

en 2018 un intérêt nostalgique pour de la musique réalisée en 2002 (quand le groupe a démarré), comme si c'était hier. Murphy faisait remarquer que la distance entre 2002 et 2018 est presque la même qu'entre 1960 et 1977, et en 1977, il y avait tout un engouement pour la musique des années 1960. Même si je suis d'accord que la périodicité des « *revivals* » est de plus en plus courte, je pense aussi que c'est surtout notre perception de ce qu'est le « passé » qui devient de moins en moins claire.

**Spirale** : Pour conclure, pour autant que vous êtes disposés à prophétiser sur la chose, quel est l'avenir de tout ceci ? Est-ce seulement un moment appelé à disparaître, cette tendance a-t-elle un avenir, quelle serait la prochaine chose que vous ne seriez pas surpris de voir revenir ?

**JS** : C'est un phénomène si vaste, si complexe, si pluriel. Si vous me demandez : « *Est-ce que la cassette sera la prochaine source de nostalgie dans le domaine audio ?* », je vous répondrai : « *Ce l'est déjà.* » Mais l'histoire des médias peut aussi être à la source de nouvelles approches et de nouvelles idées dans le domaine du traitement de signal. Dans le monde des synthétiseurs et des programmes modulaires, il y a plusieurs petites compagnies qui travaillent sur ça. Parfois, c'est seulement une affaire de *branding*, mais parfois, vous tombez sur des formes très stimulantes de réanimation d'idées et de techniques anciennes. Dans le domaine des pratiques artistiques, c'est la volonté de travailler à partir de larges vocabulaires et d'opérer dans le domaine de l'artifice plutôt que dans celui de l'authenticité que je trouve personnellement, d'un point de vue esthétique et politique, la plus convaincante et féconde. Mais il y a une autre dimension à tout cela. Si vous vous intéressez par exemple à la technologie analogique dans le domaine du cinéma, tous les aspects de l'interface ont été élaborés et perfectionnés depuis longtemps, c'est une technologie beaucoup plus mature. Il y a un nombre défini de protocoles que l'on peut apprendre, alors qu'on voit comment, dans le domaine du *hardware* et du *software*, les systèmes sont de plus en plus conçus pour déspecialiser l'utilisateur à chaque nouvelle version, à chaque mise à jour. On le sait, les anciennes technologies sont techniquement plus faciles à usiner et à réparer. Attendre l'émulation d'anciennes technologies numériques est plus réaliste que d'espérer les réparer ou les recycler. Aussi, bien que des formes de nostalgie pour les appareils des années 2000 puissent apparaître, beaucoup de ces appareils ne fonctionneront plus. À partir du moment où vous

arrivez à des composantes montées en surface avec des mises à jour automatiques de logiciels, il vous faudra envisager de nouvelles versions de ces vieux appareils, parce qu'il ne sera plus vraiment possible de les réparer. Les technologies informatiques s'apparentent de plus en plus à un service de location, et sont de moins en moins une affaire de propriété, de la même manière que les services de *streaming* sont venus remplacer la logique de l'achat. Les structures économiques sont en train de changer. Je ne sais pas ce que ça implique, où ça nous mène, mais on va frapper sans doute une limite quant à la possibilité de renouveler sans arrêt des nouvelles technologies et de faire fonctionner les technologies plus anciennes.

**Spirale** : L'intérêt que certains portent envers un projecteur 16mm ou une caméra 8mm, outre le fait qu'ils roulent encore, cinquante, soixante ans plus tard, c'est qu'il est encore possible, avec un peu d'effort, de comprendre comment ils fonctionnent. On retrouve, grâce à Internet, les anciens manuels de ces appareils : il est possible de remplacer les vis, de trouver les composantes qui manquent sur eBay. Ce qui est évidemment de moins en moins vrai pour les iPhones ou les iBooks, qu'il n'est désormais même plus possible d'ouvrir.

**WS** : Le premier exemple de cela est sûrement celui du téléviseur. J'ai grandi avec ce personnage qu'était le réparateur de téléviseurs, qu'on appelait si la télé arrêtait de fonctionner. Et la moitié des blagues des monologues portait sur le fait qu'ils chargeaient trop cher, et dans la moitié des films porno, un réparateur de télé venait cogner à la porte. Et il vint un moment où les télévisions ont cessé d'être réparables. Du moins, ce n'était plus du ressort d'un individu qui en faisait son métier. Alors, dès que la télé cessait de fonctionner, on la jetait au bord du chemin. Et probablement l'aurait-on jetée avant même qu'elle ne cesse de fonctionner, puisque nous sentions qu'il fallait que nous en possédions une meilleure.

**JS** : Et bien entendu, ceci fait partie des causes de l'imminent désastre écologique qui nous attend.

**Spirale** : Ceci nous rappelle – ce que cet entretien a bien mis en valeur – la dimension socio-économique, politique et géopolitique de ces questions. Nous vous remercions tous les deux.

**WS** : C'est déjà fini ? Il ne reste plus de place sur la cassette ? ■

1 Cet entretien s'est déroulé le 4 mai 2018.  
Retranscription et traduction : André Habib et Alice Michaud-Lapointe.

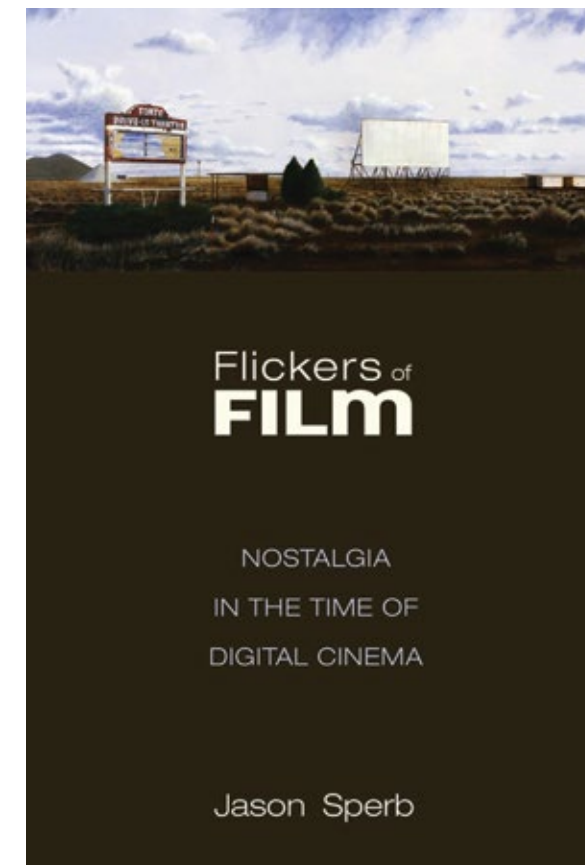
# MÉMOIRE NUMÉRIQUE ET NOSTALGIE DE L'ÂGE D'OR HOLLYWOODIEN

Par Flavia Soubiran

**FLICKERS OF FILM. NOSTALGIA IN THE TIME OF DIGITAL CINEMA**

de Jason Sperb

Rutgers University Press, 2016, 187 p.



Comment le sentiment de nostalgie se forme-t-il au cinéma et en quoi nous renseigne-t-il sur notre rapport au médium et à notre corps à l'ère numérique ? D'où émerge la nostalgie actuelle pour un certain cinéma classique ? Ce sont quelques-unes des questions que soulève Jason Sperb dans son ouvrage *Flickers of Film. Nostalgia in the Time of Digital Cinema* (2016). Divisé en six chapitres,

l'ouvrage de Sperb prend respectivement pour objets la performance actorale, la préservation de la pellicule, le cinéma d'animation, le jeu vidéo, la transmédiatité ainsi que les tendances nostalgiques du cinéma au temps du néo-capitalisme. À travers ces différentes parties, la thèse de l'auteur se précise, celle-ci pouvant être résumée comme suit : la nostalgie pour un cinéma passé cristalliserait nos craintes et nos doutes sur l'avenir d'un médium en transformation. C'est un phénomène que l'on observe en périodes de bouleversement technique, économique et industriel : la production cinématographique met en récit, romance, édulcore ou dramatise les transformations qu'elle subit. Le cinéma hollywoodien tend d'ailleurs à raconter l'histoire de ses plus anciennes transitions pour accompagner les plus récentes d'entre elles. C'était déjà le cas de *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950) et de *Singin' in the Rain* (Gene Kelly, Stanley Donen, 1952), qui retraçaient le passage du cinéma muet au cinéma parlant, alors que l'enjeu auquel est confrontée l'industrie hollywoodienne au début des années 1950 est plutôt celui de la démocratisation de la télévision dans les foyers américains et de la baisse drastique de fréquentation des salles de cinéma du pays. De même, le cinéma hollywoodien produit de nos jours de nombreux pastiches se déroulant au début du *xx<sup>e</sup>* siècle ; certains films reconstituent entre autres les premiers automates et les projections publiques des films de Méliès (*Hugo*, Martin Scorsese, 2011), l'impitoyable passage du cinéma muet au cinéma parlant (*The Artist*, Michel Hazanavicius, 2011), l'effervescence artistique et intellectuelle dans le Paris des années 1920 (*Midnight in Paris*, Woody Allen, 2011). Sperb insiste sur cet engouement inlassable pour la Belle Époque

parisienne, cet âge d'or du cinéma en studio, ou de la comédie musicale hollywoodienne. Alors que Scorsese et Hazanavicius auraient recréé avec nostalgie un passé naïf et idéalisé, esthétisé, allant du kitsch au *steampunk*, Allen présente un passé explicitement fantasmé, peuplé de créatures imaginaires décalées, inspirées de personnages historiques, produisant une réflexion ironique sur nos penchants nostalgiques contemporains.

### La nostalgie « restauratrice » ou « réflexive » d'un cinéma classique

Nous retrouvons ici une distinction formulée par Svetlana Boym (*The Future of Nostalgia*, 2001) entre une nostalgie « restauratrice » ou « réflexive ». La nostalgie restauratrice est une forme de conservatisme s'attachant consciencieusement à préserver un passé qu'on imagine glorieux et perdu pour en construire les emblèmes, tandis que la nostalgie réflexive est consciente d'elle-même, autocritique et potentiellement subversive. Selon Boym, la nostalgie réflexive aurait le pouvoir d'intégrer notre vie affective à notre pensée critique. Alliant l'impulsion restauratrice et réflexive, le cinéma hollywoodien a construit une nostalgie vis-à-vis de son propre âge d'or, célébrant son histoire, rendant hommage à ses stars sous forme de biopics, de métafilms, de *remakes* et de franchises au cours des dernières décennies. Une tendance actuelle de la production cinématographique hollywoodienne – notable depuis une dizaine d'années, précisément au moment où la « révolution numérique » étend son empire – semble capitaliser sur la nostalgie d'une génération de cinéphiles pour le médium analogique et l'âge d'or des studios, récupérée comme un argument de vente et une stratégie commerciale. Or, tandis que la nostalgie restauratrice cultive l'hégémonie économique et idéologique hollywoodienne, la nostalgie réflexive échapperait subrepticement à la logique de consommation et à l'obsession de la nouveauté et du progrès. Jason Sperb a relu et récupéré *The Future of Nostalgia* au service de son argument. Il s'en revendique lorsqu'il écrit : « *[This] book remains attentive to (if also skeptical of) this ideal held out by Boym's less common form of nostalgia, since yet another form of "self-theorizing" in Flickers of Film would be the ways in which this project follows its own idiosyncratic, unapologetically autobiographical and deeply ambivalent engagement with the last thirty years of digital cinema.* » Le cinéma de science-fiction contemporain propose justement un bilan nostalgique de ces trente dernières années de cinéma numérique, produisant une quantité de *sequels* réemployant des stars vieillissantes qui charrient un pan de l'histoire et de la mémoire du cinéma hollywoodien.

### La star vieillissante du cinéma de science-fiction contemporain et l'obsolescence technologique

Par une réflexivité sombre, dystopique, rétrofuturiste et par l'intermédiaire du personnage du robot (*replicant*, mutant, *cybernetic organism*), le cinéma de science-fiction des dernières années se révèle particulièrement nostalgique. Les héros vieillissants des franchises de science-fiction (*Star Wars*, *Blade Runner*, *Terminator*, *X-Men*) reviennent à l'écran et confrontent l'industrie cinématographique à ce qu'elle a pu laisser derrière elle au passage du siècle : des supports désuets, des outils d'enregistrement, de projection ou de diffusion inadaptés et relégués aux oubliettes. Pensons à la performance d'Arnold Schwarzenegger dans *Terminator : Genisys* en 2015, à celle de Harrison Ford dans *Blade Runner 2049* ou à celle de Hugh Jackman dans *Logan* en 2017. Ces films traitent d'une obsolescence programmée, d'une résistance intégrée et des mutations techniques que subit actuellement l'industrie cinématographique. Le protagoniste vieillissant y devient une relique, un prototype des premiers essais d'intelligence artificielle, rebelle et dysfonctionnel, inadapté et dépassé par les récentes évolutions technologiques. Pensons également aux stars vieillissantes des films d'action des années 1970-1990 (Sylvester Stallone, Mickey Rourke, Arnold Schwarzenegger, Mel Gibson, Harrison Ford, etc.), de retour dans la franchise *The Expendables* (Sylvester Stallone, 2010-2019), ou encore à Mickey Rourke dans le rôle d'un catcheur vieillissant dans *The Wrestler* (Darren Aronofsky, 2008). Ces héros de jeunesse vieillissant à l'écran éveillent un sentiment de nostalgie sur lequel capitalise l'industrie hollywoodienne. Sperb consacre par ailleurs un chapitre convaincant à la « performance virtuelle » de Schwarzenegger dans *Terminator : Salvation* (2009) et *Terminator : Genisys* (2015), passant toutefois rapidement sur les enjeux que soulève la technique au regard du jeu, mais surtout de l'âge des acteurs hollywoodiens. Selon lui, la réalité a rattrapé la fiction : les données numériques de la performance de Schwarzenegger sont conservées par Cyberware (alias Cyberdyne corporation dans *Terminator 2 : Judgment Day*, 1991), reproductibles et réutilisables à l'infini pour des rôles à venir. Tel que le formule Sperb : « *Human subjects, especially stars, are commodified by and through their own image ; they increasingly become a site not of labor but of spectacle, endlessly recycled as pure exchange value.* » Cette automatisation croissante de la performance actorale devient un thème central de la production cinématographique contemporaine. La performance actorale et sa captation cinématographique automatisées s'offrent à nous en apparence sans effort, tel un spectacle généralisé et sans fin, à travers lequel Sperb discerne l'image d'une société décadente. Le passage au

numérique a en effet des conséquences décisives sur la consommation de la culture et sur la performance actorale, en voie de devenir virtuelle, ce qui soulève des enjeux éthiques que nous ne pouvons ignorer. Les potentielles dérives du procédé technique (et du phénomène cinéphilique qui le sous-tend) ont été explorées à travers l'histoire du cinéma hollywoodien. Dès 1957 dans *Desk Set*, Walter Lang imaginait avec humour les conséquences de l'arrivée d'un ordinateur dans un centre de documentation, montrant l'échec de la machine à égaler la mémoire humaine. *Looker* (Michael Crichton, 1981), *Simone* (Andrew Niccol, 2002) et, plus récemment, *The Congress* (Ari Folman, 2013) ritualisent désormais le passage du cinéma sur pellicule au support numérique jusqu'aux nouvelles plateformes de diffusion. Réinvestissements contemporains du genre des mélodrames de la star déchue, ces films interrogent les limites de la construction de la célébrité et de la fictionnalisation de nos vies et de nos souvenirs au moyen des nouvelles technologies.

### Remédiation numérique : une imitation de la vie

La production hollywoodienne récente soulève des questionnements essentiels : un passé médiatisé à répétition est-il encore notre passé ? Peut-on être nostalgique d'une époque que nous n'avons pas connue ? La nostalgie qui se manifeste actuellement pour le support analogique provient d'une croyance profondément ancrée dans les mentalités, fondatrice de la discipline des études cinématographiques, par l'apport théorique d'auteurs tels que Barthes ou Schefer en France, Kracauer aux États-Unis. Croyance et non remise en question par Sperb, qui voudrait que le médium du cinéma soit connecté à notre corps, prolongeant notre regard, inscrivant directement et continuellement notre empreinte humaine sur la pellicule sensible. Cette assumption repose sur une croyance selon laquelle l'enregistrement analogique capture une certaine quantité de vie et, par conséquent, s'en éloigne à force de médiations. Sperb cultive allègrement dans son ouvrage cette nostalgie du médium analogique que le cinéma s'efforcerait de reconstruire en studio et en images de synthèse.

Dans ce même contexte, l'analogique se dévoile comme un concept tendance et un produit marketing sur lequel capitalise l'industrie du rétro, perçu à travers le filtre de ses simulations numériques. Cette tentation nostalgique s'avère indissociable d'une remédiation numérique de l'esthétique analogique, obsédée par les problèmes que posait le support analogique en termes de perte et de dégradation. Ainsi, la nostalgie de l'analogique simule un processus de vieillissement qui n'a jamais eu lieu,

et qui n'aura jamais lieu en tant que tel. Nicholas Rombes concluait, dans *Cinema in the Digital Age* (2009), en s'intéressant au geste de résistance à la perfection immuable du numérique : « *In the end, it is the mistakes, the errors that we assert in the face of the code that keeps it from consuming us with its purity. Mistakes must be our answer to the machines of perfection that we ourselves have built.* » Jason Sperb conclut quant à lui son ouvrage, non sans une certaine résignation, en abordant enfin son propre sentiment de nostalgie en regard du cinéma. On peut d'ailleurs regretter que la réflexion de l'auteur ne prenne pas suffisamment acte de l'attitude ambivalente liée à son statut d'universitaire, et qui fait de sa cinéphilie non seulement une idiosyncrasie mais une approche scientifique, voire une école de pensée. Il s'agirait pourtant de saisir la distance exacte à laquelle se situe le chercheur par rapport à son objet d'étude, un film sur support analogique, objet du passé réenchanté qui en dit long sur notre rapport au cinéma contemporain. « *It is due to this notion of permanent change, for which nostalgia could be a useful corrective, that I have resisted keeping up with the latest developments [...] caught up in the steady, invariably industry-driven, hype of the "new". But I'd like to believe that this has not been a book about the past but about contemplating what might still be to come, by looking through the lens of what already has.* ». L'auteur s'autorise ici un jugement en position de surplomb, snobant les modes de son temps pour se résigner à la nostalgie d'une époque qu'il verrait disparaître : l'intellectuel se laisse aller, finalement, à une nostalgie que les lecteurs, comme l'industrie du rétro, attendaient de lui. La contribution de Jason Sperb aux études sur le cinéma de l'âge d'or hollywoodien privilégie ainsi une approche cinéphilique relativement classique, héritée d'auteurs telles que Pam Cook (*Screening the Past. Memory and Nostalgia in Cinema*, 2005) ou Rashna Wadia Richards (*Cinematic Flashes. Cinephilia and Classical Hollywood*, 2013), mais abstraite de toute dimension personnelle et genrée. On peut par exemple regretter que l'auteur analyse les sagas *Terminator*, *Toy Story*, ou encore le film *Wreck-It Ralph*, sans jamais clairement prendre parti sur la normativité des représentations des âges et des sexes qui y sont proposées. Si l'auteur semble prendre au sérieux des objets de la culture populaire, il n'en reste pas moins nostalgique d'un certain âge d'or de la discipline des études cinématographiques, actuellement supplantées dans bien des départements par les études télévisuelles et intermédiaires, numériques et vidéo-ludiques. Cette nostalgie-là reste un point aveugle dans une argumentation qui ne manque pas d'érudition, mais plutôt de recul critique. ■