

Numérique et postmoderne : l'ère des flux

L'union des deux termes « numérique » et « postmoderne » est devenue quelque chose de si commun qu'il peut sembler inutile de s'intéresser à nouveau aux liens qui la constituent. Mais comme pour ces associations automatiques qu'on fait sur la foi d'un « air de famille » si évident qu'on ne prend pas la peine de l'interroger, il peut s'avérer instructif de revenir aux bases. Pour le dire simplement, et au risque de réduire le « pluriel des significations » (c'est-à-dire l'ensemble de ce que peuvent signifier ces termes), « numérique » désigne une technique de décomposition codée des signaux qui permet à des machines de traiter de grandes quantités d'informations. « Postmoderne » pose un peu plus de problèmes, mais on peut choisir parmi la multiplicité d'acceptions du terme, pour dire qu'il s'agit, selon les champs où il s'applique, d'un *style* qui se démarque à la fois du Classicisme et de la Modernité, ou d'une *idéologie* qui se démarque à la fois des Grands Récits fondateurs de civilisations et des critiques plus ou moins révolutionnaires qui ont (avec plus ou moins de succès) renversé ces Grands Récits. Dans les deux cas, esthétique et idéologie, la postmodernité se conçoit *d'après* les grands ensembles qui l'ont précédée (alors que le préfixe *post-* indique plutôt qu'elle s'est construite *après*, ce qui est une source de confusion), mais ne les remplace pas (il y a toujours des récits classiques et du modernisme critique). Elle se caractérise par un esprit ludique et pragmatique qui fait ressembler ses œuvres et ses idées à des *bricolages* adaptés aux circonstances, dont l'esprit *émerge* après-coup bien plus qu'il n'obéit à des mots d'ordre, des utopies, ou des croyances à toute épreuve (d'où sa mauvaise réputation auprès des Classiques et des Modernes).

On s'aperçoit donc, en déployant les deux définitions devant nous, celle du numérique et celle de la postmodernité, que l'évidence de leurs points communs n'est pas si grande qu'on le pensait d'abord. A part le fait d'être à peu près contemporaines historiquement et géographiquement, en quoi ces deux notions se répondent-elles l'une l'autre ? Pour le savoir, il faut explorer les définitions de départ dans leurs moindres conséquences. On trouve alors plusieurs notions, dont deux seront traitées ici, la *dématérialisation* et le *nomadisme* ; elles se conjuguent pour former la notion de *flux*.

A. La dématérialisation

Comme on l'a dit plus haut, le numérique gère non pas des objets matériels mais de l'information. Même si cette information peut (et doit, pour exister) être stockée dans des microcircuits sous forme d'agencements de particules¹, et même si elle sert à produire des objets matériels en circulant dans des machines dédiées à de telles tâches, les éléments qui la composent (les *bits*) ne doivent pas être confondus avec des « objets » au sens courant. Le DVD d'un film est certes un objet, mais ce qui relève du numérique ne consiste pas en une fragile galette de plastique entourée d'un boîtier ; ce sont les 32 milliards de *bits* (en moyenne) qui composent le film après qu'il a été dématérialisé et réencodé pour ressembler (à condition qu'on le diffuse avec les machines appropriées) à ce qu'il était avant cette opération. Ces informations ne « sont » pas le film, mais des « instructions » pour le rematérialiser et l'actualiser.

A la différence d'une peinture sur toile ou d'un film sur pellicule enroulé en bobines, le DVD est une *matérialisation provisoire* d'une suite d'éléments d'information qui « résumant » ce qu'il était au moment de sa conception (ou bien qui sont conformes à ce qu'il était, dans le cas où les machines qui ont servi à le faire ont la même précision d'échantillonnage que les machines qui servent à le diffuser). Le film dans sa version « flux » - par exemple quand on l'achète en *pay-per-view* mais qu'on ne le copie pas pour le fixer sur un quelconque objet, est la plus brève, la plus météorique des matérialisations provisoires : il ne s'inscrit en effet que par tranches d'1/50^{ème} de secondes dans les

¹ Cf chapitre « Des zéro et des un » in *Les images de synthèse-De la technologie à l'esthétique*, L. Jullier, Nathan, Paris 1998, pp. 7-14.

pixels de l'écran sur lequel il est diffusé. Il s'agit là d'une actualisation, d'une *présentification* du film, lequel « passe » mais ne « reste » pas sous une forme ou l'autre (tandis que dans une salle, il « reste » sous forme de bobines, dans la cabine du projectionniste).

Dans une peinture ou une bobine de film, tout compte ; rien ne peut être soustrait sans nuire à l'intégrité de l'objet. Même une copie très soignée implique du changement. En revanche, un DVD accueille des informations en leur donnant une forme matérielle qui pourrait être tout autre. Les *bits* qui résument le film (ou qui lui correspondent) pourront aussi bien se trouver inscrits sur une bande magnétique, un vidéodisque, dans une clé USB, un disque dur ou un Ipod™. C'est ce que dans le jargon des économistes du cinéma on appelle le *versionnage* : le film existe en plusieurs « versions » dans le sens où on peut aller le voir en salle, l'acheter en *pay-per-view*, le louer dans un vidéoclub, ou le pirater sur un ordinateur via un site de *peer-to-peer*, etc. Le « film », l'expression désignant à la fois le texte filmique et l'expérience de sa vision, ne variera ici d'une « version » à l'autre que dans des proportions qui, par convention sociale, ne modifieront pas beaucoup son état. Il y aura bien sûr des différences selon qu'on regarde *Harry Potter* dans une grande salle de multiplexe en son THX™ ou qu'on le regarde sur le minuscule écran d'un Ipod™, des écouteurs dans les oreilles ; mais dans les deux cas, lors d'une conversation entre amis ou même une évocation du film dans un écrit académique, on dira « j'ai vu le dernier *Harry Potter* ». Les principales informations textuelles auront résisté au « versionnage ».

Il va de soi ici que, contrairement à ce qui se passait avec la peinture et la pellicule, les copies arrivent aisément à la perfection, puisque le film n'est pas l'*objet* à dupliquer mais la suite d'*instructions* pour obtenir le film à l'autre bout de la chaîne de rematérialisation via les machines adéquates.

Quel rapport cette dématérialisation et cette rematérialisation provisoires, maintenant, entretiennent-elles avec la postmodernité ? Considérons d'abord la postmodernité comme une idéologie. Les civilisations qui sont concernées par cette question, lorsqu'on regarde leur histoire ces cent-cinquante dernières années, sont également concernées par la dématérialisation.

(1) La « révolution industrielle » (Auguste Blanqui) produit d'abord des objets lourds (ponts, trains...);

(2) Puis la « société de consommation » (ou « société industrielle de consommation dirigée », selon Henri Lefebvre qui la définit le premier), produit des objets légers, à acheter et à posséder à l'échelle individuelle. Cette société fabrique des objets de plus en plus démodables, éphémères et jetables, au contraire des artefacts artisanaux qui, avant la révolution industrielle, se transmettaient de génération en génération ;

(3) Ensuite, la « société post-industrielle » (Alvin Toffler), où les « productions physiques » s'effacent devant le secteur tertiaire, fournit des « services au client » qui ne s'incarnent plus dans des objets à posséder (un circuit touristique, une garde d'enfants...).

(4) Enfin, la société de l'information-communication (ou société de l'hypermodernité selon le mot de Michel Foucault) fait circuler des signes (média-conseil, flux d'informations...).

Si l'on se focalise sur cette évolution en se basant sur le nombre et la fonction des usines dans un pays et la nature et la proportion des métiers exercés au sein de la population active, on peut constater une évolution dirigée vers la dématérialisation. C'était l'avis de Jean Baudrillard, ancien théoricien de la société de consommation (son livre éponyme date de 1970) qui, dans les quinze dernières années de sa vie, affirmait – par provocation, en partie, bien entendu – que le « monde des signes » avait fini par *remplacer* par un *simulacre* le monde des objets réels lui-même (c'est bien pourquoi Néo, le héros de *The Matrix* qui vit au sens propre dans un monde de signes prenant au pied de la lettre l'*hyperréalité* que Baudrillard déduisit de l'hypermodernité de Foucault en la poussant jusqu'au bout de sa logique, lit *Simulacre et simulation*, de Baudrillard, au début de la trilogie).

Il y a donc bien ressemblance entre les « projets » numériques et postmodernes : faire passer les objets du rang de *fins* (objets à posséder, aimables pour eux-mêmes) au rang de *moyens* (objets

servant de réceptacles provisoires à des données), le but étant de produire et de recevoir surtout des *signes* (sous forme de *flux*, comme on le verra).

Pour ce qui concerne le *style* postmoderne, maintenant, où se trouve la parenté avec le projet numérique ? Pour réduire le discours au monde audiovisuel, le style postmoderne utilise deux stratégies (complémentaires du point de vue de la psychologie du spectateur) pour « dépasser » ou « contourner » la crise des Grands Récits et celle de la critique moderniste de ces Grands Récits : une stratégie « brutale » d'immersion du spectateur dirigée vers son corps percevant, et une stratégie « *smart* » d'accumulation de renvois et d'allusions dirigée vers le bagage culturel du spectateur ironique » et sa capacité à la « *self-consciousness* »². D'un côté, pour aller vite, le « cinéma à l'estomac », et de l'autre le cinéma des références pour les *happy few* (spectateurs qui forment des tribus ou des communautés d'interprétation). Or ces deux stratégies de contournement des crises sont connectées à l'essor du numérique.

L'immersion est basée visuellement sur des mouvements vertigineux comme le travelling avant, et auditivement sur de fortes dynamiques et des fréquences basses. Au cinéma, on peut d'abord observer une évolution des machines permettant les mouvements de caméra (chariots, grues, etc.), comparable à ce qui a été dit plus haut sur le passage de révolution industrielle à société de l'information-communication. L'histoire commence avec de lourdes caméras embarquées sur d'énormes *dollies* poussées et dirigées par des armadas de techniciens ; puis elle se prolonge par l'arrivée de machines légères qui permettent le pilotage individuel de la caméra en mouvement, comme la *steadycam*, la Louma™ et autres Technocranes™. Puis le numérique permet de se débarrasser encore davantage de la « lourdeur des choses », d'abord avec des caméras miniatures (comme la caméra endoscopique que les chirurgiens utilisent dans les hôpitaux pour explorer en travelling avant le corps du patient), ensuite avec les CGI (*Computer-Generated Images*) qui font disparaître la caméra comme objet matériel tout en conservant bien entendu son concept – la *caméra-objet* devient *caméra-signe*, comme dans le long plan de *Panic Room* (David Fincher 2002), qui montre un travelling avant s'introduire dans le trou de la serrure d'une porte fermée (si c'est bien une caméra-objet qui commence le plan, c'est une caméra-signe qui montre le passage par le trou, passage réalisé en CGI par le studio français Buf). Le stade ultime de cette évolution est bien entendu le jeu vidéo « à la première personne » (par exemple le FPS, *First-Person Shooter*), entièrement calculé en travelling avant grâce au traitement numérique de l'information, et encore plus immersif que le cinéma, à cause des mécanismes psychophysiologiques qui connectent chez l'être humain le geste et la vue. Le joueur bouge plus que le spectateur ; il se trouve immergé par la connexion de ses gestes à l'allumage des pixels de l'écran - la console Wii™ de Nintendo pousse cette logique plus loin, et les *caves*, dispositifs de réalité virtuelle à immersion maximale, encore plus loin.

Quand la stratégie d'immersion passe par le canal sonore, maintenant, l'apport numérique est moins primordial : il améliore, surtout, et rend économiquement plus viable des effets qui pourraient être réalisés autrement, avec la « vieille » technique analogique. Le système THX™, qui traite les sons par tranches de fréquences – ce qui permet de privilégier les sons graves pour l'effet immersif de *surround* – est par exemple plus simple à concevoir, puisque le son arrive déjà sous forme de lignes de code. On peut également avancer que les logiciels de montage de type ProTools™, en permettant aux monteurs-son et aux *sound designers* de visualiser les sons sur écran, facilitent et même encouragent la recherche d'effets *synesthésiques* (sensation de correspondance harmonieuse entre son et image), qui lorsqu'ils sont réussis accentuent la sensation d'immersion.

La seconde stratégie postmoderne est, on l'a dit plus haut, la multiplication des clins d'œil et des allusions « *smart* ». Plus nombreux sont aujourd'hui les films qui font référence à d'autres films, ou à d'autres objets culturels – une pratique de renvoi qui existait déjà jadis, certes, mais qui se trouvait confinée à certains genres, comme la parodie. Le lien de parenté entre cet essor et le codage

numérique, ici, est à chercher du côté des pratiques de réception. C'est la multiplication des occasions de voir des films – par le biais du développement des cassettes vidéo, des TV câblées, du *pay-per-view* et maintenant du *peer-to-peer*, toutes technologies facilitées par le recours au codage numérique – qui a favorisé chez de nombreuses personnes la formation d'une compétence cinématographique (sinon d'une capacité à l'expertise cinéphilique) supérieure à celle des premières générations exposées moins fréquemment au cinéma (surtout dans les campagnes et les petites villes, tous endroits où pénètre désormais le câble et la fibre optique). Et c'est aussi le développement d'internet qui a rendu plus facile le repérage des clins d'œil à l'intérieur d'un film, soit par le biais des forums de discussion (où les fans discutent pour savoir par exemple si tel renvoi est volontaire ou bien à quoi, justement, il est censé renvoyer dans telle séquence³), soit par le biais des sites, individuels⁴ ou collectifs⁵.

Bien entendu, Baudrillard exagérait, faisant une lecture partielle de l'évolution des civilisations occidentales pour rendre son propos plus clair et mémorisable. Le « matériel lourd » de la révolution industrielle ne s'est pas volatilisé, et peu nombreux sont les gens qui vivent entièrement dans le monde des signes ; les usines métallurgiques et sidérurgiques ont été déplacées dans des endroits éloignés de ceux où habitent les théoriciens de la postmodernité (en Chine, en Inde...), et ceux-ci sont volontiers victimes de ce que Pierre Bourdieu appelait l'*illusion scholastique* (à force de vivre dans un environnement saturé de signes, ils finissent par croire que tout le monde vit dans ce monde où les représentations semblent avoir plus d'importance que les choses réelles). Ni la postmodernité ni le codage numérique n'ont *remplacé* ce qui existait auparavant. Nous vivons bien plutôt dans un *monde feuilleté* où différentes couches temporelles d'inventions, de concepts, de manières de vivre et de créer des œuvres se rencontrent et se superposent sans cesse. Il faut se garder, si tant est qu'on veuille rester un peu rationnel et scientifique, de faire des généralisations ou des anticipations à partir d'objets nouveaux engendrant des théories ou les incarnant. C'est en gardant cette précision à l'esprit que la seconde caractéristique, celle du nomadisme, va être maintenant traitée.

B. Le nomadisme

Reprenons la distinction entre les deux incarnations possibles (parmi d'autres) de la postmodernité, l'idéologie et le style. Dans les sociétés mentionnées plus haut – celles donc où vivent les théoriciens de la postmodernité ! – la mobilité est devenue une valeur. Les moyens de transport réel se sont multipliés, le voyage en avion devenant accessible à un grand nombre de personnes, et les « trajets professionnels » ont suivi, en ce sens que les changements de métier ou d'affectation géographique sont devenus plus fréquents (conséquence, aussi, des contrats de travail à durée déterminée et de la « flexibilité » du personnel). Ce mouvement comme valeur a remplacé l'ancienne sédentarité que symbolisait le proverbe « pierre qui roule n'amasse pas mousse ». Le salarié postmoderne ne croit plus aux Grands Récits (il ne voit plus la société inégalitaire figée dans l'ordre ancien « classique »), mais il n'est plus sensible non plus aux « lendemains qui chantent » de

³ Voici des phrases trouvées sur un forum de discussion à propos des clins d'œil de *Shrek 3* (www.allocine.fr/communaute/forum/message_gen_communaute=2&nofil=489045&cfilm=55718.html) : « Le personnage me rappelle quelque chose mais je ne saurais dire quoi. Y a-t-il quelqu'un qui peut m'éclairer? »... « C'est moi qui hallucine ou ya une petite référence a *Pirates des Caraïbes* ? »... « Oui, il y a plusieurs références, mais plus difficile à trouver que dans le 2. Moi je pense à *Harry Potter* (quand les méchants attaquent le château sur leurs balais volant) »... etc.

⁴ Plusieurs sites personnels sont ainsi consacrés à faire la liste des citations dans la saga des *Shrek*, dessins animés en images de synthèse littéralement infestés de centaines de clins d'œil à divers produits culturels, inclus les spots publicitaires). Voir par exemple : www.blueberrykiwi.net/shrek2.txt.

⁵ Voir les rubriques « *quoted in* » et « *quotes* » de l'Internet Movie DataBase, exclusivement dévolues aux renvois.

la révolution « moderne ». Il sait que la critique sociale s'est diluée dans ce que Boltanski & Chiapello appellent la *critique artiste*⁶, qui est une critique postmoderne au sens où elle célèbre une « construction de soi » radicalisant la « culture de soi » chère à Michel Foucault en butinant d'un « cadre » à l'autre (comme le montrent les analyses de Charles Taylor ou de Christopher Lasch : passer d'un style vestimentaire à un autre, d'une religion à une autre, pourquoi pas d'un sexe à l'autre, tout cela pour « se trouver », c'est-à-dire accéder à une hypothétique « authenticité de soi »).

Le numérique a permis, bien sûr, de multiplier les « voyages immobiles », au sens où se déplacer par la pensée jusqu'à un endroit X différent de la place qu'occupe le corps de celui qui pense, éventuellement pour se « connecter »⁷ à quelqu'un d'autre présent à cet endroit X, a été rendu plus *direct*. Ce déplacement était assez difficile aux temps du courrier écrit (il fallait revenir à l'ici-et-maintenant de l'écriture de la lettre, plusieurs jours auparavant), mais tout a changé avec le téléphone (il suffit de lire ce qu'en dit Marcel Proust), puis avec le téléphone cellulaire (qui rend la connexion plus « naturelle » que le téléphone fixe au sens où il autorise la mobilité spatiale), et enfin avec les différentes inventions venues avec internet (le « *chat* » à plusieurs, la vidéotéléphonie de type Skype™ via les *web cams*, etc.). Les « visites virtuelles » de bâtiments et autres musées, même si elles ne permettent pas de se connecter à quelqu'un, consistent à explorer des représentations d'espace ; or elles n'existent bien sûr qu'à travers les techniques numériques. Celles-ci ont également contribué à faire diminuer la quantité de bagages que nécessite un voyage, puisque tout ce qui peut être dématérialisé n'a pas besoin d'être emporté, pouvant se rematérialiser ailleurs avec l'aide des machines adéquates. Pourquoi s'encombrer d'un porte-monnaie ou d'un porte-documents, quand il suffira au nomade une fois arrivé à destination de se connecter à un terminal bancaire ou à un ordinateur qui lui permettront d'accéder à son argent ou à son « bureau » au sens informatique du terme ? Pourquoi transporter un film ou un album de photographies puisque ces mêmes machines « terminales » pourront le rematérialiser sur place ?

En quoi la postmodernité comme style, maintenant, a-t-elle à voir avec le nomadisme ? Revenons à la distinction entre stratégie d'immersion et stratégie d'allusion. Le « versionnage » et la matérialisation provisoire ont d'abord permis de sortir le film des salles de cinéma et de le faire exister en d'autres lieux, espaces fixes (devant le poste de TV du salon), puis mobiles, d'abord collectifs (écrans TV des avions et des autobus) puis individuels (lecteurs de DVD portables, téléphone cellulaire à écran couleurs, console Sony PSP™, Ipod™ vidéo). Le film, via ces objets qui lui servent de réceptacle provisoire, accompagne les déplacements du spectateur-nomade, non seulement en tant qu'objet consommable (j'ai le DVD dans mon sac), mais en tant que texte lisible (je peux le regarder sur ma PSP™ en marchant). Parfois, l'immersion sollicitée par les données de l'écran se double donc *pour de vrai* de l'immersion inhérente au déplacement du spectateur-nomade – c'est par exemple une expérience troublante de regarder sur l'écran d'un ordinateur portable, dans un train lancé à toute allure, un film rempli de travellings avant (c'est se trouver engagé corporellement et perceptivement dans deux travellings avant).

À l'échelle du scénario des films de style postmoderne, par ailleurs, on remarque que le *trajet* des héros vers leur but est désormais l'occasion de séquences en général immersives, contenant des effets-clip (via une musique à rythme métronomique assortie d'une absence de bruits diégétiques), alors que ces séquences sont rares dans le style classique (le héros part pour une quête dont on ne nous montre que les étapes, le trajet lui-même faisant l'objet d'ellipses), aussi bien que dans le style moderne (le héros moderne se déplace aussi mais il n'est pas préoccupé par une quête ; il *erre* plus

⁶ Luc Boltanski & Eve Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris 1999. La critique artiste « met en avant la *perte de sens* et, particulièrement, la perte du sens du beau et du grand, qui découle de la standardisation et de la marchandisation généralisée » (p. 83-84).

⁷ Le livre de Boltanski & Chiapello contient d'ailleurs un chapitre intitulé « L'anomie dans un monde connexionniste », le terme « anomie » désignant l'absence de lois tangibles après l'écroulement des « cadres » (si l'on se réfère à Charles Taylor) ou des « Grands Récits » (si l'on préfère Jean-François Lyotard) ; dans le livre, il s'agit de « l'affaiblissement des normes et des conventions tacites réglant les liens sociaux » (p. 503).

qu'il ne se sent investi de la mission d'aller à la recherche d'un trésor ou d'un être cher). L'immersion auditive est également favorisée par le numérique, en ce sens qu'elle passe par les écouteurs intra-auriculaires et les casques stéréo des lecteurs nomades énumérés plus haut, objets qui non seulement peuvent s'immiscer à l'intérieur du spectateur (en s'enfonçant dans ses oreilles), mais peuvent masquer les bruits du monde réel pour les remplacer par ceux de la bande-son (plus ou moins radicalement, selon que les modèles sont équipés ou non d'*Ambient Noise Reduction*), l'effet de déréalisation qui s'en suit favorisant évidemment l'immersion dans le monde du film.

Le nomadisme s'inscrit de même, mais au sens figuré, dans les stratégies d'allusion, de clin d'œil et de citations. La vision du film est en effet l'occasion d'être *renvoyé* (un verbe qui connote le déplacement, donc), à tous les objets culturels auxquels il fait allusion. Regarder le début de *Shrek 2*, par exemple, c'est *voyager* dans l'histoire du cinéma, des contes de fées, des médias, etc⁸.

*

En combinant, pour finir, les caractéristiques de la matérialisation provisoire et celles du nomadisme, on obtient l'idée de *présentification*, qui consiste pour les concepteurs des œuvres aussi bien que pour les spectateurs, à privilégier le *sentiment du présent* au détriment des souvenirs du passé et des projets de l'avenir. Non seulement la postmodernité réécrit l'histoire en faisant passer ses représentations pour ses traces (c'est la « disneyfication » déjà décrite par Umberto Eco comme l'*ère du faux*, dans son livre éponyme, c'est-à-dire le moment où l'original se met à ressembler à sa copie et non l'inverse), mais les citoyens des sociétés soumises au « nouvel esprit du capitalisme » peinent à « se projeter dans l'avenir », parce qu'ils vivent dans « un monde flexible où les êtres se modifient au gré des situations qu'ils rencontrent » (Boltanski & Chiapello op. cit. p. 504-505). On peut ainsi dire que le cliché bohème de la *vie au jour le jour*⁹ a essaimé bien au-delà du microcosme des artistes pauvres-mais-talentueux du Romantisme naissant. La notion de *flux* est par là-même devenue omniprésente, et tout le monde semble avoir intériorisé (jusqu'au creux de son « habitus », comme disent les sociologues), la constatation de Bouddha selon laquelle « la seule constante c'est le changement » : le travailleur flexible est partie prenante des flux de main-d'œuvre, traite des flux d'information, et une fois chez lui s'installe devant un écran pour regarder des flux de données.

En ce qui concerne le cinéma (et sauf chez les collectionneurs, derniers rejetons de la société de consommation que les « coffrets *collector* » de DVD et autres « tirages limités » aident à construire une singularité par ailleurs illusoire¹⁰), le film s'actualise provisoirement sous une forme immédiatement visible quelle que soit la position que l'on occupe dans l'espace. S'il contient des images de synthèse c'est encore mieux, car leurs modèles ne vieillissent pas : il n'y a pas d'original de Shrek, par exemple – pas de vieux monsieur qui aura des cheveux blancs un jour et devant lequel on s'exclamera « Oh ! c'est lui qui jouait Shrek ! sa peau était peinte en vert ! ». On n'aura jamais de pincement au cœur en comparant deux Shrek à vingt ans de distance, comme on peut en avoir un en regardant Simone Signoret dans *Casque d'or* puis tout de suite après dans *Le Chat*, tourné vingt ans plus tard. Quant au futur, on peut attendre de lui qu'il présentifie à tour de bras : ainsi George

⁸ En moins de deux minutes : Le Petit Chaperon Rouge, Les trois petits cochons, Hansel et Gretel, Sports Illustrated, Spider-Man, Peter Pan, Scary Movie, From Here to Eternity, Shark Tale, The Lord of the Rings-Fellowship of the Ring, The Sound of Music, Gone with the Wind, et le jeu de Yoshiki Okamoto pour les consoles Nintendo Street Fighter II : The World Warrior... (voir analyse de cette séquence dans Lire les images de cinéma, Michel Marie & Laurent Jullier, Larousse, Paris 2007, pp. 230-236).

⁹ La « critique artiste » vue chez Boltanski & Chiapello, d'ailleurs, s'« enracine dans le mode de vie bohème » (*op. cit.* p. 83).

¹⁰ Le « nouvel esprit du capitalisme » consiste entre autres à « marchandiser la différence », en opposant aux produits standardisés du capitalisme traditionnel (le fordisme), des « séries courtes » et autres produits « *customizés* » en guise d'authenticité (Boltanski & Chiapello p. 534). Ces produits n'offrent que l'illusion de la différence, car la codification de l'authenticité est impossible (*ibid.* p. 537-540).

Lucas révisé-t-il ses anciens *Star Wars* à mesure que le progrès technique avance. Comme avec les logiciels, les versions se succèdent, toujours réécrites par petites touches : 1.0, 1.1, 1.2, etc¹¹.

Là encore, inutile de pousser le raisonnement jusqu'à la généralisation au risque de reproduire les exagérations de Baudrillard : disons simplement que l'alliance entre postmodernité et numérique *prédispose* au sentiment du flux permanent, mais n'y oblige pas. Il y a de nombreuses résistances à cette lecture-minute qui, simplement, *s'ajoute* à celles qui l'ont précédée au cours de l'histoire culturelle. Cela dit il est parfois difficile d'y résister – par exemple lorsqu'on regarde *La Dolce Vita* sur l'écran d'un Ipod™, tranquillement assis dans un train qui file à trois-cents kilomètres à l'heure...

Pour citer ce texte : L. Jullier, « Digitale e postmodernità : l'era dei flussi » (version française), *Close Up. Storie della visione*, vol. XII n°24-25 : "Dal post-moderno al post-cinema", Kaplan, Turin, mars-juin 2009, pp. 9-19.

¹¹ Voir par exemple sur l'IMDb le recensement des différentes versions du *Star Wars* de 1977, avec la liste des petites différences d'une version à l'autre : www.imdb.com/title/tt0076759/alternateversions.