

RÉSEAUX INTERMÉDIATIQUES ET EFFET DE VIE - OU QUELQUES RÉFLEXIONS SUR LES « ENTRELACS » DU CINÉMA ET DU WEB¹

0. L'effet de vie et les médias analogiques et numériques

Il ne fait aucun doute que la notion et le concept de recherche de « l'effet de vie » tels qu'ils ont été développés par Marc-Mathieu Münch² ouvrent de nouvelles perspectives pour les recherches dans les réseaux médiatiques et dans les effets des rencontres des médias analogiques et numériques sur les spectateurs ou utilisateurs. Les questions de l'influence de l'intermédialité ou de l'interartialité des œuvres sur l'intensité, la réussite et le potentiel de cet « effet de vie » ne se posent pas seulement pour François Guiyoba³, mais aussi pour Marc-Mathieu Münch. Est-ce que la « difficile alchimie de l'effet de vie »⁴ serait intensifiée par des interactions entre un grand nombre de « matériaux utilisés »⁵ ou par des réseaux intermédiatiques, comme j'aimerais les appeler ? L'entrelacs entre la forme et les matériaux ou le jeu intermédiatique mènent-ils presque automatiquement à un *effet de vie* plus intense ? – Il est indéniable qu'ils provoquent cet effet, mais je ne suis pas sûr que cet effet doive presque automatiquement être plus intense que l'effet d'un « mono » - média (si cela existe).

Il me semble que la magie de cet effet pourrait être le résultat d'une rencontre avec des œuvres d'art *monomédiatiques* autant que *pluri-* ou *intermédiatiques*. Ce qui compte, c'est l'activité spécifique du récepteur. Pourtant, la théorie münchéenne qui se dirige d'abord et surtout vers la littérature, demande une « expansion » vers les médias analogiques et numériques. Il n'y a aucune raison de ne pas supposer que l'effet reconstruit sur la base d'un modèle de recherche abductive qui porte sur des récits de rencontres des lecteurs avec des œuvres littéraires ne soit pas réalisable sur la base des œuvres d'art intermédiatiques. Dans cet article, je vais donc entreprendre le rapprochement du concept très valable de l'effet de vie à des phénomènes médiatiques du web, du cinéma et d'autres médias⁶ ou arts audiovisuels.

¹ Je tiens à remercier vivement Charles Nouledou (Bayreuth) pour son travail et son dévouement dans la traduction et la rédaction de cet article.

² Cf. Marc-Mathieu Münch, *L'Effet de vie ou le singulier de l'art littéraire*, Paris, 2004, Honoré Champion.

³ François Guiyoba, « L'effet de vie à la croisée des arts », dans François Guiyoba (dir.), *Entrelacs des arts et effet de vie*, Paris, 2012, L' Harmattan, p. 15-38, ici p. 22. « En sorte que le récepteur d'une œuvre suscitera le souvenir ou l'évocation d'autres formes d'art susceptibles d'aider à sa compréhension et, donc, à sa jouissance. N'est-ce donc pas cette ouverture naturelle de l'homme à l'occurrence simultanée de plusieurs arts qui suscite chez lui cette plénitude caractéristique de l'effet de vie, et qui prédispose alors l'œuvre interartistique manifeste à un plus grand potentiel de cet effet ? ».

⁴ Marc-Mathieu Münch, « L'effet de vie et l'union des arts », dans François Guiyoba (dir.), *Entrelacs des arts et effet de vie*, op. cit., p. 39-56, ici, p.41.

⁵ Ibid. p.44.

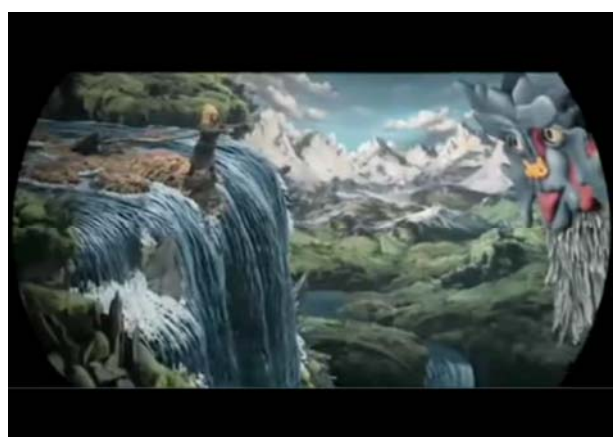
⁶ Dans mon propos terminologique, la notion des médias dénoterait le cadre matériel et virtuel des activités artistiques qui se déploient avec et dans les médias. Cf. Jürgen E. Müller, « Intermediality Re-visited: Some Reflexions about Basic Principles of this *Axe de Pertinence* », dans : Lars Elleström (dir.), *Imagine Media! Media Borders and Intermediality*, Houndmills/Basingstoke 2010 : Palgrave/MacMillan, p. 237-252, ici p. 244.

1. Björk *Wanderlust* - un exemple introductif

Il me paraît utile de partir de ce cas exemplaire pour attirer notre attention sur des phénomènes et processus paradigmatiques qui vont nourrir nos réflexions descriptives et explicatives qui seront faites par la suite dans cet article. C'est la raison pour laquelle je voudrais aborder la question de recherche avec une production multimédia ou un clip de l'artiste islandaise Björk qui a été récemment présenté au *Musée d'Art Moderne* de Salzbourg en version 3D. Ce clip nous servira de base de discussion sur les potentialités d'un matériau intermédiatique à provoquer *un effet de vie*.

Il serait certainement faux et trompeur de prendre cette production qui porte le titre *Wanderlust* pour une vidéo. Elle a été présentée par le duo artistique *Encyclopedia Pictura* (déjà le nom en dit long sur leur programme) entre autres à Salzbourg sous forme d'une mise-en-image et d'une mise-en-son dans une petite salle de cinéma qui permet aux visiteurs de s'immerger complètement dans le spectacle. Imaginons donc, sur la base des trois illustrations suivantes, que nous nous trouvons dans une petite salle de cinéma où nous sommes transportés à l'aide de lunettes 3D dans l'animation et l'espace tout aussi imaginaires du clip en question.

ILLUSTRATIONS I





Ci-dessous quelques extraits pour donner une idée du texte de ce clip d'environ huit minutes⁷ :

Appel du large, appel du large

 Appel du large, impitoyable désir
 Appel du large! Couche après couche parvenir
 Enfin au cœur des choses
 Appel du large! D'île en île
 Appel du large! Dans le mouvement je suis uni
 Merveilleusement avec toi
 Appel du large⁸

Dans sa 'chanson', l'artiste islandaise thématise des modèles de rôle de vie d'une jeune fille/femme et le motif du voyage sur le dos d'un animal mythologique à travers les paysages psychiques numériques. Ce clip évoque sous la perspective culturelle et historico-médiatique de l'« œuvre d'art totale » (ou *Gesamtkunstwerk*) wagnérienne⁹ ou des modèles néoromantiques numériques d'une „future œuvre d'art en réseau“. Sans vouloir pénétrer toutes les couches profondes des réseaux médiatiques, nous devrions noter cependant ici l'évidence des jeux intertextuels et intermédiatiques à l'aide de cornes de brume, de ballades, d'acrobaties, de marionnettes, de physionomies mongoloïdes, de costumes, de paysages fantastiques et d'animaux rappelant les yaks – et ceci dans une salle cinématographique qui

⁷ Cf. Adaycalledzero (2008): « Wanderlust - Björk + Ratatat Remix-Video », in: Youtbe.com (04/04/2008), <http://www.youtube.com/watch?v=Ll0qHhZYw5E> (dernière vérification le 28/08/2012).

⁸ Ma traduction, en original :
 Wanderlust, Wanderlust
 Wanderlust! Unbarmherziges Verlangen
 Wanderlust ! Abstreifen der Schichten
 Bis wir zum Kern kommen
 Wanderlust! Von Insel zu Insel
 Wanderlust! Vereinigt in Bewegung
 Wundervoll ich werde mit Dir verbunden
 Wanderlust

⁹ Par rapport à ma vision de la « Gesamtkunstwerk » et son rôle pour les médias populaires et la comédie musicale, cf. mon article : « Das Hollywoodmusical. Ein Gesamtkunstwerk? », in: Anno Mungen (dir.). *Mitten im Leben. Musiktheater von der Oper zur Everyday-Performance mit Musik*, Würzburg 2011: Königshausen & Neumann, p. 257-274.

est, par ailleurs, re-créable par l'acheteur du DVD dans ses propres quatre murs à l'aide des lunettes de visionnage 3D vendues en accompagnement comme accessoire. En considération de notre axe de pertinence de l'*effet de vie*, il conviendrait de retenir que celui-ci pourrait certainement intervenir sur la base de la mise en réseau de nombreux dispositifs, y compris la combinaison du dispositif cinématographique avec le dispositif du DVD ou du web et de notre immersion dans l'espace acoustico-visuel virtuel du *Wanderlust*.

Björk a par ailleurs radicalisé davantage son ambition de production d'un *effet de vie* dans son projet suivant, *Biophilia*,¹⁰ en créant un réseau multimédiatique et interactif à partir de chansons, d'applications numériques (c'est-à-dire d'options téléchargeables destinées aux auditeurs ou, encore mieux, aux utilisateurs qui peuvent participer aux chansons ou en influencer le contenu), de notes de musique et de jeux vidéo associés aux chansons. À ses propres yeux, ce travail de réseau est le premier « app album » qui inclut « music, apps, Internet, installations and live show »¹¹ et qui est comparable à la naissance de « l'opéra ou du cinéma » permettant « l'union de la nature, de la technique et de la musique » et – comme Peter Weibel l'a décrit – l'accès de l'artiste aux technologies de distribution.¹² Une recherche du projet intermédiatique et interartiel et du réseau médiatique *Biophilia* par rapport aux nouvelles activités des récepteurs/'users'/créateurs et nouvelles formes de '*se*' créer un *effet de vie* serait une entreprise très prometteuse que – malheureusement – nous ne pouvons pas élaborer dans le cadre restreint de cet article.

Retournons donc aux réseaux médiatiques. Dans ce qui va suivre, je vais développer ma thèse sur la pertinence des réseaux intermédiatiques et des jeux de mise en réseau pour la constitution d'un *effet de vie*, en trois étapes. Mais tout d'abord, j'aimerais attirer notre attention sur certains aspects essentiels du rôle et de la fonction de réseaux (sociaux et médiatiques) pour ensuite expliquer, à l'aide de quelques autres exemples, les options d'*effet de vie* qui résultent de ces mises en réseaux médiatiques et esthétiques.

2. Réseaux, sociétés et médias

¹⁰ Voir la version téléchargeable du programme postée par Jerry Mars (2011): « Björk Biophilia Download », in Fanpop.com/Mediafire (23/09/2011), <http://www.fanpop.com/spots/music/forum/post/152147/title/bjork-biophilia-2011-mediafire-download> (dernière vérification le 28/08/2012).

¹¹ Björk citée dans Tammy Scileppi (2012): « Björk dazzles fans in Queens », in: *Timesledger.com* (09/02/2012), <http://www.bjork.fr/timesledger-com-9-fevrier>, (dernière vérification le 28/08/2012).

¹² Cf. Peter Weibel en entretien avec Christoph Griessner (2011): « Museen sind so veraltet wie das Festnetz », in: *Science.apa.at* (17/10/2011), http://science.apa.at/site/kultur_und_gesellschaft/detail.html?key=SCI_20111017_SCI0008. Selon Weibel Björk réalise une combinaison géniale de technologie immatérielle et d'économie des techniques de distribution.

Au plus tard depuis les années 1980, le terme de « réseaux » émet des lueurs dans de nombreux discours populaires et scientifiques, cependant que le « réseau » peut tout à fait bien fonctionner de temps en temps comme un feu follet ou – pour rester fidèle à notre image du début – un raccourci stroboscopique ou encore un mécanisme de réduction de processus et de réalités complexes. Nos cultures et leurs piliers que sont les médias, les économies, les technologies, les systèmes juridiques et historiques ne peuvent, de toute évidence, plus être appréhendés, peu ou prou, qu'à l'aide de la métaphore de réseaux, de rhizomes ou d'autres connectivités. Manuel Castells décrit cet état de fait comme suit :

Les réseaux constituent la nouvelle morphologie sociale de nos sociétés et la diffusion de la logique de réseautage modifie substantiellement l'opération et les résultats des processus de production, d'expérience, de pouvoir et de culture.¹³

Lorsque nous jetons un regard sur les formes linguistico-sémiologiques sous lesquelles on peut rencontrer le concept de réseau dans notre quotidien social, nous nous voyons confrontés à une variété presque illimitée de constructions de réseaux, dont les champs dénotatifs et connotatifs couvrent pratiquement tous les principaux domaines sociaux. Les réseaux permettent la communication et le flux de « biens, de capitaux, de personnes, de savoirs, d'images, de crimes, de pollutions, de drogues, de modes et de convictions par-delà les frontières territoriales ».¹⁴ Nous notons leur présence non seulement sous la forme du web, mais aussi sous la forme de réseaux sociaux, de réseaux de paysages médiatiques spécifiques, etc.

Dans le cadre de cet article, le réseau du web, ses entrelacs avec les autres médias, surtout le cinéma, et l'*effet de vie* qui en résulte resteront l'axe de pertinence central. Comme nous l'avons déjà annoncé, il y a beaucoup d'indications que, non seulement au 21^e siècle, le réseau intermédiatique et les interactions entre les médias et les arts jouent un rôle central pour la constitution d'un *effet de vie* chez le récepteur/utilisateur. Suivons donc un peu cette piste.

3. Réseaux intermédiatiques et *effet de vie*

3.1 Un bref survol théorique et historique des « réseaux intermédiatiques »

¹³ Notre traduction : Manuel Castells, cité dans Jochen Koubek, *Vernetzung als kulturelles Paradigma. Eine Kulturtheorie des Internets*, Saarbrücken 2008, Verlag Dr. Müller, p. 41.

¹⁴ Andreas Hepp, *Netzwerke der Medien. Medienkulturen und Globalisierung*, Wiesbaden 2004, VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 120.

En tant que chercheurs en sciences des médias, nous savons déjà depuis quelque temps l'importance décisive du rôle et de la fonction des jeux de circulation et des réseaux trans- et intermédiaiques dans le contexte social.

Le *ciné-roman* des années 1910, c'est-à-dire la combinaison multimédiaïque de la littérature policière (à suspense), de la *mise-en-image* filmique et des feuilletons (audio-)visuels de leurs narrations 'littéraires', les comédies musicales hollywoodiennes des années 1930 permettant aux spectateurs de participer aux chansons présentées (les notes étant vendues au public avant le début du spectacle), la culture MTV de la production et du recyclage des chansons pop des années 1980, les recyclages YouTube, Second Life ou Facebook d'enregistrements plus ou moins « historiques » ou leurs multiples re-mises-en-scène (souvent commentées et évaluées) ..., nous donnent une idée de l'importance et des fonctions sociales potentielles de ces jeux de circulation en réseaux dans l'histoire des médias audiovisuels.¹⁵ L'une des fonctions centrales qui interviennent ou peuvent intervenir dans des conditions médiaïques, sociales et historiques est l'*effet de vie* esquissé par Münch. Comme une sorte de *Gesamtkunstwerk*, notre clip vidéo *Wanderlust* pourrait nous servir d'exemple pour illustrer la possibilité d'un pareil effet.

À l'heure du web 2.0, ces processus connaissent une nouvelle accélération – parfois tout aussi bien dramatique. Bolter et Grusin ont démontré que dans nos « sociétés occidentales en réseaux » différents groupes sociaux (notamment les jeunes générations) ont la possibilité de participer à ces remédiations, recyclages ou circulations et de créer leurs 'propres' produits / formats / feuilletons / remises-en-scène / commentaires portant sur des 'œuvres originales' ou des 'copies' du passé.¹⁶ La valeur de ces produits se mesure tout autant au degré d'*attention* qui leur est accordé par le public / les utilisateurs / les producteurs, sous ce rapport, et entretiendrait, le cas échéant, aussi une corrélation avec l'intensité de l'*effet de vie* qui en résulte ou qui peut en résulter.

Rappelons-nous que, selon Münch, l'*effet de vie* est réalisé par la littérature sur notre réalité¹⁷ et nous renvoie à un horizon spécifique de la production et de la réception littéraires. Il est à considérer comme une *variante historique* d'un « *invariant anthropologique* ».

« L'effet de vie se superpose à la vraie vie » ;¹⁸ il constitue un facteur d'impact anthropologique qui résulte, dans la rencontre avec la littérature et les œuvres d'art intermédiaïques, de l'interaction entre

¹⁵ Cf. Jürgen E. Müller. « Populärkultur, mediale Recyclings, soziale Räume und ökonomische Prozesse – oder Anmerkungen zu einer intermediären Ökonomie der Popikone Michael Jackson », in Klaus Michael Bogdal, Achim Geisenhanslüke & Heribert Tommek (eds.). *Transformationen des literarischen Feldes in der Gegenwart*, Berlin 2012 (Synchron), p.169-185.

¹⁶ Jay Bolter, Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*,. Cambridge, Mass./London: MIT, ⁵2002.

¹⁷ Marc-Matthieu Münch, *L'Effet de vie ou le singulier de l'art littéraire*, op. cit., p. 66.

¹⁸ *Ibid.*, p. 35.

l'imagination, le plaisir esthétique, les actes de création et les réceptions. Les œuvres d'art devraient être conçues dans ce sens comme un « vécu » et non comme un « connu »¹⁹ qui ouvre un vaste spectre de dimensions d'expériences à faire.

Ce sont des frissons, des grésillements qui courent le long du dos, des larmes, des visions, des rythmes intérieurs, des tensions et des relâchements, des angoisses et d'heureux apaisements, bref toute une série de sensations et de sentiments associés au sens.²⁰

La démarche de la quête menée par Münch sur les invariants de l'*effet de vie* se révèle être, sans aucun doute, une entreprise très prometteuse qui nous introduit – au sens le plus comparatiste du terme – dans les couches les plus profondes de la recherche en sciences humaines, en littérature, en médias et en œuvres d'art intermédiatiques. Ainsi que François Guiyoba l'a élaboré dans son article sur André Brink,²¹ l'aspiration de Münch à une esthétique littéraire unitaire comme « science humaine autonome » se pose comme une nouvelle approche d'une vaste quête comparatiste des manifestations de cet *effet de vie* dans de nombreux réseaux intermédiatiques et de manifestations audiovisuelles artistiques. Je me mettrai donc d'accord avec Guiyoba sur une généralisation de l'*effet de vie* et sur la possibilité de son transfert sur d'autres arts intermédiatiques qui seraient aussi des *arts populaires*, sans vouloir postuler un automatisme d'intensification de cet effet par le nombre des médias participant à ces processus.

Par rapport à ces processus, il nous faudrait – pour suivre Münch dans son approche – rester bien conscients du fait qu'une œuvre « réussie » doit alors être « capable de mettre en effervescence toutes les facultés [du] récepteur jusqu'à ce qu'il ait l'impression d'être dans un autre monde qui lui semble « presque » réel et auquel il collabore avec sa propre intimité. »²² L'*ouverture de l'œuvre d'art*, comme un des facteurs principaux pour l'effet de vie, ne doit pas « [être] particulièrement liée au nombre de matériaux utilisés »²³ ou (en transformant cette constatation dans nos termes) au *nombre des médias* interagissant dans une œuvre d'art et n'a pas une influence *directe* sur la force de cet effet. Il s'agirait plutôt des données spécifiques de chaque œuvre qui dépendent de l'ensemble – ou si nous voulons bien – des structures esthétiques et inter-médiatiques spécifiques et une « vraie cohérence artistique »²⁴ qui mèneraient à un tel résultat de réception.

¹⁹ *Ibid.*, p. 39.

²⁰ *Ibid.*

²¹ François Guiyoba. « Intertextualité, intermédiarité traduction ... ou des formes pour l'ouverture à l'altérité réceptrice. Le cas des romans d'André Brink », dans ce volume.

²² Marc-Mathieu Münch. « L'effet de vie et l'union des arts », dans François Guiyoba, (dir.). *Entrelacs des arts et effet de vie*, op. cit. p. 40.

²³ *Ibid.*, p. 44.

²⁴ *Ibid.*, p. 50

De ce point de vue, les mécanismes d'influence de l'*œuvre d'art du futur* ou *Gesamtkunstwerk* selon Wagner, par exemple, ne s'opposent pas diamétralement à l'*effet de réel* des œuvres d'art littéraires.²⁵ Ce qui les distingue, c'est la poétologie ou la « philosophie » du *comment* atteindre ce but. L'art romantique du 19^e siècle, par exemple, a sans aucun doute réorienté l'esthétique des arts et des médias : si la fusion et la superposition des médias et le fait de « se placer entre différents médias » ouvrent de nouvelles dimensions de l'effet envisagé des œuvres d'art, nous nous voyons confrontés à une conception (plus ou moins nouvelle) de l'*effet de vie*. La fusion des médias et la transgression des frontières historiques des médias qui étaient conçues comme plus ou moins 'fixes' ou 'stables' est le prérequis central pour un effet intense. Pour Wagner, une « réunification » des trois arts de l'homme, l'art du son, de la poésie et de l'art figuratif, serait nécessaire pour arriver à une vraie « œuvre d'art totale ».

Erst wenn der Trotz aller drei Kunstarten auf ihre Selbständigkeit sich bricht, um in der Liebe zu den anderen aufzugehen ; erst wenn jede sich selbst nur in der anderen zu lieben vermag ; erst wenn sie Aufhören in diesem Sinne ist ganz von selbst schon dieses Kunstwerk, ihr Tod unmittelbar sein Leben.²⁶

Le concept de la « *Gesamtkunstwerk* », qui n'a d'ailleurs pas vraiment été apprécié par Wagner,²⁷ envisage une intensification des effets esthétiques (et de vie ?) sur le récepteur par la constitution de nouvelles formes médiatiques qui réunissent les arts artificiellement séparés.

Dans le cadre de ce bref article, je ne pourrai pas aller plus loin,²⁸ mais j'aimerais attirer notre attention encore une fois sur le fait que la construction d'un tel effet ne se limite pas aux arts 'high brow', c'est-à-dire aux arts 'canonisés'. Ces formes d'expérience peuvent sûrement aussi être provoquées par les arts dits *populaires*, en d'autres termes : en fonction des dispositions sociales, historiques et personnelles des récepteurs, il y aura des variantes esthétiques, intermédiatiques et historiques de cette option générale de l'*effet de vie*. Une grande partie de l'effet de l'opéra wagnérien pourrait ainsi aussi être transférée par exemple sur la comédie musicale hollywoodienne. Pourtant, il faut rester conscient du fait qu'une pure « accumulation de plaisirs » ne serait pas l'équivalent d'un tel effet et d'une « totalité d'éléments intégrés ».²⁹ En revenant, sur notre axe de pertinence du cinéma et des médias numériques,

²⁵ Cf. à ce propos aussi mes remarques dans : « Das Hollywoodmusical. Ein Gesamtkunstwerk ? », dans : Anno Mungen (ed.). *Mitten im Leben. Musiktheater von der Oper zur Everyday-Performance mit Musik*, Würzburg 2011 Königshausen & Neumann, p. 257-274.

²⁶ Richard Wagner. *Dichtungen und Schriften*. Bd. VI. *Reformschriften 1849-1852*, Frankfurt a.M.: 1983, (Insel Verlag), S.97.

²⁷ Wagner évitait cette notion délibérément dans ses écrits et se sentait mal compris. Dans une lettre à Franz Liszt, il écrit par exemple le 16 août 1853:

« Es wäre sonst ganz unmöglich, daß als Frucht von allen meinen Bemühungen diese unglückliche Sonder'kunst' und 'Gesamtkunstwerk' herausgekommen wäre. » Cité dans : Erika Fischer-Lichte. « Das « Gesamtkunstwerk ». Ein Konzept für die Kunst der achtziger Jahre », dans : Maria Moog-Grünwald & Christoph Rodiek (dirs.). *Dialog der Künste. Intermediale Fallstudien zur Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts. Festschrift für Erwin Koppen*, Frankfurt a.M./Bern/New York/Paris: 1989 (Peter Lang), p. 61-74, ici p.73.

²⁸ J'ai élaboré cette question dans mon article « Das Hollywoodmusical. Ein Gesamtkunstwerk ? », op. cit.

²⁹ Cf. Marc-Mathieu Münch. « L'effet de vie et l'union des arts », p. 50.

nous ne devons pas attribuer quasi automatiquement un « véritable effet de vie » à une accumulation de ‘matériaux’ ou de médias.³⁰

Le ‘singulier’ de l’art littéraire apparaît sous cette perspective comme une des nombreuses variantes et factures de cet effet de vie dont les liens avec d’autres arts ou transformations médiatiques, comme par exemple dans le cas des entrelacs entre le web, le cinéma et les vidéos sont toujours à développer et à étudier.³¹

Pour reprendre Guiyoba, il s’agit de suivre une double piste intermédiatique afin de réaliser aussi bien une ouverture théorico-méthodologique de l’approche de Münch en soumettant notamment les constituants fondamentaux de l’œuvre artistique littéraire, des « mots », de la « plurivalence », de l’« ouverture », de la « cohérence » et du « jeu de mots » développés dans *L’Effet de vie* à une validation médiatique et à des études historiques paradigmatiques des axes de recherches des réseaux interartistiques et intermédiatiques.³² Afin d’effectuer un tel doublage historique qui ferait un modique apport à la théorisation à venir, je vais me pencher dans ce qui va suivre sur la *place dans la vie* de la création esthétique et artistique de quelques exemples de recyclages ou de remédiations de films, de peintures ou de jeux dans le web 2.0.

3.2 Trois cas paradigmatiques : films, paysages, espaces, web2.0 ; jeux de tir à la première personne ; « effets de mort »

3.2.1 À propos de l’esthétique des paysages filmiques, de jeux vidéo, de réseaux et du web.

Il semble adéquat de donner une idée des modèles de construction possibles de l’*effet de vie* dans les réseaux médiatiques à l’aide d’une sélection de quelques clips vidéo de l’internet. Dirigeons notre attention sur deux exemples de recyclages intermédiatiques de deux jeux vidéo qui ont entraîné d’une certaine manière une « co-crédation du récepteur »,³³ d’ailleurs, non seulement dans sa psyché, mais aussi dans le champ créateur de l’œuvre.

³⁰ *Ibid.*

³¹ Cf. à ce propos Marc-Mathieu Münch, *L’effet de vie*, op. cit., p. 321 ff.

³² Concernant mon idée de l’interartialité et de l’intermédiatité, cf. par exemple les remarques dans mon article : « Intermediality Revisited : Some Reflections about Basic Principles of this *Axe de pertinence* », dans : Lars Elleström (éd.) *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Houndmills, Basingstoke / New York 2010 ; PALGRAVE MACMILLAN, p. 237-252, surtout p. 244.

³³ Marc Mathieu Münch. « L’effet de vie et l’union des arts », op. cit., p. 40.

ILLUSTRATION II



You Tube Kategorien | Video hochladen

World of Warcraft Cataclysm Beta - Landscapes [Landschaften]

Fuhrmann20 30 Videos ▾



2:32 / 5:27

3.489

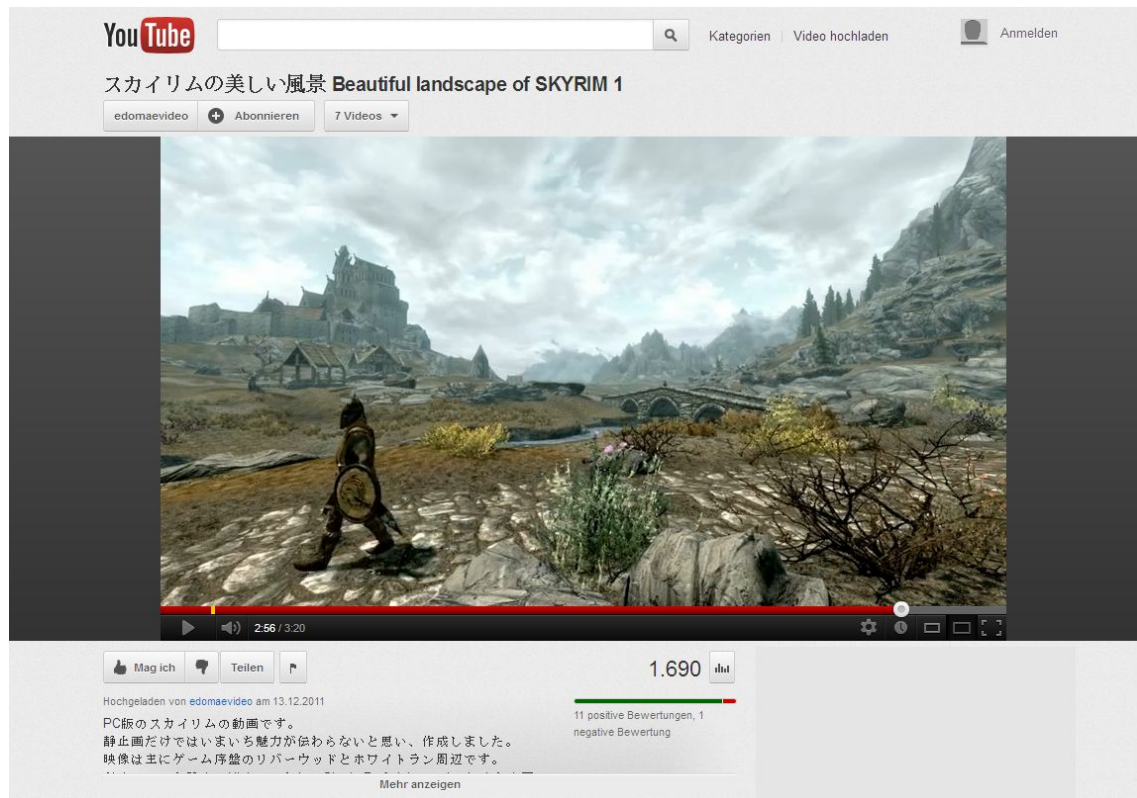
Hochgeladen von Fuhrmann20 am 05.07.2010

Der dritte Teil der Beta-Reihe ist kein Review oder Gameplay sondern es ist ein Musikvideo geworden. In den folgenden Minuten zeige ich euch einige Orte aus Cataclysm. Hoffe ihr habt Freude daran :-).

9 positive Bewertungen, 0 negative Bewertungen

[Mehr anzeigen](#)





Les exemples choisis³⁴ représentent des remédiations d'extraits de jeux vidéo célèbres (World of Warcraft et Skyrim). Ce sont des compilations de paysages et d'espaces ludiques effectuées par les amateurs de ces jeux sur la base des originaux en y introduisant un autre fond sonore tel que *Deep Sea Diver* par exemple. Les deux jeux sont des *multiplayer network games* (ou jeux vidéo multijoueurs en réseau) qui offrent aux joueurs des perspectives de participation subjective à la première ou à la troisième personne. Il est évident que nos deux clips vidéo reproduisent et recyclent le genre filmique du cinéma fantastique qui a déjà fait son entrée dans les jeux vidéo cités et font circuler celui-ci à présent dans le contexte médiatique du web 2.0. Cependant, ce recyclage ne signifie pas seulement une citation de formes déjà connues, telles que nous les rencontrons depuis la peinture du romantisme et telles qu'elles ont été reprises au cinéma, mais plutôt un remodelage de ces formes en relation avec le nouveau contexte médiatique du web.

Le web est censé revitaliser des traditions de représentation esthétique dont les effets ont pu s'épanouir au cinéma et ailleurs. En d'autres termes, le web ne cherche pas tout simplement à récupérer la magie de la peinture, du cinéma et de la musique et – si nous voulons bien – de reproduire leurs options de génération de l'*effet de vie*, mais à créer à partir d'un rapport de réseau avec les médias et arts précédents des effets nouveaux – peut-être – plus intenses. Comme nous le savons bien, les structures médiatiques du web 2.0 se distinguent par la représentation des réactions et évaluations immédiates des

³⁴ WoW Skies – World of Warcraft horizons and landscapes sur Youtube et Skyrim Landscape Timelapse (XBOX-PS3-PC Gameplay) sur Youtube

utilisateurs sur les sites concernés. Lorsque, comme chercheurs en science des médias, nous allons à la recherche des manifestations de l'expérience de la réception,³⁵ nous pouvons trouver facilement ce que nous cherchons sur le net. Sur le net, il y a les recyclages et les retraitements de productions médiatiques et des modèles esthétiques de base ainsi que les commentaires correspondants. Par rapport à nos deux productions en questions, les commentaires sont soit aussi simples que « *Wow, amazing, beautiful* » pour le clip *Skyrim*, soit un peu plus différenciés au niveau du clip *World of Warcraft*, en l'occurrence : « *Magnifique vidéos [sic] vraiment qui fait ressortir la magnificence des paysages et de la lumière ...great video the song sounds really good according to the video, ein wunderschönes Video, Ta vidéo est génial [sic] ...* »³⁶

On peut considérer ces preuves de réception comme des exemples de toute la palette d'expériences, et peut-être aussi d'un *effet de vie*. Elles indiquent des modèles d'une rencontre esthétique, telle que Marc-Mathieu Münch l'a reconstruite, et telle que nous la connaissons dans le contexte des théories de la réception, des opérationnalisations et explications du concept de l'*aura* de Benjamin, ou des travaux psychanalytiques de Christian Metz sur le *rêve éveillé* au cinéma.

3.2.2 Immersion et effet de vie

Comme déjà évoqué, ce qu'on appelle communément « immersion »³⁷ et qui se caractérise par une multitude de dimensions et de niveaux d'identification ne manque naturellement pas d'accompagner l'expérience en salle de cinéma, se présente comme un aspect très important des jeux vidéo en réseau. L'immersion dans les mondes fantastiques est tout simplement une composante fonctionnelle importante du jeu vidéo pour le joueur ou l'utilisateur, sans compter que les dimensions d'expérience, y compris l'*effet de vie*, entre le cinéma et le web se distinguent à peine les unes des autres, même si elles sont le résultat de formes et procédés esthétiques partiellement différents.

Très souvent, la plongée immersive dans le jeu est fonction de la perspective subjective de tireur à la première personne ('first person shooter') et il faut noter que l'effet immersif sur le joueur dans cette combinaison du jeu et du film – tout au moins à en croire la publicité – peut avoir lieu aussi bien au profit du film que du jeu. C'est ainsi que la bande-annonce du film *Beyond Black Mesa* basé sur le jeu

³⁵ Par rapport à la question de la réception cf. mon article. « Les Lieux communs de la réception », in Pascale Goetschel, François Jost, Myriam Tsikounas (eds). *Lire, voir, entendre. La réception des objets médiatiques*, Paris, 2011 (Publications de la Sorbonne), p. 31-39.

³⁶ Commentaires à Hubwood (2011): « WoW Skies - Amazing! Graphics in World of Warcraft », in *Youtube.com* (10/12/2011), http://www.youtube.com/all_comments?threaded=1&v=ZRRtOwrkmi4 (dernière vérification le 28/08/2012).

³⁷ Par rapport aux dimensions de ce phénomène qui serait à mettre en relation avec la notion de l'*effet de vie*, cf. Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (dirs.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Marburg: Schüren Verlag 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Bd. 14)

Half-Life prétend que les spectateurs qui sont censés connaître le jeu vidéo et l'avoir déjà joué, peuvent enfin vivre la véritable immersion et le plein effet du jeu au cinéma. Ce jeu qui n'a pas seulement mené à une quantité de 'spin-off games', mais aussi suscité le désir de ses joueurs d'être re-médiatisé en film : « Beyond Black Mesa is the Half-Life movie you've dreamed about. Watch the trailer now »³⁸

ILLUSTRATION III



Du point de vue esthétique « traditionnel », la valeur de ce genre de produits médiatiques peut faire l'objet de débat. Nous devons cependant rester conscients du fait que la culture – voire la 'mauvaise culture' – du jeu représente une partie essentielle de notre quotidien populaire actuel, sans que ce soit forcément pour des raisons économiques. L'effet qu'exercent ces jeux de tir à la première personne (ou 'first person shooter') ne correspondra certainement que dans une moindre mesure à l'*effet de vie* selon Münch. On ne peut cependant pas le nier, mais je ne voudrais pas m'aventurer dans les profondeurs psychologiques triviales de l'effet d'imitation ou d'apprentissage de modèles d'actions dans la réalité de notre quotidien. En l'occurrence, nous devrions établir un parallèle entre ce genre de conceptions et le principe de la *catharsis* selon Aristote.

³⁸ Tom Senior (2010): "Beyond Black Mesa...", in: *Pcgamer.com* (05/11/2010), <http://www.pcgamer.com/2010/11/05/beyond-black-mesa-is-the-half-life-movie-youve-dreamed-about-watch-the-trailer-now> (dernière vérification le 28/08/2012).

Au bout de ce bref tour d'horizon du cinéma, des médias et du web 2.0, je voudrais une fois encore porter à notre attention d'autres fonctions possibles de l'immersion de l'utilisateur / du joueur pour l'*effet de vie* ainsi que les perspectives de recherche qui en découlent.

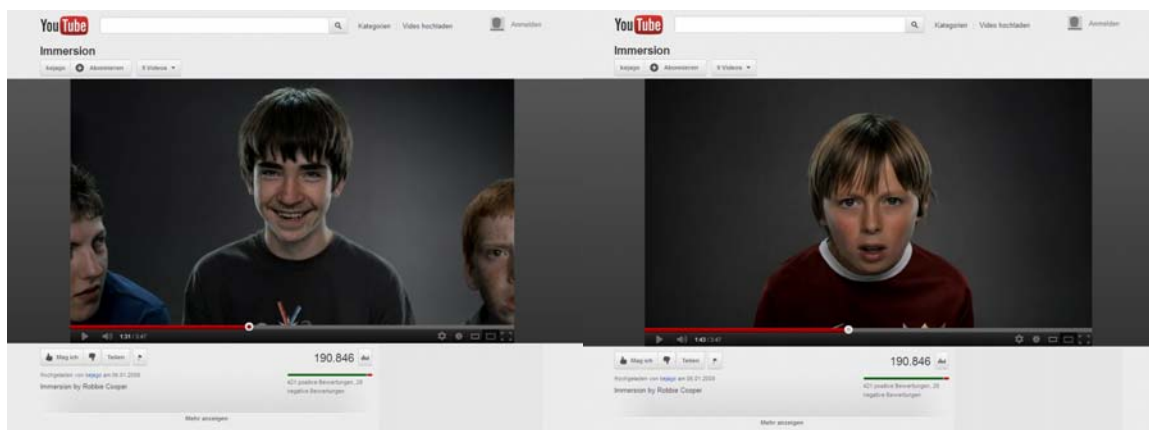
3.2.3 Cinéma et web: Effets de mort et effet de vie

Dans le cadre de sa série de publications médiatiques et artistique sur l'immersion, Robbie Cooper a mis en ligne des documents audiovisuels portant sur le comportement des utilisateurs. Ces clips auto-réflexifs nous donnent un aperçu concret de la variété des réactions qu'on peut constater chez les jeunes et les personnes âgées dans leur utilisation de certains formats du net, ou bien il nous montre, selon les mots de Charles Grivel « ce que ça nous fait ».³⁹

Considérant le fait que beaucoup de ces personnes tirent pendant le jeu à la première personne (comme '*first person shooters*') dans le but de tuer des monstres, des bêtes ou des adversaires humains, et que ces éliminations physiques virtuelles jouent un rôle central dans le monde ludique, nous pourrions voir aussi, ironiquement parlant, la représentation audiovisuelle d'un *effet de mort*⁴⁰ dans la production de Robbie Cooper.

Voyez trois extraits du clip de Cooper intitulé *Immersion*⁴¹ qui représentent les réactions physiques et psychiques des jeunes joueurs à des jeux de tirs à la première personne.

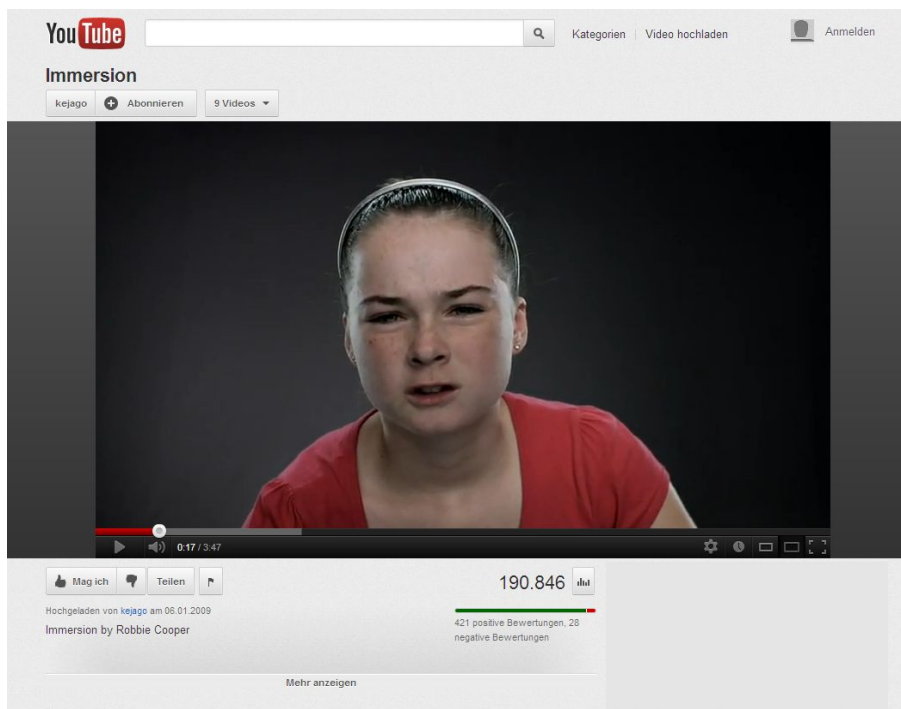
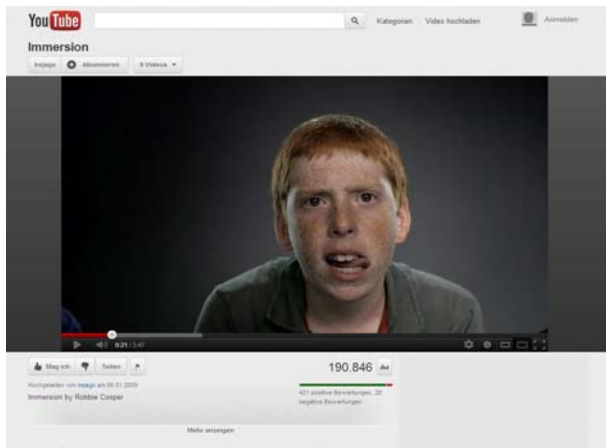
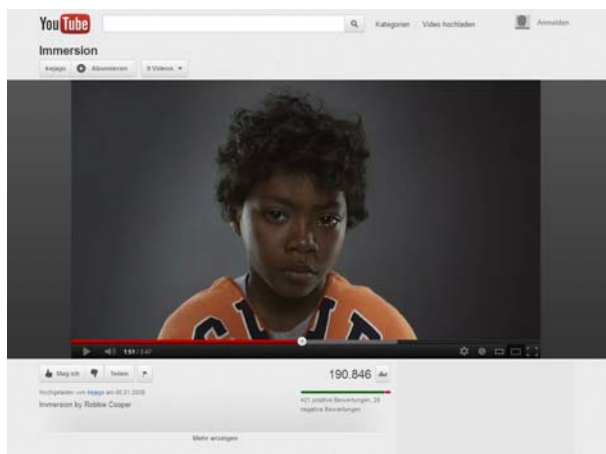
ILLUSTRATION IV



³⁹ Charles Grivel: Idée du texte. In: Romanische Zeitschrift für Literaturgeschichte, Cahiers d'Histoire des Littératures Romanes (1985) H. 1/2. S. 162-179.

⁴⁰ En travaillant sur la rédaction finale de cet article, j'ai constaté que François Guiyoba aussi voit la possibilité d'un « effet de mort » qui, dans son cas, porte pourtant sur les œuvres totalitaires en Russie des années 1930 qui étouffent chaque possibilité d'un *effet de vie*. Dans le cadre de cet article, cet « effet de mort » serait une constatation ironique par rapport aux processus d'immersion dans les jeux de tirs sur le Web 2.0, mais aussi une référence aux liens entre les catégories de « l'éros » et « thanatos » (comme des dimensions de nos rencontres avec les arts et les médias).

⁴¹ Kejago, 2009), « Immersion by Robbie Cooper », in Youtube.com (06/01/2009), <http://www.youtube.com/watch?v=HfOUhwhdUV0> (dernière vérification le 28/08/2012).



Dans le clip très illuminant et touchant de Cooper, nous sommes témoins de l'expression d'une grande variété de réactions psycho-physiques qui vont de l'agressivité aux larmes qui coulent en passant par la colère, l'étonnement, l'effroi, le stoïcisme, l'engagement actif et qui peuvent nous donner une idée de l'*effet de mort* ou, tout aussi bien, de l'*effet de vie*. Du point de vue de notre axe de pertinence de la recherche sur les réseaux intermédiatiques et de l'*effet de vie*, je voudrais par conséquent retenir quelques thèses et postulats, ou si nous voulons bien, quelques hypothèses de travail.

Si nous nous rappelons le vaste éventail des dimensions de l'*effet de vie*, à savoir « des frissons, des grésillements qui courent le long du dos, des larmes, des visions, des rythmes intérieurs, des tensions et des relâchements, des angoisses et d'heureux apaisements, bref toute une série de sensations et de sentiments associés au sens, »⁴² nous sommes surpris de constater que notre représentation des dimensions d'expérience et d'action de nos jeunes 'first-person shooters' n'est pas du tout éloignée de ces dimensions-là, même si dans la plupart des cas ces réactions sont très éloignées de ce que nous entendons généralement par options d'expérience esthétique – malgré le rapprochement esthétique de plus en plus grand entre les mondes virtuels et le monde réel. Mais néanmoins, elles peuvent nous servir d'indices d'un *effet de vie* qui résulte des rencontres intermédiatiques entre le cinéma, la peinture, la chanson etc. et l'internet.

4. En guise de conclusion

Comment pourrions-nous alors, en tant que chercheurs en science des médias, aborder l'étude de l'effet induit par les réseaux et les interactions médiatiques pour élargir l'axe de recherche de Münch à cet autre champ complexe ?

Il me semble que nous devrions considérer et approfondir davantage les procédés théorico-méthodologiques suivants :

L'approche historique comparée offre sans conteste une excellente base pour la collecte de données historiques et la constitution d'une base de données. Cependant, nous devrions garder à l'esprit le fait que les éléments que nous appelons 'données' dans le champ des réseaux médiatiques sont immenses et flous et ne peuvent se constituer qu'à l'aide de méthodes spécifiques de sélection et de sauvegarde. D'autre part, ils se distinguent – comme nous avons pu le constater dans les paysages de nos exemples de jeux – par des processus intermédiatiques et d'étroites relations de réseau entre les traditions médiatiques et esthétiques des films, des images, des textes etc.

⁴² Marc-Mathieu Münch, *L'Effet de vie ou le singulier de l'art littéraire*, op. cit., p 39.

Ces étroites relations de réseau impliquent cependant aussi la nécessité de développer de nouveaux systèmes descriptifs et analytiques dynamiques qui s'émancipent des approches et options traditionnelles telles que celles des études comparées et de la sémiotique. Sous cet aspect, les outils théorico-méthodologiques des sciences médiatiques ont actuellement – pour employer une notion juridique – une « une dette portable » indéniable. Sans de tels outils d'analyse, il ne sera pas possible de réaliser l'union souhaitée par Münch entre forme artistique et qualité de réception. Ces outils de recherche auraient le devoir de rendre compte de la complexité rhizomatique des réseaux intermédiatiques et de leur impact sur l'*effet de vie*.

Ceci implique qu'une pareille entreprise soit à aborder comme un projet de recherche médiatique à long terme, un projet durable destiné à renouer les liens entre les médias que nous appelons « nouveaux », « numériques » ou « interactifs » et nos racines anthropologiques.

Jürgen E. MÜLLER

Université de Bayreuth