

Laurence ALLARD (Lille 3-GERICO-IRCAV).

Le spectacle de la mémoire vive : à propos des créations numériques de Chris Marker (*Level Five* et *Immemory*)

Deux cinéastes de notre temps, Jean-Luc Godard et Chris Marker, ont décidé dans le courant des années 70 d'œuvrer d'une manière plus souterraine que les autres cinéastes, privilégiant la vidéo pour sa légèreté et montant des structures parallèles aux organismes des « professionnels de la profession » cinématographique. Tous deux renaissent au cinéma, à ses salles obscures mais néanmoins commerciales, au début des années 80, porteurs d'un même leçon : la nécessité d'inventer de nouvelles images. Si Godard n'a de cesse, depuis, de commémorer la matière visuelle et sonore du cinéma, Marker bricole avec art des images *multimédia*.

Les "nouvelles images" créées par Marker trouvent d'abord leur origine dans son verbe. On a pu parler à juste titre de "mots-images" à propos de la matière cinématographique que le cinéaste travaille. Il a par ailleurs toujours éprouvé le désir de publier des ouvrages mêlant photographies de ses propres films et illustrations de presse, depuis les deux tomes de *Commentaires* (1962, 1967) jusqu'au *Dépays* (1982) en passant par le texte et la description du film dans *Le fond de l'air est rouge* (1976). Le support numérique semble avoir permis l'accomplissement d'un projet d'auteur, comme l'atteste superbement *Immemory*, qui convie le spectateur à entrer dans le "je" de l'auteur, à compulser les textes et les images d'une vie. Une seconde recherche des origines de ces images nous renvoie à l'obsédante thématique de la mémoire, à la fois individuelle et collective, qui parcourt l'ensemble de l'œuvre cinématographique markerienne. Cette quête de la mémoire vive par un sujet individuel et témoin historique semble avoir trouvé son support décisif. À partir de *Sans Soleil* (1982), la "matière électronique" va peu à peu balayer l'enregistrement photofilmique dans le processus de création du cinéaste.

Cette rencontre hautement productive entre un artiste et une machine suscite de nombreuses interprétations. A travers l'analyse de ses dernières œuvres, le film *Level five* (1997) et le CD-Rom *Immemory* (1997), cette étude propose de mettre en évidence comment le plus tout à fait cinéaste Chris Marker opère une dialectique entre un registre privé, intime, et une dimension publique, collective. Tout en développant une thématique personnelle autour des énigmes de la mémoire, cet auteur se détourne en effet de l'usage privatiste dominant du multimédia par l'inscription dans des formes, des catégories et des dispositifs relevant d'un espace public esthétique.

Mémoire et récit à l'heure de l'écriture interactive : la voie privatiste

« J'aurai passé ma vie à m'interroger sur la fonction du souvenir, qui n'est pas le contraire de l'oubli, plutôt son envers. On ne se souvient pas, on réécrit la mémoire comme on réécrit l'histoire. » Cet extrait du commentaire de *Sans Soleil* nous rappelle l'obsession première de Marker. Dans ce film charnière, le cinéaste rapporte les propos d'un ami artiste japonais, Hayao : « La matière électronique est la seule qui puisse traiter le sentiment, la mémoire, l'imagination. » Peut-être parce que, comme l'explique la narratrice de *Level Five*, on confie maintenant sa mémoire à cette nouvelle machine domestique : l'ordinateur. La technologie numérique aura permis à Marker d'exercer de façon contemporaine l'art de la mémoire. La mémoire vive de l'ordinateur est devenue le moyen privilégié par lequel il cherche aujourd'hui à poursuivre son obsession de créateur : l'instant prégnant. Or dans ses dernières créations faisant appel à la technologie numérique, *Level Five* et *Immemory* notamment, Marker décline ce questionnement majeur dans les genres les plus privatistes de l'écriture audiovisuelle : le film de famille et l'autobiographie.

Dans *Level Five*, une jeune femme a reçu en héritage de son ami mort la mission de terminer un jeu vidéo traitant d'un épisode de la Seconde Guerre mondiale : la bataille d'Okinawa. Le film pourrait être qualifié de « home movie high-tech » : par son dispositif radical - une femme se filme devant un ordinateur et s'adresse à un interlocuteur absent, son compagnon, mort – *Level five* entretient des airs de famille avec une vidéo domestique. Film de famille modernisé par la technologie numérique, certes, mais qui serait toujours destiné à perpétuer la mémoire d'un défunt, rien que pour soi et

quelques parents proches. La narratrice thématise d'ailleurs explicitement cette dimension de « culte des morts assisté par ordinateur ». Dans l'une des séquences, on l'entend dire, en mettant au point son dispositif d'autofilimage : « Si un jour un ethnologue du futur voit ces images, il en tirera des conclusions sur les rites funéraires de ces étranges peuplades de la fin du 20^{ème} siècle. Je me ferais un plaisir de lui donner des détails. Oui, c'était une pratique courante chez ces peuplades de s'adresser à un esprit familial, protecteur, qu'on appelait *computer* dans certaines tribus et *ordinateur* dans d'autres. On lui demandait son avis sur tout (...) Il était notre mémoire. Cela s'accompagnait de tout un rituel. » D'autres aspects du film évoquent ce thème du culte familial des morts par écran interposé. *Level Five* aurait pu s'intituler *Logiciel Catacombes*, titre initial d'une installation vidéo de Marker, *Zapping Zone* (1990). Le « réseau OWL » (en référence aux forums électroniques de *The Well* ?) paraît d'abord peuplé de masques mortuaires. L'homme qu'aimait Laura ne lui parle-t-il pas toutes les nuits¹ ? Un inconnu ne lui y annonce-t-il pas qu'il va mourir ? Ces exemples confirment combien *Level Five* perpétue, au-delà des ruptures technologiques, la tradition de l'imagier familial et son rôle culturel. Si l'un des premiers usages du cinématographe aura d'emblée été familial², c'est aussi parce que toute une part privée de réalisation d'images s'enracine dans le culte des morts. L'album de photographies depuis un siècle, le film de famille hier, la vidéo domestique aujourd'hui, le multimédia familial demain, s'inscrivent, à leur mesure, dans une histoire de la représentation qui est aussi de celle du « complexe de la momie », selon les termes d'André Bazin, c'est à dire ce besoin millénaire de conjurer la mort par la création d'images.

Immemory s'inscrit dans un autre registre du cinéma privé, personnel ou intime duquel participe Chris Marker, aux côtés d'autres cinéastes comme Philippe Garrel ou Joseph Morder : la ciné-autobiographie. La visée du projet autobiographique est de faire le tour d'une vie, comme le figure la mosaïque des icônes de la page de garde de *Immemory*, reconstituant une forme circulaire. Ces icônes activées donnent accès à différentes zones thématiques (« Mémoire », « Films cultes », « Musée », « La poésie », « Xplugs », « Guerre », « La photographie », « Voyages », « Mort »). Ce CD-Rom reprend le principe de découpage en différentes zones de la mémoire (Berlin, Japon, photographies noir et blanc, photographies couleur...) de l'installation *Zapping Zone* (1990). Plusieurs années séparent ces deux réalisations, deux technologies les distinguent radicalement, mais un identique questionnement autour de la mémoire les anime. Toutes deux exhibent une forme de réponse séculaire en convoquant l'idée d'un espace de la mémoire, d'une zone de l'esprit dévolue à son exercice. **L'autobiographie à lire dans *Immemory* ne consiste donc pas en un récit linéaire de l'histoire d'une vie. Contrairement aux textes autobiographiques, Marker n'a pas cherché à mettre de l'ordre dans le désordre d'une vie par sa mise en récit. Il en reste au projet car semble donné à voir le travail préalable à la rédaction d'une telle histoire**, ce moment où s'exerce la mémoire, telle une aire de l'esprit à inventorier selon plusieurs zones. « Comment se souvenir de la soif ? » se demandait encore Marker dans *Sans Soleil*. « Cliquer » sur *Immemory*, pourrait-il répondre maintenant. En effet, ce premier CD-Rom, où nous sont livrées les archives d'une vie, à travers la compulsion de photographies, de textes de Marker (courts poèmes à la manière des haïku, commentaires de photographies...) ou de grands auteurs (Shakespeare), d'extraits de films ou de vidéos, de reproductions de tableaux, de représentations de synthèse (Xplug) ainsi que d'enregistrements de chansons ou d'illustrations sonores diverses, se distingue par sa richesse perceptive et l'évocation d'une gamme étendue de sensations qui en résulte. En cela, le numérique rend

¹ Comme en témoigne cet extrait du dialogue de *Level Five* : "Et cela a recommencé sur le réseau. Quelqu'un m'appelle. Je comprends que c'est toi à des petits signes, à un mot qui n'a de sens que pour toi et pour moi. Je l'interroge un peu, il se dérobe, cela n'a plus l'air d'être toi. Et puis encore un signe. Est-ce que tu joues ou est-ce que tu te moques de moi ?"

² Relisons l'un des compte-rendus, paru le 30 décembre 1895 dans le journal *La poste*, à la suite de la première projection publique et payante du Cinématographe du 20 décembre 1895 : "Lorsque ces appareils seront livrés au public, lorsque tous pourront photographier les êtres qui leur sont chers, non dans leur forme immobile, mais dans leurs mouvements, dans leurs actions, dans leurs gestes familiers avec la parole au bout des lèvres, la mort cessera d'être absolue". L'évidence de l'usage familial du cinématographe, exemplifié par les frères Lumière eux-mêmes dans *Le déjeuner de bébé* (1895) est encore attestée par la multiplication des formats réduits et appareils simplifiés offerts sur le marché, du 17.5mm, en 1898, de l'anglais Birth Acres au décisif Pathé Baby, en 1922 en passant par le Pathé Kok (1912), le Home Kinetoscope d'Edison (1912) etc. Cette effervescence manifeste qui anime la recherche des formats cinématographiques réduits ne peut s'expliquer que par l'existence d'une pratique domestique de l'image, dont l'album de photographie est le modèle commun.

possible un art de la synthèse : synthèse d'une vie et des sensations qui lui sont attachées par un savant mélange des sens binairement assemblés. Ce CD-Rom prend alors parfois des allures de cabinet de curiosités numérique, les zones biographiques figurant différents recoins de ce lieu étrange prisé par les lettrés du 17^{ème} siècle, réunissant dessins, fossiles, pierres, instruments scientifiques, médailles, fleurs, armures, tout un ensemble d'objets hétéroclites censés représenter un « abrégé de l'univers » et agencés selon un ordonnancement propre à chaque propriétaire. L'alternance du bizarre et du sérieux régnait dans ces collections qui avaient un but didactique mais aussi décoratif. Marker est aussi collectionneur d'images, de faits, d'objets dévoilant les différents registres d'une vie publique ou intime, qu'il réorganise selon une esthétique particulière, celle de sa propre mémoire, une mémoire à visée encyclopédique. Cette luxuriante matière audiovisuelle et verbale se trouve de surcroît mise en page dans une écriture interactive privilégiant les effets d'impromptu, d'apparition ludique des images et des textes : tantôt c'est un portrait de Shakespeare qui s'anime, tantôt c'est une planche contact photographique qu'il faut cliquer, d'autre fois seule une page de texte s'affiche sur l'écran agrémentée ça et là d'un petit sigle en forme de viseur de caméra nous indiquant une image à découvrir. Artistiquement contrôlée par Marker, une telle interactivité rompt avec le monotone cliquage proposé par certains CD-Rom culturels. Elle convie le « spectateur » à entrer dans un jeu de dévoilement qui peut aussi définir le projet autobiographique et qui va devoir agir concrètement afin d'activer les différentes zones de la mémoire markerienne. Ce faisant se trouve conféré au genre autobiographique la part d'intersubjectivité minimale nécessaire à l'établissement du « pacte autobiographique » liant le lecteur à l'auteur d'un tel récit à la première personne¹. Cependant le contrat tacite liant un « je-auteur » à un lecteur prend dans ce récit autobiographique interactif une dimension inédite de co-écriture, comme semble nous y inviter cet avertissement : « la mémoire ne peut servir qu'à réinventer la vie et vaincre la mort » dans la page « Ceci est une madeleine ». En effet, à travers un trajet par définition singulier, suivant les règles de l'écriture interactive dans cet hypertexte reliant les archives d'une vie, l'interactant va en définitive réécrire une histoire possible de la vie de Chris.Marker parmi d'autres.

Les dernières créations de Marker semblent donc, à travers différentes déclinaisons de genres privatistes (home movie et autofilmage de *Level Five* ou autobiographie dans *Immemory*) participer d'une "informatique subjective", selon la très juste expression de Raymond Bellour². Cette exploration conjuguée d'une technologie nouvelle et d'une thématique privatiste mérite d'être questionnée, tant elle nous paraît rencontrer l'esprit général des projets artistiques générés jusqu'à présent par les média numériques.

La culture digitale, une « self culture »

L'univers même de la culture digitale imprègne *Level Five*. L'objet domestique ordinateur, les séquences du jeu vidéo, les représentations de synthèse (XPlugs pour la représentation des masques du réseau OWL...) incarnent autant d'attributs de ce que certains nomment pompeusement la « cyberculture ». *Immemory* participe de façon exemplaire de ces formes artistiques à venir. Or dans le cyberspace, Marker, créateur également d'un site sur Internet, côtoie les passionnés des réseaux, ceux qu'on appelle les "internauts". Des artistes, mais aussi de simples particuliers viennent bricoler sur le web des pages personnelles (*home pages*), des sites le plus souvent à leur propre gloire, célébrant leurs goûts, leurs hobbies. Un cinéophile créera un site sur David Lynch parce qu'il en est « fan », une autre diffusera ses essais photographiques numérisés, un amateur de La Fontaine publiera une correspondance méconnue, le texte des fables *on line*... Celui qui était spectateur, auditeur, lecteur peut devenir à présent, sans être un professionnel des médias, et même si le phénomène demeure statistiquement limité, co-acteur des formes artistiques et culturelles générées par la technologie numérique. Une pratique culturelle naît par l'intermédiaire de cet appareil ménager qu'est devenu

¹ Comment distinguer l'autobiographie du récit autobiographique ? Il faut bien l'avouer, si l'on reste sur le plan de l'analyse interne du texte, il n'y a aucune différence" (P.Lejeune, *Le pacte autobiographique*, 1975, Le Seuil, p.26). La notion de "pacte autobiographique" implique que du côté de la réception, le lecteur croit en l'identité personnage-narrateur et auteur, et du côté de la production, l'auteur assume la véracité de son récit.

² Au sujet de l'installation *Zapping Zone*, in "Eloge en si mineur" in *Passages de l'image*, Editions du Centre Georges Pompidou, 1990, p.171.

l'ordinateur. Elle prend souvent la forme d'une compilation d'œuvres numérisées du répertoire classique ou underground de la littérature, du cinéma ou de la musique, qui sont formatées selon les principes propres au multimédia, interactivité et hypertextualité. Cette culture d'amateurs-auteurs déploie une thématique centrée sur les passions, voire les obsessions individualistes propres à chaque internaute.

La culture digitale ou la cyberculture peuvent se définir dans une certaine mesure jusqu'à présent, comme une « self culture », une « culture sur mesure » émanant de spectateurs, de "fans" ou de simples amateurs¹.

En cela, la technologie numérique pourrait développer une culture privatiste dans ses thèmes et espaces de diffusion et réception, voire même une culture solipsiste, dans la mesure où, comme l'exprime Roger Chartier au sujet des revues scientifiques qui n'ont d'existence qu'électroniques « ce sont les mêmes personnes qui en sont les auteurs, les diffuseurs et les lecteurs »².

Comment expliquer pourquoi les dernières œuvres de Marker, marquées par un « je » omniprésent, ne devient-elle pas informatique solipsiste ? Tout simplement parce que Marker crée selon des formes et au sein d'espaces artistiques qui relèvent encore des catégories de l'espace public esthétique. En croyant encore que le récit de sa recherche du temps perdu en images peut toucher un public, une communauté de spectateurs, il parvient à éviter l'engluement dans une forme culturelle solipsiste.

Pour ne pas en finir avec le spectateur ou du collectif dans la mémoire individuelle

Dans *Level five* et *Immemory*, Marker continue, en effet, à raconter des histoires, celles des autres et la sienne. S'il perpétue, sous des formes renouvelées, la démarche narrative adressée à un authentique spectateur, c'est aussi parce qu'elle demeure la seule façon de revivre "l'instant prégnant" au cœur de son œuvre d'auteur. On ne peut que « réécrire la mémoire », dit Marker, une mémoire individuelle qui appartient toujours un peu aux autres, au public par exemple. Il rejoint ainsi les analyses de Paul Ricoeur, selon lequel l'histoire d'une vie ne cessant d'être « refigurée par toutes les histoires véridiques et fictives qu'un sujet raconte sur lui-même », elle se définit toujours comme un "mixte de fabulation et d'expérience vive"³. L'histoire de chacun se trouve toujours aussi « enchevêtrée à celle de nombreux autres », parents et amis proches, inconnus d'infortune ou habitants d'une même nation⁴... Une telle dialectique entre histoire personnelle et destin collectif, entre mémoire vive intime et affabulations spectaculaires, au principe de tout récit de vie adressé à un sujet lecteur, spectateur...

¹Sans entrer dans un long développement il faut cependant contextualiser ces pratiques d'un point de vue sociologique afin de comprendre pourquoi est possible et favorisé un tel « individualisme expressif » générant cette « self culture » ou « culture sur mesure ». Une hypothèse sociologique influente s'énonce en termes « d'invention de soi » chez des auteurs tels que Ulrich Beck Risikogesellschaft. Auf dem Weg auf eine andere Moderne, Suhrkamp, Francfort sur le Main, 1986 et Anthony Giddens, Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age, Polity Press, Cambridge, 1991. Pour une introduction critique aux théories de la modernité réflexive, cf. Vandenberghe, F. : « Introduction à la sociologie (cosmo)politique d'Ulrich Beck », Revue du MAUSS, 2001, 17, 1, pp. 25-39.

²R.Chartier, le livre en révolutions, Textuel, Paris 1997, p.146. L'auteur conclut sa réflexion ainsi : « Se joue donc autour de la révolution du texte électronique un devenir qui pourrait être, je le souhaite- l'incarnation du projet des Lumières, soit un futur fait de cloisonnements et de solipsismes ».

³ P.Ricoeur, "L'identité narrative" in *Esprit* n°7-8. P.Ricoeur, 1988, p.295.

⁴ P.Ricoeur, *Soi-même comme un autre*, Seuil, 1990, p.190.

se trouve réélaborée dans les dernières créations numériques de Marker, achevant la cohérence de son projet d'auteur.

Level Five ne peut être ainsi longtemps qualifié de film de famille. Son dispositif s'avère réversible : en sollicitant les yeux dans les yeux un interlocuteur définitivement absent, la narratrice ne cesse de s'entretenir avec nous, spectateurs, pour conter aussi une autre histoire, qui nous concerne tous. A un second niveau de lecture, *Level Five* propose une dialectisation de la tragédie sentimentale personnelle que vit la narratrice par le récit d'une tragédie historique. Ce récit prend la forme morcelée d'un jeu vidéo de stratégie, que la narratrice doit achever en mémoire de son ex-compagnon. Mais à l'inverse des jeux de stratégie classiques, il s'agit ici d'exhumer un épisode méconnu de la Seconde Guerre mondiale et non de refaire l'histoire.

Le jeu vidéo ne donne accès à l'événement que par des entrées thématiques (« Okinawa », « Bibliographie »....). Nous n'en connaissons que des brides, des fragments. La mémoire collective de l'événement est en miettes, et il y a urgence, semble nous dire Marker, à en rassembler les morceaux, à lui donner une cohérence dans le cours de l'Histoire. Car aux yeux du cinéaste et de la narratrice, cet épisode ne constitue pas une simple péripétie de la Seconde Guerre mondiale : « Sans la résistance d'Okinawa, il n'y aurait pas eu Hiroshima et toute l'histoire du siècle aurait été différente. Ce qui veut dire que jusque dans leurs détails, nos vies ont été façonnées par ce qui s'est passé dans cette petite île. » Cet extrait du dialogue donne la clé du film : on y trouve condensée la vision markerienne de vies et de trajets individuels participant toujours d'une destinée collective, qu'ils écrivent et traversent. C'est pourquoi la "matière électronique" est, selon Marker, la plus à même de représenter la mémoire : tout comme elle permet de réaliser un art de synthèse, réalisant une unification de représentations éparses, issues du cinéma, de la presse, de la photographie ou de la vidéo, elle peut aussi fusionner le récit de deux destinées, l'une particulière, l'autre collective, recréant par là une mémoire commune, propre à être projetée en public.

Le dispositif d'*Immemory* traduit au mieux cette dialectique temporelle entre des récits de vie individuels et des événements collectifs. A l'entrelacement des séries d'images de *Level Five* répond la mosaïque en colimaçon de la première page d'*Immemory*. Là encore, la mémoire n'est rendue accessible que de façon parcellaire, éclatée en différentes rubriques thématiques. Les différentes zones de mémoire à activer n'ont pas le même degré de publicisation. Certaines dévoilent une part intime des passions de Marker (ses animaux familiers par exemple, dans « Bestiaire »), pas forcément partageables, tandis que d'autres témoignent d'événements qui parlent à tous. La zone consacrée à la « Guerre » est l'une des plus émouvantes. Aux côtés de clichés photographiques de guerre se glisse le poème d'un ami de classe mort en déportation. Le travail de Marker devient alors celui d'un témoin indispensable de la mémoire des guerres de la seconde moitié du 20^{ème} siècle. D'autres zones enfin, évoquant la mémoire cinématographique de Marker (« Films cultes »), communiquent une expérience de l'art, en partie liée à l'enfance, reconnaissable par tout cinéphile¹. Mais la navigation du spectateur-clicqueur est hasardeuse, reproduisant le caractère erratique, imprévisible de toutes les destinées. Cliquant ça et là, passant de reproductions de chouettes au portrait du Che ou explorant systématiquement les archives photographiques des voyages du touriste-citoyen Marker, naviguant de petits faits personnels et de grands événements du monde il s'approprie des bribes de cette histoire personnelle dans un étrange dialogue avec lui-même et l'Histoire.

Espace public esthétique et création numérique : tableau d'une impossible exposition ?

Immemory, ce bien curieux objet d'art, autobiographie présentée sous la forme d'une vaste collection de souvenirs nous parlant d'un monde commun, éclatée en différentes parcelles que seule l'activité de réception d'un spectateur peut retotaliser, n'a pas été tout de suite vendu dans les bacs des librairies, aux côtés d'autres CD-Rom. Il a d'abord été exposé, du 4 juin au 29 septembre 1997, dans les collections contemporaines du Musée national d'art moderne, Centre Georges-Pompidou.

Dans une salle obscure, trois ordinateurs sont mis à la disposition du public. En inscrivant la réception de ce CD-Rom dans l'institution muséale, Chris Marker propose un échappatoire aux impasses

¹ Cette rubrique reprend le thème de l'installation *Silent Movie ; selected memories*. Composée de cinq moniteurs, l'un sur l'autre, formant une tour verticale et diffusant chacun des extraits de films NB, muets, accompagnée d'une vingtaine de morceaux pour pianos, elle a été exposée au Palais des Beaux-Arts de Bruxelles en Août 1997.

esthétiques de cette culture de chambre privatiste présente dans les réseaux numériques. Ce geste de désenclavement de la sphère privée d'une création numérique est porteur de sens. Car l'exposition est un acte fondateur de la constitution d'un espace public esthétique, c'est à dire de la sphère publique de l'art qui nous est encore contemporaine, dans le domaine des arts plastiques comme celui des arts du spectacle. Les musées, les bibliothèques, sont des lieux d'accessibilité et de rencontre entre des oeuvres et la communauté imaginaire de spectateurs nommée public, qui y a parfois été introduit par la lecture de quelques lignes d'un(e) critique d'art ou de cinéma. Cette configuration moderne de l'art, apparue à la fin du 18^{ème} siècle, se trouve reconduite par l'exposition d'un CD-Rom, bien culturel commercialisable, tout comme *Level Five* est en définitive un film de cinéma classique, sorti dans les salles commerciales, inspirant tout un discours critique dont ce texte participe encore. Au-delà de la prétendue *tabula rasa* promise par les chantres des nouvelles technologies, un auteur poursuit sa réflexion sur la mémoire impossible, dans des formes que seul le numérique permet d'explorer, mais encore adressées à une communauté de spectateurs, dans le cadre des institutions publiques de l'art.

Cependant, et ce qui confère à l'exposition d'*Immemory* dans un musée d'art contemporain la dimension d'un geste, l'exposition d'un CD-Rom s'avère paradoxale. Là où le promeneur qu'est encore tout visiteur de musée pouvait passer d'une zone thématique à l'autre dans l'installation *Zapping Zone*, composée comme un lieu de passage, le public semble ici déplacé, comme paraissent gauches encore les spectateurs-cliqueurs du CD-Rom. Un jour de visite ordinaire, on pouvait observer un bien curieux spectacle dans la salle d'exposition d'*Immemory*. Des gamins en visite scolaire se précipitent sur les ordinateurs et s'en détournent aussi vite : lire un CD-Rom demande plus de temps et d'attention que de jouer à un jeu vidéo. Des visiteurs regardent par-dessus l'épaule des chanceux cliqueurs qui peuvent naviguer à leur gré, les laissant sur le « cyberport ». Ils les questionnent : « Comment cela fonctionne-t-il ? Est-ce qu'on peut l'acheter ? » Certains spectateurs-cliqueurs s'échangent des conseils, lorsque l'un d'entre eux est, par exemple, bloqué sur une page et ne sait où placer sa souris : « Vous cliquez sur le petit viseur au milieu du texte. » Un gardien du musée vient interpellé l'un d'entre eux : « Vous monopolisez l'ordinateur depuis plus d'une heure, plusieurs personnes n'ont pu regarder le CD-Rom, vous devez céder votre place. » Ce dernier proteste, argue que l'on ne fait pas « déguerpir les trop lents contemplateurs de tableaux », qu'un « musée doit rendre les oeuvres accessibles », que « c'est scandaleux ! ». « Ce qui est scandaleux est de monopoliser ainsi l'ordinateur » et « s'il vous intéresse autant, vous n'avez qu'à l'acheter », lui rétorque le gardien. Le visiteur part. Les personnes présentes autour des ordinateurs discutent de l'incident. Une jeune femme conclut : « Vous voyez, les CD-Rom créent des rencontres, ce que les tableaux ne font pas toujours. » Le spectacle de la mémoire vive est-il désormais improbable ?