Marida DI CROSTA, *Entre cinéma et jeux vidéo :
l'interface-film*

Bruxelles/Paris, De Boeck/INA Éd., coll. Médias-Recherche, 2009, 192 p.

Gilles Boenisch

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6725>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.6725

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2012

Pagination : 299-301

ISBN : 978-2-8143-0120-7

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Gilles Boenisch, « Marida DI CROSTA, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film* », *Questions de communication* [En ligne], 21 | 2012, mis en ligne le 18 décembre 2012, consulté le 28 octobre 2022.

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6725> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.6725>

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

de diriger une politique commerciale extérieure culturelle. La principale action de cette Agence serait de maintenir la France dans le Top 5 des destinations touristiques. La messe est dite, croit-on. Il n'en est rien car reste à faire disparaître le ministère de la Culture dont on nous dit qu'une partie des missions seront confiées en 2020 à d'autres ministères.

Le deuxième scénario de « L'Exception Continué » nous voit donc suivre le cercueil de la Culture et de son ministère jusqu'à 2030, et l'on croit bien avoir touché le fond. Mais les Danaïdes sont têtues, voici le second scénario : « Le Marché Culturel ». Pour celui-ci les Cassandra de Futuribles International prédisent cette fois en 2020 de grandes mutations où la marchandisation joue pleinement. La place de l'État, et du ministère de la Culture et de la Communication s'affaiblirait au « profit » – le mot n'est pas innocent – des acteurs économiques privés de la culture et principalement celui de grands groupes industriels. Les aspirations à la culture se réalisant alors souvent sur un mode marchand, celui d'une consommation de masse. Après la joyeuse prédiction de la fin de la Culture, c'est l'investissement total de l'État dont on prédit l'agonie. L'hallali est sonné, face aux multinationales de la culture, de la communication et des technologies de l'information et de la communication, et à la décentralisation, la régulation de l'État est mise en lambeaux. Et ceci sur l'hôtel de la dégradation des finances publiques. En 2030, la culture est devenue une affaire privée !

Le troisième scénario, « L'impératif créatif », est le plus séduisant des trois, le plus surprenant aussi. On y voit entre 2015 et 2020 la création d'un ministère de l'Intelligence qui procède de la fusion des ministères de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et des Technologies, de la Culture, de la Communication et des Accès numériques. Toujours dans un contexte de compétition internationale, le désengagement de l'État est présenté comme inévitable. Mais cette fois, c'est au profit d'une décentralisation et d'un dynamisme retrouvés des territoires. Dans ce scénario, les acteurs locaux et les usagers se réapproprient la culture dans un foisonnement éclectique. Celle-ci est envisagée comme un moteur de l'économie des territoires. Ici, la médiation culturelle prend tout son sens puisque c'est l'ensemble des acteurs de la société qui sont portés par ce nouvel élan. Dans cette perspective de foisonnement intellectuel un « New Deal social » (p. 112) qui attache la protection non aux emplois mais aux individus et à leurs trajectoire » est même envisagé. Au milieu de la décennie 2010, la lente sortie

de crise de l'Union Européenne conduit à la mise en œuvre d'une stratégie communautaire volontariste qui entraîne les États, les régions et les acteurs culturels dans une nouvelle dynamique où la culture redéfinie occupe une place de choix. Le scénario idéal donc où l'on voit la renaissance de la culture et de l'éducation avec une place prépondérante des TIC. C'est celui du renouveau du « tout culturel » qui finit par sauver la société de la mondialisation

Le quatrième scénario, « culture d'identités », est plus réactif contre la mondialisation et son cortège de méfaits. En 2025, les nations sont lassées du délitement de l'identité française dans le magma des industries internationales. Elles réagissent vivement par un protectionnisme d'abord économique, puis culturel, et enfin identitaire. Dans ce contexte de repli, la transmission des savoirs redevient individuelle, familiale et communautaire. L'action publique de l'État se concentre sur l'essentiel : le patrimoine et quelques fleurons culturels nationaux, la permanence d'une image patrimoniale forte à l'extérieur. Dans ce scénario de culture-fiction, ce sont les citoyens qui, « formés à détecter la qualité et le beau » (p. 143), décident à travers les collectivités locales du financement de la culture.

En conclusion, cette prospective décidée par le ministère de la Culture et de la Communication et menée par Futuribles International sur le devenir de la culture en 2030 aimerait peut être que l'on sente poindre une menace dans la trame de leur articulation. Car on y devine la volonté d'apparenter la manœuvre à celle de l'énonciation d'un sombre présage, d'une promesse millénariste. Mais cet exercice a trop servi à propos de Racine et Corneille, il est usé, les oracles du ministère ont peint cette perspective telle qu'ils voudraient qu'elle soit, limitée à quatre scénarios fermés. Et il en est bien sûr tout autrement.

Mathias Arbeval

CREM, université de Lorraine
arbevalmathias@live.fr

Marida Di Crosta, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film.*

Bruxelles/Paris, De Boeck/INA Éd., coll. Médias-Recherche, 2009, 192 p.

Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages traite du dispositif cinématographique confronté aux possibilités offertes par l'interactivité. En effet, ce domaine lève un interdit majeur et constitutif du dispositif cinématographique, celui de l'action. Ce

qui est d'abord en jeu, explique Marida Di Crosta, c'est la redistribution des rôles entre auteur, film et spectateur. Ainsi la question de l'interface est-elle centrale, puisque l'on comprend peu à peu que le spectateur est désormais sollicité en tant qu'acteur du dispositif interactif et rien ne pourrait avoir lieu sans ses interventions. Une place qui reste variable selon les dispositifs, mais qui, fondamentalement, invite le spectateur à s'approprier de nouvelles compétences qui le font sortir de son rôle symbolique actuel. Ainsi de nombreuses questions émergent-elles : qu'est-ce qui s'invente dans cette posture ? Comment et à quels endroits ces nouvelles formes de récit transforment les modalités de l'activité spectatorielle ? Quelles techniques scénaristiques pourraient s'appliquer à une pratique d'écriture spécifique au film interactif ?

Pour tenter de répondre, Marida Di Crosta fait découvrir à travers de nombreux exemples de dispositifs interactifs, comment l'activité spectatorielle devient progressivement l'interprète de la fiction, à l'intérieur de laquelle elle va obliger à déployer ses propres choix narratifs parmi tous ceux proposés. Les caractéristiques qui ressortent de tels dispositifs « inter-narratifs » de l'interface-film sont la permutation partielle et intermittente des rôles du narrateur-narrataire, la répétition d'usage avec laquelle le spectateur est invité de mobiliser des savoirs préalables, tout en faisant l'acquisition d'un savoir nouveau, la présence d'un programme informatique en tant qu'instance énonciatrice, la discontinuité de l'activité narrative, un dispositif structure inter-narratif, l'élaboration d'un système-interface narratif.

Pourtant, Marida Di Crosta ne soutient pas que l'interface-film se substitue au film, mais au contraire, qu'il renforce l'irréductible spécificité du film qu'il invite à approfondir par la différence établie par l'interface-film : « Un synonyme moins équivoque de film interactif. Cela désigne moins un genre qu'une configuration langagière spécifique à ces objets hybrides, à mi-chemin entre le film et autre chose » (p. 8). En effet, le récit numérique interactif permet de remodeler la narration, non en remplaçant le roman ou le film, mais en poursuivant le travail narratif à l'intérieur d'un autre cadre : non linéaire, fragmenté, mutable, mouvant. Pour tenter d'analyser ces changements, Marida Di Crosta introduit le concept de « métanarrativité » qui permet de répondre à la délicate question de la nouvelle posture spectatorielle, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la fiction. Le spectateur y semble simultanément immergé et émergé puisqu'il doit exercer des choix narratifs pour faire évoluer le récit. C'est précisément autour de cet

aspect de l'interactivité, constitutive de l'œuvre, que se joue la compréhension de la narration, en même temps que se déroule l'expérience esthétique elle-même. Marida Di Crosta pointe également la variété et la difficulté à dénommer les dispositifs hybrides qui se prêtent à des qualificatifs divers : fictions hypermédiées, récits vidéo-interactifs, jeux narratifs, fictions variables, films cliquables, films interactifs, films actables. En réalité, cette difficulté de qualification s'explique par le fait qu'il s'agit en partie d'objets à caractère exploratoire et expérimental, d'hybrides balbutiants dont la production confidentielle et non standardisée dépasse rarement le cadre des laboratoires de recherche ou des ateliers universitaires.

En analysant de nombreux exemples au fil de l'ouvrage, Marida Di Crosta conclut qu'ils répondent tous d'une certaine manière au désordre du réel, au reflet d'une vision post-moderne du monde, à une tentative complexe et protéiforme en perpétuelle transformation sur laquelle il n'y a plus moyen d'avoir prise, un environnement de son temps et de son espace de référence où la certitude des valeurs absolues est remplacée par une série de probabilités et d'instructions. Des formes manipulables qui poussent moins à s'intéresser à l'histoire présentée, mais plutôt aux processus et aux formes qui régissent leur propre construction pour terminer sur un travail de représentation. Ils conduisent à s'interroger sur le système et sur le programme, où se confronte le désir de maîtriser ce qui apparaît avec le désir fondamental d'être emporté par des événements qui échappent à notre contrôle, de s'abandonner à l'histoire. En ce sens, la problématique de la fiction audiovisuelle interactive se concentre principalement sur l'élaboration de la stratégie que l'auteur, tout au long du processus de scénarisation, doit mettre en œuvre pour à la fois prévoir et permettre les actions du spectateur-actant. La clé d'analyse pour caractériser les dispositifs métanarratifs se résume à définir par quels moyens formels, techniques, sémiotiques, l'auteur établit l'ensemble des règles performatives et participatives pour que le spectateur accède à son univers fictionnel. Un moyen d'expression nouveau, qui laisse ouverte une partie de l'écriture de l'œuvre pour qu'elle soit achevée précisément par le jeu des interactions du spectateur : « La plupart des situations interactives [...] placent le spectateur en position de maître d'œuvre par rapport à la narration. Il tire son plaisir de la gestion de l'interface, de la maîtrise des mécanismes narratifs qu'il met lui-même en mouvement. Ainsi se situe-t-il à l'extérieur de la fiction tout en la faisant fonctionner et fictionner » (p. 8). L'interface-film met donc fin à la représentation à distance puisque le spectateur

est appelé à intervenir sur un de ses éléments constitutifs, la narration. Paradoxalement, elle appelle à des interactions qui ne peuvent s'actualiser que dans le présent de la confrontation du spectateur. Elles préfigurent sans doute de rapides évolutions qui tentent déjà de prendre en compte des situations et des états émotifs et cognitifs déconnectés du narratif, repoussant une nouvelle fois les frontières de la narration, à travers l'invention de nouveaux liens, passages, et franchissements.

La perspective abordée ne peut qu'interpeller le lecteur. Cette brève exploration menée très finement par Marida Di Crosta montre à quel point les inventions produites par la pratique de l'écriture et de la réalisation développent et complètent toute réflexion théorique de manière concrète dans un « autre chose » qui n'est plus du cinéma mais qui en dérive.

Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film s'attache donc à définir avec succès un outillage méthodologique pour l'analyse des productions audiovisuelles appareillées au médium numérique. On retiendra en particulier l'agilité de Marida Di Crosta consistant notamment à ne pas s'enfermer dans une position unique en partant d'une analyse historique, technique, théorique pour aboutir à l'esquisse des postures émergentes dans un domaine en pleine ébullition.

Gilles Boenisch

CREM, université de Lorraine
gilles.boenisch@gmail.com

Manuel Antonio DIAZ GITO, Lourdes RUBIALES BONILLA, eds, *Homo sympathecus. Le sens de la nature dans la culture de l'homme*.

Bern, Peter Lang, 2011, 384 p.

Homo sympathecus. Le sens de la nature dans la culture de l'homme réunit les communications présentées à l'occasion de la première rencontre internationale et interdisciplinaire *Nature-Culture : d'autres regards sur la Flore et la Faune*, qui eut lieu à Jerez de la Frontera, en Espagne, entre le 17 et le 21 avril 2007. Le groupe META (Médiation culturelle, transmission et analyse du discours) de l'université de Cadix se chargea d'organiser la rencontre. L'événement et la publication du volume furent possibles grâce à la concertation généreuse de diverses entités espagnoles que les éditeurs remercient dans les premières pages du livre. Le colloque eut pour objectif d'« explorer les liens qui unissent nature et culture par le biais d'une approche authentiquement

humaniste, celui de notre *Homo Sympathecus* du XXI^e siècle, avec pour but de contribuer à améliorer notre compréhension de la condition humaine en relation avec ce que nous partageons avec le monde animal et le monde végétal » (p. 15). Seize articles forment le volume. Depuis des perspectives très différentes, les auteurs y abordent la représentation de la nature dans trois domaines : le culturel, le littéraire et l'urbain. Les articles sont regroupés selon trois unités thématiques : 1. Nature et culture (huit articles) ; 2. Nature et littérature (six articles) ; 3. Nature et ville (deux articles).

Dédiée à la présence de la nature dans la culture, la première partie de l'œuvre réunit des articles sur la présence du monde aquatique dans l'œuvre du cinéaste français Jean Painlevé, le savoir populaire à propos des plantes dans le monde ibérique, les animaux et l'éthique environnementale, les pratiques linguistiques et les cadres de référence utilisés au moment d'attribuer un nom aux plantes, les stratégies de marketing socio-environnementales, la nature dans le théâtre lyrique européen, la représentation de la faune chassée pendant l'ère paléolithique supérieure au sud de la péninsule ibérique, les métaphores naturalistes dans le discours et dans les pratiques politiques en Espagne depuis le XVII^e siècle et jusqu'au XX^e siècle.

La deuxième partie du volume est centrée sur les représentations de la nature dans le monde littéraire. Les articles portent sur la parole poétique, le motif littéraire de la lamentation de l'oiseau domestique depuis l'Antiquité jusqu'au siècle des Lumières, la représentation littéraire du paysage antillais dans les textes d'Édouard Glissant et d'Aimé Césaire, l'esthétique naturaliste de l'écrivain symboliste belge Maurice Maeterlinck, l'animal littéraire de l'ère industrielle dans les récits de Louis Pergaud et de René Maran (ou comment la fiction régionaliste ou coloniale eut recours à une esthétique vitaliste face à la représentation d'une société moderne que la littérature franco-parisienne concevait comme morbide).

La troisième et dernière partie aborde le milieu citadin. Le premier article s'intéresse à la fonction mémorielle du motif architectonique de « l'homme vert » dans l'architecture de Cadix. Le second, au patrimoine artistique et éditorial de Jerez. Le volume se clôt sur quatre dessins de l'artiste Miguel Parra Boyero qui stylisent quatre photographies d'animaux. Bien que le motif qui contribue à unifier la publication soit celui de la nature (la flore, la faune), la multiplicité