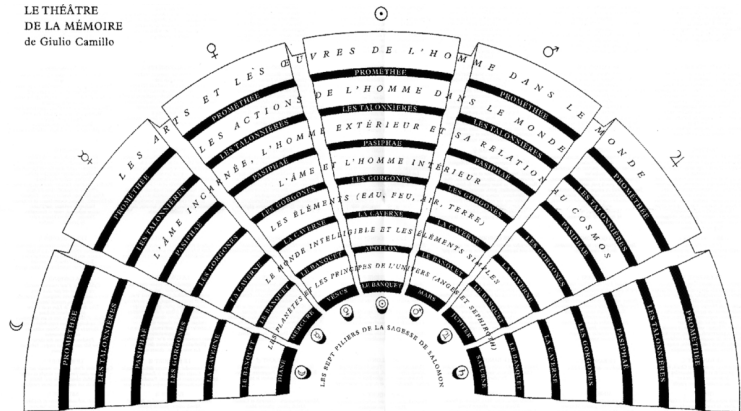
la tête pourrait bientôt devenir celui d'un monde dans le corps. Mais qu'il s'agisse d'information ou du vivant, la mise en réseau privilégie d'abord le contenant, avec le risque d'éviter de s'interroger sur le contenu, d'aller vers une pure optimisation des données et des corps. C'est un enjeu majeur aujourd'hui pour l'humanité, que de déjouer cette instrumentalisation.

Au fil des siècles l'antique lien langage-image s'est d'abord renforcé (jusqu'au Moyen-Âge), puis distendu (de la Renaissance au XX^e siècle) avec l'invention de l'imprimerie, pour se reformer aujourd'hui sur les nouvelles possibilités ouvertes par l'audiovisuel et le multimédia. Le statut des images a suivi un même changement de paradigme, jusqu'à ce que l'on considère l'image non pas comme le visible mais le visuel, non pas comme un univers de formes mais comme une concrétion du temps, obligeant, écrit Georges Didi-Hubermann, l'histoire de l'art à redevenir un art de l'histoire, un art de la mémoire : « devant une image – si ancienne soit-elle – le présent ne cesse jamais de se reconfigurer, pour peu que la dépossession du regard n'ait pas complètement cédé la place à l'habitude infatuée du spécialiste. Devant une image – si récente, si contemporaine soit-elle – le passé en même temps ne cesse jamais de se reconfigurer, puisque cette image ne devient pensable que dans une construction de la mémoire; (...) nous sommes devant elle l'élément fragile, l'élément de passage, et elle est devant nous l'élément du futur, l'élément de la durée.⁶⁰ »

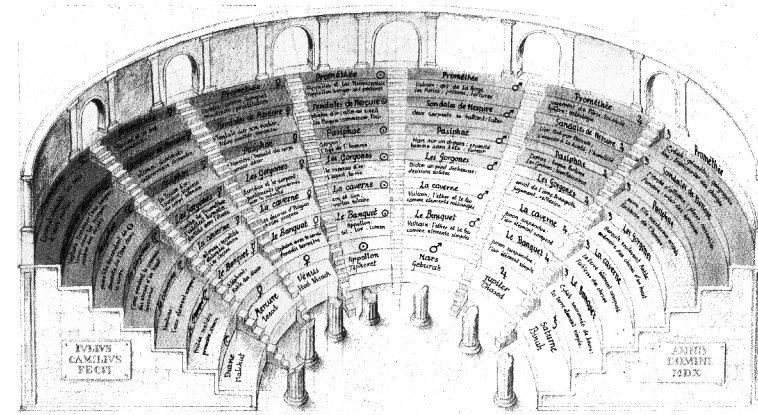
Cinéma élargi, image numérique, Immemory

Malgré trois siècles d'occultation, et certainement grâce à la ténacité de rares philosophes comme Leibniz ou Vico, les Arts de la Mémoire réapparaissent à la fin du XIX^e siècle à visage masqué dans le

⁶⁰ DIDI-HUBERMAN Georges, *Devant le temps, Histoire de l'art et anachronisme des images*, Paris, Éditions de Minuit, 2000



Le Théâtre de la Mémoire – Giulio Camillo XVI^e siècle



Théâtre de la Mémoire / Théâtre du monde

Les innombrables *loci* engendrés par les Arts de la Mémoire depuis 2500 ans, à la fois très concrets et en même temps plutôt fluides, auront été tour à tour palais de mémoire, jardins du savoir, cités solaires ou cosmiques, monts sacrés, théâtres du monde, lanternes magiques, théâtres cinématographiques, et désormais théâtres virtuels, ces nouveaux espaces de représentation, avec leurs icônes, leurs fenêtres, leurs portails, leurs liens et leurs hypertextes. Virtualité, mais aussi numérisation, hypertexte, arborescence et interactivité s'associent pour donner naissance à de nouvelles formes de création.

cinéma ou la psychanalyse, et de plus en plus ouvertement dans les arts audiovisuels du XX^e siècle. Dziga Vertov sera l'un des premiers à établir les bases du cinéma moderne. En inventant le ciné-œil, il se propose de capter *la vie à l'improviste* en jetant définitivement aux oubliettes l'enregistrement passif des images. Les images de la vie réelle doivent être remaniées, et Vertov consacre à cette re-création toutes les ressources du cinéma naissant. «De sorte que, par agitations, déchiquetages et frictions, les fragments de base du film sont placés dans une organisation singulière; il s'agit d'un système nouveau qui se nourrit aussi bien de l'ordre des fragments que du désordre de leurs liens; il s'agit d'un ordre *inscrit en tant que possibilité*, un ordre qui n'existait nulle part comme un tout, afin de dévoiler ou de changer le monde ⁶¹» Dziga Vertov invente le montage, et son ciné-œil-oreille évoque étrangement l'invention vingt-cinq siècles auparavant par Simonide, de la poésie composée pour un *œil-oreille*. Selon Simonide, la parole est l'image de la réalité, la peinture une poésie silencieuse, et la poésie une peinture qui parle. Le ciné-œil-oreille de Dziga Vertov donne enfin vie à cette poésie qui bouge et ces images qui parlent.

Au milieu du XX^e siècle, anticipant les mutations du cinéma et de ses pratiques, des cinéastes tentent de s'affranchir de toutes les contraintes du cinéma classique. On désigne par *cinéma élargi* ces nouveaux débordements que le développement des techniques audiovisuelles permet au cinéma. Le cinéma élargi rassemble, d'une façon informelle, des artistes du cinéma expérimental, qui ont en commun de dépasser leur médium et les contraintes habituelles de diffusion, au moyen de projections parfois multiples. Le film est alors considéré comme performance ou installation, du véritable cinéma vivant. «Le cinéma élargi abolit les barrières entre les différents moyens

⁶¹ CHAPOUILLIE Guy — *L'autre séparation*, in revue Entrelacs n°5, Revue du Laboratoire de Recherche en Audiovisuel, Toulouse, Université de Toulouse II ESAV, novembre 2005

d'expression en choisissant d'ajouter d'autres éléments que le film : la peinture (Jeff Keen peignant l'écran pendant la projection), la vidéo (Georges Saxon), et même la photographie (en train de se développer dans *Exposed* de Steve Farrer) jusqu'à bousculer la géographie de la salle (projection sur deux écrans opposés dans *Light Music* de Liz Rhodes).⁶²» Dominique Noguez présente le cinéma élargi comme «tout spectacle qui excède ou modifie le rituel cinématographique». Aujourd'hui, le cinéma élargi s'est désormais dissous dans les infinies variations de l'image en mouvement, du cinéma expérimental au vidéo-art, des installations multimédia aux sets de vj's.

Car c'est certainement dans les arts numériques, qu'il faut rechercher la résurgence la plus contemporaine des nouveaux Palais de Mémoire. Cette parenté entre l'Art de la Mémoire et le déploiement en ligne et hors-ligne du multimédia, est manifeste dans les tentatives de cartographier le cyberspace, de faire de l'ensemble de ses sites un système de lieux, de reproduire dans des puces de plus en plus petites les structures labyrinthiques des dispositifs mnémoniques.

Le procédé s'applique aussi à la production d'images sans référent dans la réalité, entièrement conçues par programmation, des images de synthèse. Cette image n'est plus analogique, mais numérique. Avec la photographie, l'image est encore objet tangible (support papier). Avec le cinéma, elle devient une projection lumineuse éphémère sur l'écran (qui n'est pas l'image), mais le photogramme reste encore un objet. L'image numérique achève la dématérialisation de l'image : interprétée en signal électronique, scannée, lue sur écran, transmise par câble ou par ondes, compressée et stockée sur disque, sans perte aucune d'information, elle peut encore être corrigée et transformée à l'aide de logiciels informatiques. Le son numérique suit le même développement de dématérialisation par les nouvelles

⁶² COURANT Gérard — *Cinéma différent*, in Art Press International n° 18, mai 1978

technologies, l'utilisation de l'ordinateur permet la création de sons et de composantes acoustiques variables à l'infini. Dans le monde de l'informatique, enfin, de très nombreux exemples montrent l'influence souterraine de la tradition des Arts de la Mémoire: l'ergonomie du système d'exploitation d'Apple, la prolifération des solutions de géo-localisation, les normes du web sémantique... L'ère numérique ne traite plus d'objets imaginaires répartis dans des architectures inventées, mais de données informatiques (fichiers, sites interactifs, banques de données) auxquelles les réseaux informatiques assurent la connexion.

Robert Kramer, explorateur infatigable de la planète Terre, et grand documentariste, appréhende ainsi les nouvelles possibilités créatrices ouvertes par les nouvelles technologies: «Le cinéma qui m'intéresse sur la problématique du réel est celui de Chris Marker. Plus précisément celui du *Tombeau d'Alexandre* pas nécessairement celui de *Level Five*. Ou alors dans ses rapports minimalistes de la nouvelle technologie. Je pense à ce faisceau lumineux rouge qui nous fait redécouvrir des vieux documents. La matérialisation du point de vue de l'auteur: l'introduction de la technologie au profit d'un vrai nouveau langage et de son renouvellement.⁶³»

Chris Marker met en 1997 dans *Immemory* l'interactivité au service d'une exploration labyrinthique de la culture, de la mémoire et de l'imaginaire: «Mon hypothèse de travail était que toute mémoire un peu longue est plus structurée qu'il ne semble. Que des photos prises apparemment par hasard, des cartes postales choisies selon l'humeur du moment, à partir d'une certaine quantité commencent à dessiner un itinéraire, à cartographier le pays imaginaire qui s'étend au-dedans de nous. En le parcourant systématiquement j'étais sûr de découvrir que l'apparent désordre de mon imagerie cachait un *plan*, comme dans les histoires de pirates.»

⁶³ KRAMER Robert — in la revue *Cinémainaire* n°11, Argelès sur Mer, Cinémainaire, mai 2001

Chris Marker place explicitement les Arts Numériques contemporains dans la lignée des Arts de la Mémoire: «En fait de boussole, je suis allé chercher mes repères assez loin dans l'histoire. Curieusement, ce n'est pas le passé immédiat qui nous propose des modèles de ce que pourrait être la navigation informatique sur le thème de la mémoire. Il est trop dominé par l'arrogance du récit classique et le positivisme de la biologie. L'*Art de la Mémoire* est en revanche une très ancienne discipline, tombée (c'est un comble) dans l'oubli à mesure que le divorce entre physiologie et psychologie se consommait. Autrement dit, lorsque je proposais de transférer les régions de la Mémoire en termes géographiques plutôt qu'historiques, je renouais sans le savoir avec une conception familière à certains esprits du XVII^e siècle, et totalement étrangère à ceux du XX^e siècle.»

On circule dans le dispositif de Chris Marker comme dans un édifice construit, où l'on passe d'une pièce à l'autre par des portes et des escaliers, chacune des pièces ayant ses fonctions et ses atmosphères, reflétant et modifiant à la fois la personne qui l'habite. Le hasard et la subjectivité président au parcours, la figure tutélaire du chat guide les arborescences vers l'hypertexte et l'hyperimage. L'écriture multimédia de Chris Marker réalise les fragments d'un discours et l'espace d'un langage, l'outil de la transmission d'une représentation du monde et d'une mémoire. Ce langage se situe entre l'architecture et le cinéma, il offre une vision cinématique sur des lieux construits. Il offre aux Arts de la Mémoire une inattendue renaissance.

Théâtres virtuels, récits hypertextuels

Est virtuel ce qui n'existe pas concrètement, mais en puissance. Le virtuel est en rupture avec une conception de l'art comme représentation de la réalité: il ne se donne pas comme