

WALKING THE EDIT (WE) - La problématique

Le contexte général du projet peut être posé en citant quelques extraits du livre « The language of New Media » de Lev Manovich (2001) : l'aspect le plus important de ce projet consiste à expérimenter les relations possibles entre une base de données audiovisuelle (ci après : BDA) et une (ou plusieurs) narration(s). Lev Manovich insiste sur l'**inversion paradigme / syntagme** qui révèle le nouvel équilibre de la logique narrative à l'œuvre dans des travaux reposant sur des BDA (on peut généraliser en disant que la plupart des œuvres nouveaux médias participent à ce nouvel équilibre).

“New media reverse the relationship (between paradigm and syntagm). Database (the paradigm) is given material existence, while narrative (the syntagm) is dematerialised. Paradigm is privileged, syntagm is downplayed. Paradigm is real; syntagm, virtual. To see this, consider the new media design process. The design of any new media object begins with assembling a database of possible elements to be used. (...) The narrative is constructed by linking elements of this database in a particular order, that is by designing a trajectory leading from one element to another. On the material level, a narrative is just a set of links; the elements themselves remain stored in the database. Thus the narrative is virtual while the database exists materially.” (page 231)

En regardant ce qui se passe dans le paysage médiatique et culturel, on voit effectivement arriver cette inversion en force : sur des sites comme YouTube ou des portails comme MySpace qui sont en fait des bases de données géantes, mettant « en page et en image » des contenus définis (par des utilisateurs) de manière presque infinie. Cela ne crée pas pour autant de narrations en soi – mais une nouvelle direction est amorcée. En effet, les jeux vidéos ou les mondes virtuels sur Internet entraînent le cinéma dans une sorte de course en avant : le spectateur, devenu utilisateur, manipule de plus en plus de paramètres ; la tentation est grande « d'augmenter » l'expérience cinématographique de variables, « ouvertes » jusqu'au moment de la présentation d'un film-objet au(x) spectateur(s).

On peut alors se poser les questions générales suivantes :

- les possibilités inhérentes à l'architecture d'une BDA peuvent-elles amener à des nouvelles formes narratives ; et si oui, lesquelles ? avec quelles règles ? de quelle manière ?
- quels sont les dispositifs imaginables qui permettent d' « harmoniser » l'expérience utilisateur – spectateur ?
- l'utilisation de variables ouvertes (ou de liens potentiels) ne va-t-elle pas favoriser une logique de l'arbitraire ?

Il est illusoire de vouloir apporter des réponses absolues à toutes ces questions à la fois, mais en proposant un concept artistique qui est à même de condenser les problématiques, nous espérons trouver des solutions particulières aux problèmes posés.

Ce projet entend donc expérimenter, à partir d'une BDA, les conditions requises (méthodologiques, techniques, artistiques) qui permettent d'aboutir à des films-objets de qualité (narrative, esthétique) cinématographique.

Un autre aspect important à considérer dans le cadre de notre projet est la **primauté de l'espace sur le temps** induit par l'utilisation des nouvelles technologies (ordinateur, mais également caméras, téléphones, GPS etc).

“In the 1980s many critics described one of the key effects of “postmodernism” as that of spatialisation - privileging space over time, flattening historical time, refusing grand narratives. Computer media, which evolved during the same decade, accomplished this spatialisation quite literally. (...) In short, time became a flat image or a landscape, something to look at or navigate through. If there is a new rhetoric or aesthetic possible here, it may have less to do with the ordering of time by a writer or an orator, and more with spatial wandering.” (page 78)

et

“In summary, if film technology, film practice, and film theory privilege the temporal development of a moving image, computer technology privileges spatial dimensions.” (page 157)

Le « retour de l'espace » : même si pour le moment cette importance de l'espace est avant tout la spécialité des outils digitaux (on pense aussi spécifiquement, dans le cadre de ce projet, à Google Maps, au geocaching ou au geotagging), ce retour a le mérite de poser les questions suivantes, liées à la problématique précitée:

- comment représenter spatialement une architecture virtuelle (la BDA) contenant des médias bien réels (dans le but d'en faciliter la gestion et de permettre une éventuelle navigation à travers la représentation de cette architecture) ?
- comment représenter spatialement un film-objet qui est tout autant lié à des questions d'espace (urbain, en l'occurrence) qu'à des questions de « parcours à narration » (dans le but de faire fonctionner la forme de présentation en adéquation avec le contenu et le dispositif) ?
- en somme, comment faire fructifier les relations / oppositions entre « espace » et « narration » ?

Le projet WE espère apporter des solutions (particulières au projet) à la problématique de la présentation d'un espace (réel, d'une BDA) à des fins narratives en établissant une logique de liens entre un espace réel et un espace de présentation des images.

Pour continuer, une citation de Lev Manovich au sujet des enjeux du montage spatial :

Just as we use computers to accumulate endless texts, messages, notes, and data, and just as a person, going through life, accumulates more and more memories, with the past slowly acquiring more weight than the future, spatial montage can accumulate events and images as it progresses through the narrative. In contrast to the cinema's screen, which primarily functions as a record of perception, here the computer screen functions as a record of memory.

Cette citation ouvre une dernière problématique traitée dans ce projet : **le rapport à notre « mémoire digitale »** - ou, en d'autres termes, au stock de médias qui nous entoure, qu'il soit créé par nous-mêmes ou par d'autres.

Le rapport entre les données contenues dans notre mémoire « interne » (le cerveau) et dans la mémoire « externe » (support de stockage) devient un enjeu important – entre la tentation de tout garder et le vertige de ne plus savoir où donner de la tête, il s'agit de trouver un fonctionnement.

Lors de la création d'un nouveau fichier (son, image etc), on peut lui ajouter des métadonnées afin de pouvoir l'utiliser et le gérer au mieux par la suite. Prenons l'exemple des données EXIF enregistrées avec les images digitales : on peut / doit remplir des champs afin de pouvoir garder la main sur ces données. Ce qui peut être perçu comme une contrainte (devoir de rangement) peut aussi s'avérer comme une chance créative nouvelle : la combinaison et les associations de médias en fonction de critères de recherche peut désormais se faire avec plus de précision et nous proposer des nouvelles manières de percevoir ces données et par là même notre réalité fortement marquée par ces données. Données augmentées par des métadonnées - la solution technique et méthodologique pour aborder les problématiques esquissées semble toute trouvée.

L'important n'est plus le fait de posséder tant de médias, tant de mémoire, mais plutôt d'y avoir accès et de pouvoir en faire quelque chose...

Pour résumer, une dernière citation de Lev Manovich qui permet de souligner l'inscription du projet dans un ensemble de défis actuels dans le monde des images :

"For instance, animation comes to challenge live cinema; spatial montage comes to challenge temporal montage; database comes to challenge narrative; the search engine comes to challenge the encyclopedia; and, last but not least, online distribution of culture challenges traditional "off-line" formats." (page 333)

Pourquoi résoudre ces questions ?

- Il existe un certain nombre de contributions ayant fait avancer la recherche (scientifique, artistique) portant sur la rencontre entre le cinéma et les nouveaux médias, mais beaucoup reste à faire. Notamment sur l'équilibre et le partage entre le créateur et l'utilisateur : où s'arrête le travail de l'un et où commence l'interaction de l'autre (cf la place du visiteur-spectateur) ; sur le degré de narration (et / ou sur la définition du narratif) ; sur l'attente de résultats d'un tel système par le créateur et par les utilisateurs ; etc.

- Les possibilités de développements comme le web sémantique laissent entrevoir que le fait de structurer et d'utiliser les données (dans le cadre de notre projet : les médias) d'une manière « intelligente » permette la création de liens narratifs d'une manière automatisée (fonctionnant à travers une logique pré-établie). De plus en plus, les développements dans le champ des nouvelles technologies (et en particulier le web) vont influencer les autres domaines (artistiques, scientifiques, économiques etc) ; il s'agit donc d'en anticiper les impacts en proposant de nouvelles pratiques dans les domaines traditionnels (comme pour notre exemple le cinéma).

- Prédéterminé et aléatoire : une partie du projet se réalise de manière précise et méthodique (BDA symbolique), puis les liens prédéterminés vont pouvoir se réaliser à travers une logique qui échappe aux créateurs de la base de données... Trouver l'équilibre entre ces deux forces, ces deux fonctionnements complémentaires (mais rarement utilisés ensemble) est l'un des enjeux de ce projet.

- Tous les logiciels de montages utilisent un système de base de données (BDA) qui gère les métadonnées : le monteur s'en sert pour maîtriser les médias à monter. Mais les possibilités inhérentes à ce type de structure ne sont quasiment jamais exploitées en tant que telles – ce projet entend donc utiliser ce système de métadonnées d'une manière approfondie et explicite.