

Dispositifs immersifs rapprochés
et individuels

Individual Up-Close Immersive
Viewing Systems

Introduction : le cinéma dans le réseau sociotechnique

Introduction: Cinema in the Socio-technical Network

Olivier Asselin

Sous la direction de/edited by
Olivier Asselin

Éditorialisation/content curation
Tara Karmous

Traduction/translation
Timothy Barnard

Référence bibliographique/bibliographic reference
Asselin, Olivier (dir.). *Dispositifs immersifs rapprochés et individuels / Individual Up-Close Immersive Viewing Systems*.

Montréal : CinéMédias, 2023, collection « Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.
<https://doi.org/10.62212/1866/32860>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2023
ISBN 978-2-925376-08-8 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

This project draws on research supported by the
Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2023. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image

Membres du public munis d'un casque de réalité virtuelle au Samhoud Virtual Reality Cinema d'Amsterdam (Guido van Nispen, 2017). [Voir la fiche](#).

Audience with a VR headset at the Samhoud Virtual Reality Cinema in Amsterdam (Guido van Nispen, 2017). [See database entry](#).

Base de données TECHNÈS/TECHNÈS database

Une base de données documentaire recensant tous les contenus de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.

A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia* is in [open access](#). References to the database are also provided for each image included in this book.

Version web/web version

Cet ouvrage a été initialement publié en 2022 sous la forme d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*.

This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#) of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Introduction : le cinéma dans le réseau sociotechnique

par Olivier Asselin

Un média est toujours un bric-à-brac, un *assemblage* de technologies, d'acteurs, d'actions et d'interactions, une sorte de «réseau sociotechnique», dont le centre est partout et la circonférence nulle part. De même, le cinéma est un assemblage très hétérogène de *matériaux* (lumière, nitrate, celluloid), d'*appareils* (caméra et micro, bancs de montage et de mixage, projecteur et haut-parleurs), de *dispositifs* et de *lieux* (studio, salle obscure, grand écran), de *milieux* et de *réseaux* (de production, de distribution et de réception, avec des normes et des usages) et de *qualités esthétiques* (cadre et surface, noir et blanc et couleurs, mouvement, grain, scintillement, iconicité et indicialité, enregistrement et différé, durée, plans et montage, certaines formes et motifs, figures et intrigues, récits et genres, certaines expériences aussi, généralement passives, avec des effets et des affects). Aucun de ces éléments n'est *exclusif* au cinéma, aucun n'est *essentiel*.

Cet assemblage semble s'être stabilisé, dans certains lieux – les grands studios et les salles commerciales – et pour un temps – disons entre 1910 et 1990. Mais en fait, il se transforme constamment, au gré des circonstances. Certaines propriétés sont délaissées (comme le support argentique), d'autres sont conservées (comme bien des formes narratives), de nouvelles sont intégrées (comme le son *surround*). Le cinéma est comme le navire *Argo*, «dont les Argonautes remplaçaient peu à peu chaque pièce, en sorte qu'ils eurent pour finir un vaisseau entièrement nouveau^[1]». Mais il faut imaginer ici un vaisseau qui, pendant le voyage, change non seulement de matière, mais aussi de forme et de fonction, et qui n'a d'autre identité que le nom.

Le réseau, dans sa précarité et sa contingence, est particulièrement visible au moment de son institution, quand il est en train de s'établir, et dans les moments de crises, socioéconomiques (comme le krach de 1929 et la Seconde Guerre mondiale) ou technologiques (comme le parlant, la radio et la télévision), qui produisent des tensions ou des ruptures et exigent des ajustements ou des reconfigurations. Aujourd'hui, la condition historique du cinéma est plus visible que jamais, avec les révolutions numériques qui brouillent les frontières entre les images et les dispositifs.

C'est ainsi que la salle, qui n'est qu'une des nombreuses propriétés *accidentelles* du cinéma, est souvent aujourd'hui *essentialisée*^[2]. Paradoxalement, elle est devenue l'origine du cinéma rétrospectivement, pour des raisons historiques. C'est surtout dans les années 1950 et 1960, contre la domesticité des images électroniques et, dans les années 1990 et 2000, contre la nomadicité des images numériques, que la salle, institutionnelle et sédentaire, s'est révélée être le cœur du réseau. Mais à focaliser l'attention sur ce nœud particulier, on perd de vue l'ensemble du réseau – et le champ des possibles sur le fond duquel il se constitue et se reconstitue sans

cesse. À fétichiser ainsi la salle – ce dispositif singulier qui propose une image monumentale et collective dans un lieu consacré –, on néglige les autres dispositifs de consommation des images – notamment ceux qui présentent une image rapprochée, individuelle et délocalisée.

Cet ouvrage suit le fil de ces dispositifs rapprochés et individuels, qui sont ainsi intimement liés à l'histoire du cinéma, mais qui ont été négligés par l'historiographie, parce qu'ils se sont développés en dehors de la salle, en amont, en aval et dans les marges de l'histoire et du territoire officiels du cinéma, parce qu'ils semblaient n'en être que la préhistoire, la post-histoire ou la limite externe. Le livre examine quelques nœuds, quelques moments exemplaires où, avec le développement de l'électronique et de l'informatique, le dispositif rapproché individuel est réactivé, mais sous une forme plus immersive encore et désormais interactive, avec une nouvelle extension polysensorielle (visuelle, sonore, haptique, olfactive, gustative) et motrice (qui sollicite la tête, la main et tout le corps).

[1] Roland Barthes, *Roland Barthes par Roland Barthes* (Paris : Seuil, 1975), 50.

[2] Voir à ce sujet cette autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma* : [Dispositifs immersifs monumentaux et collectifs](#), par Olivier Asselin.

Introduction: Cinema in the Socio-technical Network

by Olivier Asselin

Translation: Timothy Barnard

A medium is always a hodgepodge *assemblage* of technologies, actors, actions and interactions, a kind of “socio-technical network” whose centre is everywhere and whose circumference is nowhere. So too cinema is a highly heterogeneous assemblage of *materials* (light, nitrate, celluloid), *devices* (cameras and microphones, editing and mixing tables, projector and speakers), *ensembles* and *places* (studio, movie theatre, large screen), *milieux* and *networks* (of production, distribution and reception, with norms and uses) and *aesthetic qualities* (frame and surface, black and white and colour, movement, grain, flickering, iconicity and indexicality, recording and delayed transmission, duration, shots and editing, various forms and motifs, devices and plots, narratives and genres, and certain generally passive experiences also, with effects and affects). None of these elements is *exclusive* to cinema. None is *essential*.

This assemblage appears to have stabilized, in some places – in large studios and commercial movie theatres – and for a time – say between 1910 and 1990. In fact, however, it is always changing in response to circumstances. Some properties (such as photochemical film stock) are abandoned while others are preserved (such as many narrative forms) and new ones (such as surround sound) are incorporated. Cinema is like the *Argo*, “each piece of which the Argonauts replaced, so that they ended up with an entirely new ship.”^[1] But here we must imagine a vessel which, during the voyage, changes not only its materials but also its form and function and whose only identity is its name.

In its precariousness and contingency, this network has been particularly visible at the moment of its institution, when it was in the process of establishing itself, and in moments of crisis, whether socio-economic (such as the stock market crash in 1929 and the Second World War) or technological (such as talking film and radio and television), which produce tensions or ruptures and demand adjustments or reconfigurations. Today cinema’s historical condition is more visible than ever, with digital revolutions blurring the boundaries between images and image systems.

In this way the movie theatre, which is merely one of cinema’s many accidental properties, is today often viewed as *essential*.^[2] Paradoxically, it became the origin of cinema *retrospectively*, for historical reasons. In the 1950s and 60s especially, against the domestication of electronic images, and in the 1990s and 2000s, against the nomadic nature of digital images, the sedentary and institutional movie theatre proved to be the heart of the network. But by focusing our attention on this particular nub, we lose sight of the network as a whole, and the field of possibilities on the basis of which it is constantly being constituted and reconstituted. This fetishizing of the movie theatre – that singular viewing system which offers up a monumental and collective image in

a dedicated space – makes us neglect other image consumption systems, in particular those which offer up-close and individual images in an unmoored space.

The present book follows the thread of these up-close and individual viewing systems which in this manner are closely tied up with film history but which have been neglected by historiography because they developed outside the movie theatre, before, after and on the fringes of cinema's official history and territory, because they appeared to be merely the pre-history, post-history and outer boundary of this history and territory. Here we will examine a few nubs and exemplary moments in which, with the growth of electronics and computerization, the individual viewing system was reactivated, but in a yet more immersive and henceforth interactive form, with new extensions whose nature is both multi-sensory (visual, acoustic, haptic, olfactory, gustatory) and motive (bringing into play the head, hands and the entire body).

[1] Roland Barthes, *Roland Barthes by Roland Barthes* (1975), trans. Richard Howard (Berkeley: University of California Press, 1994), 46.

[2] See on this topic this other publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*: [Monumental and Collective Immersive Viewing Systems](#), by Olivier Asselin.