

LA RÉPÉTITION DES LIMITES

Diffusion, projection et immersion

Grégory Chatonsky

Un carrefour, les soubresauts d'une foule nocturne. Le pavé qui cogne. Déjà les lumières. Clignotement subtil des devantures. Bruissement des arbres, loin derrière. On s'approche. Le brouhaha augmente. La luminosité se diffuse. Sur les murs, au sol, sur les passants, les voitures et les touristes. On voit chaque détail. On ne voit rien. Chacun lève les yeux sans rien fixer de particulier. Les images emplissent l'espace, elles se cognent les unes les autres. Entrechoc des visions. Montée brutale d'une phrase à peine lue. Les images traquent le regard. Downjones, armée de terre, Virgin, Fox News, images tirées en temps réel de Flickr, suite de chiffres indéchiffrables, visages et logos en tous sens, Coke, soldats dans un désert qu'on devine irakien. Profusion des lumières. Signes ondulants sur une surface courbe et sinueuse. Un homme accroché à une échelle robotisée remplace une ampoule sur un immeuble.

C'est devenu un lieu commun que de souligner la multiplication des écrans dans la société contemporaine. De montrer combien l'omniprésence de ces objets bien particuliers vient modifier notre manière d'appréhender le monde¹. On pourra être fasciné, révolté, on adoptera le ton apologique ou critique, cela ne changera pas ce paradoxe : tout se passe comme si leur présence nous empêchait de penser leur influence.

La question de l'écran est souvent identifiée à celle de l'image en oubliant qu'il s'agit, d'une manière ou d'une autre, d'un support avec des propriétés matérielles précises. Et lorsque nous commençons à réfléchir à l'écran, non comme une entité visuelle immatérielle, mais comme un objet, tout se complexifie et devient étrange. Nous avons alors du mal à même délimiter la matérialité de l'écran, car il n'est jamais seul, il machine avec d'autres machines au travers de fils, croisés et décroisés, au travers de réseaux si complexes que personne, pas même les concepteurs de ceux-ci, ne pourraient en définir les limites. Car qu'est-ce que les limites topologiques d'une machine branchée, reliée à une énergie, donc à tout un réseau d'autres machines ? L'écran, mais nous devrions faire déjà attention à n'en parler qu'au pluriel, qu'à l'infiniment pluriel, les écrans donc sont des structures complexes qui changent selon les contextes. Leur modalité n'est pas définie une seule fois pour toutes.

De plus, la difficulté à approcher la question de l'écran est aussi liée au fait que nous utilisons un seul mot pour recouvrir des phénomènes forts différents. Les écrans de Times Square et ceux d'un ordinateur personnel sont-ils identiques tant comme structure matérielle que comme élément perçu et comme fonction instrumentale ? Et que dire de la relation entre un écran tactile et un écran recevant la lumière d'un projecteur cinématographique ? Que dire encore de l'écran du cellulaire affichant des SMS et cette même surface permettant d'enregistrer une séquence en mouvement et de la voir ? Non seulement l'écran est un seul mot pour des choses différentes, mais encore le fait qu'une de ces choses est unique ne veut pas dire que sa structure soit identique à elle-même en tous lieux et en tout temps. Il y a de la métamorphose dans les écrans.

¹ Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, The MIT Press, Boston, 2006

Nous restons des heures durant le regard fixé sur ces surfaces planes et pourtant, beaucoup n'en sont pas satisfaits. Cette ambivalence affective n'est pas un épiphénomène. Elle est l'expression la plus tangible d'une tension esthétique plus profonde qui modèle de part en part notre relation aux écrans. Qui n'a jamais eu envie d'enfin décrocher de son ordinateur après des jours passés dessus ? De sortir au dehors pour détendre son dos ? Qui n'a jamais ressenti un énervement face à l'immobilité corporelle imposée par l'écran et le caractère en même temps très limité de celui-ci, la présence de ses bords, la définition médiocre de l'image supportant mal les reflets, le soleil cette autre lumière ? Qui n'a jamais rêvé d'une autre interface de visualisation pour enfin entrer dans l'image, en profiter pleinement, oublier le cadre ? Ce discours, nous le connaissons bien, il porte en lui une pulsion courant de l'oeuvre totale wagnérienne à la réalité virtuelle des années 80 : les désirs entrelacés d'une sortie hors de l'image, d'un retour au « réel » et d'une immersion qui serait aussi un oubli de l'écran. Remarquons combien le support de diffusion principal des images est perçu en même temps comme ce qui empêche la réalisation pleine et entière de celles-ci. Est-ce la fin de l'écran et cette fin doit-elle s'entendre comme la cessation ou la réalisation ?

Les succès actuels de la Wii tout autant que de Second Life correspondent à des symptômes dans notre relation aux écrans. D'une part, une relation au corps par l'usage d'une interface continue, c'est-à-dire abordant le corps dans son ensemble². D'autre part, un désir d'immersion, de rentrer dans les images en profondeur, de les parcourir en tous sens pour perdre la planitude. Que signifie donc ce désir d'oubli de l'écran ? Car qu'on ne s'y trompe pas, c'est la question esthétique majeure aujourd'hui. C'est en effet par leur intermédiaire que nous percevons la plupart des images. Ils ne sont pas des moyens d'accès neutres à ces images, ils sont constitutifs d'une certaine esthétique au sens où ce qui importe peut-être est moins ce que nous voyons (les images) que la manière dont nous y accédons (les écrans). Il faudra donc comprendre que si, idéologiquement, les écrans semblent une technologie insatisfaisante et obsolète, que nous cherchons à renouveler par de multiples innovations, dont nous pourrions avec enthousiasme dresser la liste toujours renouvelée, il n'en reste pas moins que les écrans règnent encore, et de plus en plus. C'est là le signe d'une ambivalence structurelle des technologies qui est l'ambivalence du désir et de la projection dont elles sont le fruit. De sorte que nos affects, même les plus communs et les plus vulgaires, face aux technologies, sont révélateurs de ce qu'elles sont en tant que telles. C'est pourquoi il faut tenir compte de cette affectivité face aux écrans, pour pouvoir en faire la déconstruction et la symptomatologie, découvrir les strates souterraines de cette anthropotechnologie. Ainsi, les technologies sont toujours de quelques manières des écrans : écrans de désirs projetés, écrans de diffusion qui transforment le monde, écran aussi au sens de ce qui fait écran, de ce qui empêche et de ce qui, dans cet empêchement même, donne à imaginer ce qui fait défaut.

I. DIFFUSION TECHNIQUE ET IMMERSION TECHNOLOGIQUE

« Tous les fantasmes se projettent sur l'écran de ce fantôme (c'est-à-dire sur un absent, car l'écran lui-même est fantomatique, comme dans la télévision de demain qui se passera du support écranique et projettera ses images – parfois des images de synthèse – directement dans l'oeil, comme le son du téléphone au fond de l'oreille). »³

² Michele White, *The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship*, The MIT Press, Boston, 2006

³ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, Paris, p.163

Pour approcher la tension entre la phénoménalité de l'écran et la relation des désirs d'immersion et de sortie, il nous faut dans un premier temps comprendre en quoi la première fonde la seconde, c'est-à-dire de quelles façons les différentes catégories d'écrans et le mouvement entre celles-ci qui les relient et les différencient, permet de comprendre le fantasme d'une fin de l'écran. De sorte que le refus de l'écran serait en fait une différence à soi, une sortie de l'écran hors de lui-même du fait de ses structures, bref une demande endogène.

Pour composer cette typologie il nous faut alors être extrêmement attentif à la topologie des écrans, à leurs positions dans l'espace et considérer chacun d'entre eux comme un agencement spatial complexe, une installation en quelque sorte. Cette attention à la localisation, nous la nommons chronotropie⁴. Mais il faut encore aller plus loin dans cette méfiance quant à tous les discours tendant à prôner un devenir immatériel de l'image et à signifier que si les écrans existent dans le fait, en droit ils n'en ont aucun et qu'ils disparaîtront logiquement, parce que les images sont seules. Il faut faire un pas de plus et esquissant la typologie des écrans, préciser tout autant les lieux, que les directions, les relations structurelles et causales entre les écrans, les images et les percevant que nous sommes.

La diffusion

La première catégorie à laquelle nous avons affaire regroupe tous les écrans qui assurent eux-mêmes la diffusion des images : télévision, moniteur informatique, écran de téléphone portable, LED en milieu urbain⁵, etc. La causalité de ces écrans est pour une grande part interne, ils contiennent des éléments actifs permettant la diffusion des images et cette causalité a pour conséquence esthétique un mode qui va de l'écran au spectateur, les autres éléments comme la source de l'image sont le plus souvent invisibles. Il s'agit alors d'un face-à-face entre un objet qui diffuse et une personne qui perçoit comme dans *TV Buddha* (1974) de Nam June Paik où un bouddha observe immobile sa propre image dans un circuit fermé et frontal, voir c'est être vu⁶.

Nous comprenons que la simple direction de diffusion de la lumière est fondamentale à la compréhension esthétique de l'écran. Ce dernier doit être défini comme la surface de l'image perçue. La relation entre les deux peut être de diffusion, comme dans le cas dont nous parlons, de projection, de rétroprojection ou d'autres modes encore comme dans le cas de l'holographie. Il faut donc faire la différence entre l'écran et l'image, car il n'y a pas d'identité esthétique entre les deux. Plus encore, l'écran se définit dans l'histoire des images comme l'indépendance entre la représentation, la surface de diffusion et le support d'inscription. Les images peuvent être enregistrées sur une autre surface que celle de diffusion, ce qui était irréalisable à l'époque de la peinture. Elles ont dès lors un mode d'existence non visible. L'usage du texte et de l'écran dans le champ des arts visuels⁷ permet justement de signaler cette brisure entre la forme et la matière dans la représentation et de mettre en avant la question de l'écran comme telle. L'image devient hétéronome au sens où un écran n'étant pas attaché à une seule image, mais pouvant diffuser toutes sortes d'images, il faut le comprendre non seulement comme un objet, mais aussi comme une structure relationnelle.

La caractéristique la plus importante des écrans de diffusion est leur multiplication quantitative, mais aussi dans leurs types et dans leurs usages, tant et si bien qu'ils ne sont plus quelque chose de localisé, ils peuvent être n'importe où, chez soi comme au dehors, sur soi comme hors de soi.

⁴ M.M. Bakhtin, *The Dialogic Imagination: Four Essays by M.M. Bakhtin*, translated by Caryl Emerson & Michael Holquist, University of Texas Press, 1981

⁵ <http://www.blinkenlights.de>

⁶ Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Éditions de Minuit, Paris, 1999

⁷ Jenny Holzer, *Truisms*, Time Square NY (1982)

L'évolution actuelle de l'écran vers une portabilité de plus en plus grande, le rapproche de l'épiderme et prouve bel et bien sa dissémination. Cette tendance à la miniaturisation est parallèle à l'agrandissement des surfaces de diffusion. Dans *Listening Post* (2003)⁸ de Mark Hansen et Ben Rubin de petits écrans affichent des phrases glanées sur le réseau. Chaque écran inscrit une phrase particulière, mais l'association de chacune de ces phrases dans un ensemble ne vient pas subsumer une intelligence collective, un métaécran. Elle produit plutôt le sentiment de singularités disséminées, ce qu'ailleurs nous avons nommé la passion de l'anonyme⁹. Ou encore les projets implantant des écrans sur les vêtements, comme si en se rapportant de plus en plus au corps ils finissaient par se retourner vers l'extérieur et être visibles par chacun. Le corps devenant matériel à voir et à lire. L'installation *05.02.2006 – 05.02.2007* (2007) de Claire Savoie est composée de plusieurs dizaines d'écrans intégrant des lecteurs DVD séparés les uns des autres par de petites cellules. On y voit le quotidien daté de l'artiste, des phrases défilent ici aussi avec quelques dates, des citations, des flux d'informations. Le passage d'un écran à un autre est assuré par la séparation de l'un à l'autre, par le fait que chaque écran est comme esseulé et que le spectateur devra donc reconstituer un fil, fil qu'il est lui-même. La passion de l'anonyme est aussi ici à l'oeuvre, car dans cette autobiographie il n'y a rien de personnel. Tout se passe comme si l'ego s'était absenté et qu'il ne restait plus que les traces anonymes d'une existence aussi fragmentée et isolée que le sont les écrans côte à côte.

La multiplication entraîne une perte de spécificité de l'écran, nous ne savons plus très bien ce qu'il est, nous doutons de ses frontières et ce qui distingue la réalité du simulacre,¹⁰ parce qu'en étant partout il perd les rituels de ses lieux de passage. En perdant ainsi leur spécificité, les écrans affectent profondément l'ontologie classique, c'est-à-dire la répartition des étants en plusieurs catégories selon l'être. Hans Gremmen et Monique Gofers dans *Empty Trashcan*¹¹ (2004) retournent la métaphore bureautique de l'écran informatique comme un gant en matérialisant le bureau de l'ordinateur sur le bureau où est habituellement l'ordinateur : des dossiers, une valise de polices de caractères, la poubelle, etc. Il ne manque plus que l'écran qui est comme renversé dans l'image que nous sommes en train de voir. La métaphore brise la relation hiérarchique entre la copie et l'original.

Cette dissémination est un autre nom de la banalisation des écrans comme éléments quotidiennement utilisés. Si l'écran, et par voie de conséquence l'image, était auparavant quelque chose de rare et rentrait donc dans un certain rapport de représentation avec le monde, à partir du moment où il devient banal, il sort de la représentation pour devenir quelque chose dans le monde, il devient lui-même un étant qui est sans que son être soit dépendant d'un autre étant. Les écrans ne sont pas seulement des instruments que nous utilisons ponctuellement, c'est bien plutôt eux qui ponctuent nos existences, qui, par exemple, nous donnent accès à l'état du monde, qui nous font parvenir des nouvelles de nos proches, qui construisent nos histoires. *Everything Must Go* (2006) de Stephanie Syjuco¹² est une sculpture qui met à plat des objets électroniques et en particulier des écrans, la planitude de ceux-ci est questionnée, leur multiplication aussi comme si cette dernière en suspendait l'usage. On ne compte plus les projets qui utilisent à la suite de Nam June Paik et de *Zapping Zone* (1990-1994) de Chris Marker le caractère sculptural des écrans, qui témoignent de leur obsolescence¹³ rapide et de leur

⁸ <http://earstudio.com/projects/listeningPost.html>

⁹ <http://incident.net/users/gregory/wordpress/06-facebook-un-systeme-de-surveillance/>.

La passion de l'anonyme sera le thème d'un prochain article où nous détaillerons les implications esthétiques du web 2.0 sur la représentation du politique.

¹⁰ La série *24 heures* est exemplaire de cette inversion entre l'écran et le monde. L'action sur le monde ne sert qu'à vérifier ce qui est déjà présent sur les écrans, mais dont les recoupements sont incomplets. Le monde devient la mise en causalité des informations. <http://incident.net/users/gregory/wordpress/18-les-deux-espaces-de-24-heures/>

¹¹ <http://www.designobserver.com/archives/021673.html>

¹² http://www.stephaniesyjuco.com/cat_new.html

¹³ <http://www.altitude1000.be/festival2006/se30.php>

dissémination. Avec 2,4 millions d'écrans plats produits par an¹⁴, ils sont partout et deviennent insaisissables, certains sont remplacés et abandonnés dans des décharges dont nul ne connaît l'emplacement. Remarquons, en prenant un peu de recul devant ce qui nous semble à présent normal, combien il est étrange de rester des heures durant plus ou moins immobiles devant ces objets que sont les écrans. Jamais nous n'avions regardé ainsi des étants, jamais nous n'étions entrés dans un tel rapport d'intimité, de proximité, de concentration quotidienne avec des objets. Essayons à présent de penser à ce que nous ressentons face à un écran, à cette sensibilité centrée tout autant que décentrée, à ce fraying, au balayage subtil de notre sensation. Quelles relations entre l'image et les bords? Entre ce qui entoure et ce qui cache ? Qu'est-ce que cette attention et cette inattention¹⁵ portées aux écrans ?

La projection

La seconde catégorie d'écran est la projection. C'est le dispositif qu'a démocratisé le cinéma et qui a hanté notre perception pendant tout le XXe siècle. Sa chronotropie est très différente du cas de la diffusion. En effet, l'écran de projection n'a pas de composant actif. Il réfléchit passivement une lumière donnée, et produit donc une image indirecte qui le plus souvent, selon le schéma bien connu de l'allégorie de la caverne de Platon¹⁶, vient du dos pour être rendue visible de face. Cette question de la source lumineuse comme double face ou pli, l'image ne venant pas de l'endroit où elle apparaît, rejoint bien sûr les questionnements ontologiques que nous avons déjà abordés. Mais plus profondément encore, l'écran de projection signale la déconnexion entre les supports d'inscription, de diffusion et de perception. Il y a la pellicule, la bande, le DVD, ce sont les images mémorisées qui en permettent l'itérabilité, il y a le projecteur qui diffuse et l'écran blanc qui nous permet de percevoir. La lumière est dans le dos, nous pourrions faire écran aux images, dessinant nos ombres, devenant l'écran de l'écran, nous y reviendrons.

Depuis André Leroi-Gourhan nous savons devoir être attentifs aux supports d'inscription et aux disjointures entre l'inscription matérielle, l'image est toujours quelque part, et la diffusion ou la projection esthétique, elle est perçue quelque part. Les écrans sont justement au coeur de cette disjointure localisée parce qu'ils sont des éléments d'articulation entre inscription et perception. Notre contemporanéité tente de rendre les deux de plus en plus autonomes afin de préserver l'inaltérabilité des signes, celle-ci fut-elle fantasmatique. C'est sans doute cette déconnexion croissante qui a pu faire croire à un devenir immatériel de l'image et provoquer le sentiment d'un caractère insaisissable de celle-ci. La réflexion critique sur l'écran, parce qu'elle s'attache à quelque chose qui est bel et bien matériel, nous permet de sortir de cette illusion tendancielle. Pierrick Sorrin a réalisé d'amusants petits dispositifs de projection qui grâce à de subtils jeux de transparence font perdre le support de l'image qui semble alors flotter enfin libérée de ce qui la soutenait.

La caractéristique de l'écran de projection est donc d'ajouter au duo inscription et diffusion, un troisième élément, la surface de perception. Cette dernière s'autonomise donc du dispositif technique de la diffusion avec lequel elle n'a plus qu'un rapport second et incertain. Cette triade vient rejouer sur la scène technique ce qui arrive à notre sensibilité face aux images, un décentrement. Le projet *Pileus : The*

¹⁴ <http://www.rtoonline.com/Content/Article/Oct06/FlatpanelDisplayShipmentForecasyt101706.asp>

¹⁵ Le livre de Jonathan Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, The MIT Press, 2001, est à la source d'une théorie de l'attention et de l'inattention esthétique dans le cadre élargi des technologies numériques. Ce livre permet de comprendre comment une certaine esthétique est apparue au tournant du XIXe siècle au regard de l'émergence de l'industrie du spectacle et d'une certaine conception de la décomposition et de l'analyse du corps par la physiologie.

¹⁶ Platon, *La République*, Livre VII, GF Flammarion, Paris, p. 279

*Internet Umbrella*¹⁷ (2006) de Sho Hashimoto et Takashi Matsumoto consiste en un parapluie sur la surface intérieure duquel sont projetées des images provenant d'Internet. Les images sont sur une peau protectrice, à l'intérieur, nous entourant de toutes parts, mais visible par les autres passants tendant un peu le cou, jetant un coup d'oeil dans notre sphère privée. Non pas que voyons-nous, mais qu'est-ce que voir ?

À travers ce projet nous voyons apparaître une autre caractéristique de la projection, l'écran n'est justement pas spécifique. Quelque chose qui n'a pas été produit aux fins de projection peut pourtant être utilisé pour cela. La réappropriation ou le détournement est le propre de l'écran de projection avec lequel on peut volontairement changer le réseau instrumental et effectuer des branchements fonctionnels inattendus parce que ceux-ci passent par une simple projection. Il s'agit là d'une radicalisation d'un élément que nous avons déjà vu et qui est la non-spécificité de l'écran, pour ainsi dire son indifférence. Tout peut être utilisé à des fins de projection¹⁸, la totalité des étants quelles que soient leurs formes, leurs courbes, leur étendue. L'image n'appartient plus à l'écran, c'est plutôt le contraire, l'image produit l'écran, il lui accorde cette fonction. Ainsi les personnages en chiffon de Tony Oursler, monde peuplé par des visages aux corps informes. Remarquons encore que les spectateurs sont généralement entre la source de diffusion et la surface de projection, ils sont des instances du dispositif et avant de percevoir, ils sont entre, dans cette disjointure qui joint les bords de l'image diffusée et de l'image perçue.

Le monde en sa totalité devient alors une surface sensible pouvant recevoir des projections. C'est encore la relation au monde qui est questionnée, car qu'est-ce donc qu'un fragment de monde rendu ainsi perceptible ? Dans *Txtual Healing*¹⁹ (2006), Paul Notzold propose de diffuser sous forme de filactaire des SMS sur des immeubles, au bord des fenêtres d'habitation allumées. Chacune de ces bulles devient une pensée privée visible sur la surface du bâtiment. Il ne s'agit plus dès lors de projeter seulement des images, la projection devient un élément de l'espace architectural, il s'y intègre, s'y transforme, performe l'environnement qui l'accueille et fait se rencontrer deux intimités, ceux qui postent les SMS, ceux qui derrière leurs fenêtres dorment peut-être déjà.

On peut définir l'écran de projection comme une simple surface afin d'en marquer le caractère indifférencié. Le collectif Art+Com a créé *Medial Stage and Costume Design* (2002) dans le cadre d'un opéra pour expérimenter une autre surface possible de projection. Tandis qu'en arrière-plan une scène virtuelle se modifie en temps réel, les vêtements des acteurs sont utilisés pour recevoir des projections s'incorporant tantôt au fond, les singularisant parfois par une matière, une image ou une couleur. Grâce à la reconnaissance de forme, la projection est ajustée et s'adapte aux déplacements des chanteurs. Ce dispositif trouble la scène de la représentation, au propre comme au figuré, en modifiant la relation entre le fond, la forme et les figures qui, loin de simplement se détacher d'un arrière-plan, deviennent elles-mêmes quelque chose sur le fond duquel advient l'image. Elles font écran au sens où elles viennent perturber l'arrière-plan. Et il faut que les vêtements soient blancs, indifférenciés pour ainsi dire, afin que la lumière soit réfléchiée et que les formes adviennent. Avant les images, il faut une surface neutre qui met à blanc la perception.

La projection rejoint ainsi des problématiques plus générales dans le champ esthétique, celles ayant trait au contexte et à l'institution, ou comment depuis Duchamp nous savons qu'un objet perçu met en réseau des pouvoirs et des autorités, des métalangages. Parmi les différentes dimensions du projet *Sleepwalkers*²⁰ (2007) que Doug Aitken a réalisé sur le bâtiment du MOMA, il y a sans doute la sortie de

¹⁷ <http://www.pileus.net>

¹⁸ http://www.artandarchitecturejournal.com/pages_gb/tup_pages_gb/tup_mipe06.html

¹⁹ <http://www.txtualhealing.com>

²⁰ <http://creativetime.org/programs/archive/2007/aitken/>

l'oeuvre hors du musée, ce lieu sacré, ou plus exactement sur sa surface, diffusée la nuit justement au moment où l'institution semble inaccessible au public, devenant par là même une image qui n'est ni intérieure ni extérieure, simplement en surface, sur l'épiderme, stipulant donc ce qu'est la projection, cette incertitude de l'endroit où nous percevons. Et cette incertitude est rejouée dans les images elles-mêmes, dans le récit de cinq personnages dont les paroles et les motivations restent floues, et qui de jour en jour se répètent. L'indifférence de la projection aurait comme conséquence l'indistinction narrative²¹, une incertitude de la perception elle-même.

L'écran de projection ne vient pas simplement recevoir des images, il n'est pas toujours semblable, indifférent à son tour aux images diffusées qui ne seraient que des programmes. La variabilité peut s'appliquer à l'écran quand cette surface est ajustée aux images et que les deux sont pensées dans un même mouvement. Paradoxalement quand l'écran devient spécifique, il accroît sa variabilité, c'est-à-dire une indifférence qui permet de la production de différence. C'est le cas du projet de Pablo Valbuena²² *Augmented Sculpture v 1.0* (2007) qui propose un écran-sculpture modifié par une projection. Cette dernière fait donc varier l'espace, ce qui signifie que les relations entre le support d'inscription (l'ordinateur), la source de la projection (le vidéoprojecteur) et la surface de perception (la sculpture) deviennent variables. Indifférence et variabilité sont aussi au coeur du projet technique *Lighttwist*²³ de la S.A.T où il s'agit de faire varier la projection pour s'adapter à des surfaces de perception irrégulières. À cette fin, on reconstruit le point de vue d'un spectateur. Ce dernier fait écran, il est sur le bord de la perception. Cette question de l'écran et du mur est centrale pour comprendre l'esthétique de l'écran, nous y reviendrons plus tard.

L'immersion

La troisième et dernière catégorie d'écran n'est pas du même type que les deux précédentes. Ce n'est pas seulement une structure matérielle, c'est aussi un fantasme, une idéologie, un discours et un désir. C'est une tendance lointaine dont la généalogie passe par les années 80 et la réalité virtuelle²⁴, par les années 60 et 70 avec l'*expanded cinema*²⁵, par les tentatives olfactives et anaglyphiques de l'industrie cinématographique dans les années 50. On pourrait encore remonter aux panoramas du XIXe siècle, à toutes les machines de vision individuelles²⁶, à la notion d'oeuvre d'art totale, aux raisins de Zeuxis si réalistes que les oiseaux se cassaient le bec sur le mur sur lequel ils étaient peints. Un mur là encore. Cette généalogie est interminable et jamais le décompte n'en sera fait, car l'immersion est un affect tendanciel qui revient de génération en génération. L'immersion annonce la fin de l'écran et la réalisation des images parce que l'écran fait écran aux images, les empêche. Il faut entendre là la fin de l'art qui viendrait enfin réaliser son destin par sa cessation. Ce paradoxe est symptomatique des différentes tensions esthétiques que nous avons déjà analysées, des parcours complexes entre mémoire matérielle, source de diffusion et surface de perception. L'immersion est en quelque sorte la *camera obscura* de l'écran, son image inversée.

Depuis quelque temps, avec la *Wii*, *Second Life* et l'apparition de nouvelles interfaces d'entrée et de sortie, le désir de réalité virtuelle revient. Comment définir ce désir ? Il a pour finalité de rentrer

²¹ Grégory Chatonsky, *Flux entre fiction et narration*, 2006 <http://incident.net/users/gregory/wordpress/19-flux-entre-fiction-et-narration/>

²² <http://www.pablovalbuena.com>

²³ http://tot.sat.qc.ca/logiciels_lighttwist.html

²⁴ Grégory Chatonsky, *L'enthousiasme conjuration un affect dns la réalité virtuelle*, 1994 <http://incident.net/medias/pdf/CONJURATION.pdf>

²⁵ <http://www.ubu.com/historical/youngblood/index.html>

²⁶ Jonathan Crary, *Techniques of the Observer*, The MIT Press, 1992

totallement dans les images, de s'y immerger en perdant une des dimensions matérielles de celles-ci : le cadre. Ce dernier est, nous le savons, constitutif même de l'écran. Sans cadre pas d'écran, ce qui signifie que l'immersion a pour objectif d'en finir avec l'écran car, et c'est là le point important, l'écran qui est pourtant la condition matérielle des images, depuis la peinture jusqu'à l'informatique, est considéré comme quelque chose qui empêche la réalisation pleine et entière des images. En dépassant l'écran, il s'agirait d'illimiter les images. *Camera obscura* de la pensée : notre question n'est pas de discourir sur l'immersion avec emphase, mais de comprendre quelle est l'esthétique des limites de l'image. Qu'est-ce qui se passe aux limites de l'image ? Pourquoi une image est-elle quelque chose de fini ?

Le désir d'effacement des limites du cadre n'est pas nouveau. Dans le champ des arts visuels, nombreux sont ceux qui ont travaillé cette question en le façonnant, en proposant d'autres solutions et d'autres approches, en ajustant les reflets de la vitre comme Francis Bacon, en ciselant les formes tel Harp, les minimalistes américains ou Steven Parrino. Mais une chose est de travailler aux limites du cadre pour mettre en faillite la représentation comme Duchamp dans *Fresh Widow* (1920) et une autre est de croire qu'on va purement et simplement le supprimer. Il y a sans doute en cela le désir d'effacer le déficit d'être des images, pour ainsi dire leur finitude et nous verrons comment on peut appliquer cette catégorie existentielle à ces étants que sont les oeuvres d'art. C'est l'envie de réaliser entièrement l'affirmation du « J'y suis », la conjonction entre l'*ego sum* et l'espace.

Représentons-nous une salle de cinéma, le film se déroule. Nous y sommes, les images défilent. À un certain moment, je sens que j'y suis, je suis dans les images, ou plus exactement au moment même où je le pense, je n'y suis plus. Je suis bien ici, mais je vois les images défiler dans un cadre, je perçois la salle, les autres spectateurs mêmes, je me perçois, effondrement dans la pesanteur. Ce décalage fait que je ne peux jamais rendre contemporaines la présence aux images et la réflexion de cette présence, de sorte que la preuve de cette présence immersive fait défaut. Plus encore toute l'esthétique des images est fondée selon nous sur ce déphasage et cette distanciation entre la perception et le discours, non comme un déficit de la description qui supposerait un discours de l'authenticité perdue ou de la représentation comme narcissisme, mais comme ce qui est toujours hors de ses gonds, la disjonction comme condition de l'être.

Avec l'immersion, il s'agit de sortir l'image de l'esthétique, c'est-à-dire de l'écran, et de la faire passer au statut d'une expérience pure et sans médiation, bref de recoller les morceaux disloqués de notre perception pour la rendre enfin identique à elle-même. C'est le fantasme d'une expérience sans déficit, pleine et entière, sans esthétique, c'est-à-dire sans décalage, car la perception est auto-différence à soi, répétition qui produit une différence de potentiel. Il faut nettement distinguer dans cet affect les demandes d'un surcroît de réalité, l'immersion dans l'image et l'oubli de la réalité, son effacement. Les trois forment des polarités qui s'agencent différemment selon les contextes, les oeuvres et les discours. Luc Courchesne avec les différentes versions du *Panoscope*²⁷ atteint peut-être un objectif différent de celui visé. On nous parle en effet d'une « expérience immersive », ce qui rejoint bien le désir d'une expérience vécue comme identité à soi, d'une expérience qui entre en elle-même par elle-même et qui est complète. On nous promet un cinéma réalisant sa promesse, être au milieu des images, totalement, et à cette fin on englobe le corps du spectateur en déployant la surface de projection tout autour. La promesse semble illimitée. Mais l'expérience du *Panoscope* est finalement tout autre et pour ainsi dire déceptive. On perçoit surtout le dispositif, son agencement et ses limites. On perçoit un cadre renforcé, la matérialité et la gravité de la surface. Les images sont alors un prétexte à la performance du dispositif qui ne se laisse pas oublier. D'autre part, l'image étant projetée autour on ne peut jamais tout voir, il nous manque toujours un morceau qui est hors de la portée de notre regard, derrière nous. C'est

²⁷ <http://www.panoscope360.com>

l'invention d'un hors-champ objectif, c'est-à-dire que le hors-champ n'est plus seulement hors de l'image et du cadre, il est simplement hors de la position d'un sujet donné, localisé et orienté. L'image est bien là et elle témoigne dans le *Panoscope* du décalage esthétique. C'est peut-être là la beauté de l'expérience de cette installation. Elle est indifférente aux images et d'une certaine manière plus forte qu'elles parce qu'elle contient une puissance qui les dépasse, la puissance qui sépare le support de diffusion et la surface de perception.

Maurice Benayoun utilise le système bien connu du CAVE dans *World Skin* (1997) pour immerger les spectateurs. On avance dans un univers plat comme un écran horizontal, ligne de fuite de notre vision, peuplé de photographies d'archives provenant de différents conflits et génocides. La manette qui nous permet d'avancer nous offre aussi la possibilité de prendre une photographie. Mais la spécificité de celle-ci est d'enlever le mapping des formes, la prise photographique fait une mise à blanc, soustrait du regard ce que nous avons vu, produit une mémoire par retrait. Il y a là un questionnement de l'écran au sein d'un dispositif en apparence immersif. Il y a en effet deux planitudes, le sol à l'horizontal qui constitue notre point de vue, les archives mappées à la verticale qui font écran. La prise de vue photographique enlève le mapping et laisse une ombre sur le sol comme si la planitude de l'un passait dans l'autre, s'échangeait. C'est la limite même de l'écran en général qui est ici thématifiée. L'effacement est une fonction esthétique de l'image, son retrait, ce qui fait défaut est constitutif de la mémoire, c'est-à-dire de l'inscription de la perception.

II. LA LIMITE RÉPÉTÉE

« La répétition la plus exacte, la plus stricte a pour corrélat le maximum de différence. »²⁸

Fenêtres fermées. Bourdonnement de la ventilation. Poussière dans les recoins des machines. Fils en tous sens qui s'entrelacent, se tordent, se mêlent. Poussière encore. Bip d'une machine qui démarre. Attente puis image scandée de petits sons. Ouverture des extensions. Nom de l'utilisateur. Initialisation de la configuration. Main qui se meut dans l'espace et déplace un curseur qui glisse sur les surfaces. Choix d'une zone où agir, double-clic, production d'une nouvelle image qui s'ajoute à la précédente, multifenêtrage, prise en main, redimensionnement. Fond d'un monochrome gris qui n'a d'autre fonction que de reposer le regard. Pixel mort sur les lignes verticales 1123 et horizontales 813. Réseau reconnu, d'autres fenêtres encore, onglets permettant de passer des unes aux autres. Images dans une page qui s'affiche, enregistrées ensuite sur la mémoire locale. Possibilité de la retravailler, de l'exporter et de la publier ailleurs. Échanger son DVI contre un HMD, laisser ses VGA de côté, centraliser dans le salon le système de diffusion, placer dans le bureau le système de travail, relier les deux, image contre image, surface à surface.

L'écran est la constitution d'une esthétique par les limites²⁹. Qu'est-ce que cela signifie de sentir et de ressentir par les bords ? En quoi cette frange est-elle liée au mode de fonctionnement de la perception elle-même ? Il nous faut nous attarder à cette question des limites de l'écran qui pourrait sembler banale, mais qui contient en elle un paradoxe : si la perception est perception de quelque chose, *adequatio rei*, conformation du perçu et du perceptible, comment le caractère fini d'une image, c'est-à-dire un écran, peut-il satisfaire notre perception ? Il faut distinguer alors deux domaines de satisfaction,

²⁸ Gilles Deleuze, *Différence et Répétition*, PUF, Paris, 1968, p. 5

²⁹ Philips commercialise un écran *Aurea* qui diffuse de la lumière sur les bords accentuant plus encore cette esthétique des limites. <http://www.engadget.com/tag/Aurea/>

l'un théorique l'autre pratique et sensible. Le premier n'est pas satisfait par l'expérience limitée du simulacre, car il ne parvient pas à rendre adéquate la limitation de la perception et l'illimitation des concepts. Le second est satisfait, mais sans pouvoir le dire, sans que même cette satisfaction ne s'oppose à une peine, disons même à une blessure, car il voit dans la limite du cadre un écho à sa finitude ; finitude à laquelle il ne peut par ailleurs pleinement s'articuler si ce n'est pas bonds et rebonds successifs, s'échappant toujours et encore de sa prise, étant pourtant toujours et encore à sa portée, portée qui définit un champ d'expériences possibles.

Qu'est-ce donc que l'expérience sensible de l'écran ? Tentons de laisser de côté l'enthousiasme des innovations technologiques qui est puissance de la raison, restons encore et toujours du côté des percepts. Le récit de l'expérience cinématographique nous a permis de comprendre que la perception de l'écran est un décalage toujours différé. Nous n'avons pas conscience des limites du cadre au sens où nous percevrions les bords comme ce qui vient négativement limiter l'image, signalant la nécessité de libérer les images de cette contrainte. Nous percevons bien plutôt une répétition, la répétition même de la limite qui est au coeur de l'esthétique de l'écran. Nous sommes deux fois là sans que la première et la seconde fois se ressemblent ou que les moyens pour percevoir cette première et seconde fois soient les mêmes, la tâche diffère, nous ne nous percevons pas de la même manière dans la répétition, le *là* lui-même se disloque³⁰. Selon Héraclite « on ne peut pas entrer deux fois dans le même fleuve »³¹ parce que non seulement le fleuve n'est jamais identique, il est flots, tourbillons et turbulences³², mais encore la seconde fois étant seconde est déjà rythmée par l'expérience de la première dont la mémoire change par l'expérience de cette seconde. La seconde fois est-elle alors simplement après la première ? La chronologie tient-elle encore ou faudrait-il plutôt penser que chaque point s'adapte à la perspective sur laquelle on se place et on se déplace ?

Ce que permettent donc les écrans, dans leurs différents agencements, c'est non pas de percevoir les images, mais de percevoir la répétition des images. Elles sont secondes et cette secondarité est première. L'immersion est simplement le désir de sortir de ce cercle et d'élaborer une expérience pure et immédiate, libérée d'une quelconque antériorité et qui pourrait enfin changer le monde et l'expérience, avoir un impact, bref réaliser le destin des images. Ce cercle de l'écran est basé sur le « paradoxe du sens intime » concept proposé par Gilles Deleuze pour désigner dans l'existence la structure de la répétition différentielle. L'impossibilité de distinguer les causes et les effets, ou en d'autres termes les images de leurs bords écraniques, n'est pas un accident de parcours, c'est la structure même de l'esthétique tout comme des techniques. Il faudrait alors parvenir à penser à la suite de Deleuze la répétition sans la négation, c'est-à-dire sans original et sans copie, en faire l'affirmation du simulacre qui en se répétant ne cesse d'accroître sa différence. À chaque fois que nous tombons amoureux de Lauren Bacall à l'écran, nous nous écartons de l'amour. À chaque fois que nous entendons les rires échangés entre John Marley et Gena Rowlands, nous écoutons les écarts de notre existence. La différence sans négation appliquée à l'esthétique de l'écran suppose que les limites de ce dernier ne sont pas des vides à dépasser, mais un élément affirmatif du sensible.

L'hétéroisomorphie

Pourquoi une telle relation entre l'objet matériel qu'est l'écran et l'expérience existentielle de la perception ? Qu'est-ce qui s'y répète et qui dans cette répétition ne cesse de se différencier ? Il y a sans doute un parallélisme entre les limites de l'écran et la finitude de notre perception. Tout comme

³⁰ Il faudrait reprendre la question complexe de l'incarnation.

³¹ Héraclite, *Fragments*, Puf, Paris, 1998.

³² Michel Serres, *La naissance de la physique dans le texte de Lucretius*, Éditions de Minuit, Paris, 1977

l'image-écran est locale, notre esthétique l'est aussi, avec un centre qui ouvre sur des bords, sur d'autres surfaces, là encore comme le frayage de notre perception. Mais dans ce « comme » il ne faut pas entendre une simple ressemblance, en tout cas pas une ressemblance par l'identité plutôt par les marges et par les bords. Nous la nommons hétéroisomorphie. Ce mot signifie une ressemblance entre au moins deux éléments non quant à leurs formes intérieures, mais quant à leurs relations au dehors. Si l'isomorphie produit une ressemblance entre deux éléments différents, elle maintient d'avance l'assurance du principe d'identité. L'hétéroisomorphie suppose au contraire que dans la définition d'un élément, ce qui importe est moins l'identité à soi que son caractère exogène.

Dans la scène finale de *Rencontre du troisième type* (1977) de Steven Spielberg, les humains et les extra-terrestres dialoguent par l'intermédiaire d'écrans. Une interaction musicale et lumineuse synchronisée se construit entre les deux écrans dont les dimensions et les fonctions sont différentes. Tandis que le premier est monofonctionnel, le second est aussi un vaisseau spatial, un moyen de transport. Entre les deux écrans une ressemblance et une différence, écart grâce auquel un dialogue va s'inventer. Un dialogue sans langage et sans contenu si ce n'est le désir jubilatoire du partage. Au début il y a un parent et un enfant, au sens informatique, ou un maître et un esclave, au sens hégélien. L'écran parent est humain, c'est lui qui initie la suite de notes à reproduire. L'écran extra-terrestre qui semble illuminer le ciel tente de répéter la même séquence sonore. Il s'ajuste, au début trop grave, c'est-à-dire trop grand, étrange passage entre le son et l'étendue. À peine a-t-il réussi à refaire la même musique, ajustement de la représentation, que la relation parent-enfant s'effondre. Il prend les rênes et commence non pas à imposer sa musique, mais à dialoguer avec les êtres humains. Les notes s'accroissent, se répètent, se différencient. L'art commence là, car le simulacre devient un signe qui intériorise les conditions de sa propre répétition. Le simulacre a saisi alors une disparité constituante dans la chose qu'il destitue du rang de modèle. Le dialogue est compris comme une répétition différentielle, car je dois bien écouter, c'est-à-dire me répéter ce qu'a dit l'autre pour pouvoir lui répondre. Il y a dans le dialogue une structure hétéroisomorphique qui avance par ses bords, par l'autre qui toujours me hante. « S'il est vrai que la représentation a l'identité comme élément, et un semblable comme unité de mesure, la pure présence telle qu'elle apparaît dans le simulacre a le “dispar” pour unité de mesure, c'est-à-dire toujours une différence de différence comme élément immédiat. »³³ Et ce n'est pas un hasard si dans cette scène du film, l'un des écrans est limité, l'autre est immense et immersif et semble remplir le ciel en son entier. Si par ailleurs, à un autre moment le vaisseau-écran survole les êtres humains dès lors éclairés, comme lors d'une projection cinématographique inversée (à laquelle nous sommes nous-même en train d'assister). Et c'est sans aucun doute dans ce film que s'invente, ce qui reviendra de film en film, de clip en clip au cours des 20 années suivantes, ces scènes de foules immobiles et éclairées comme ce qu'a été le peuple américain, un peuple de spectateurs, illuminés par les écrans regardant un autre peuple, et ainsi de suite indéfiniment. La relation entre ces deux écrans n'est pas la relation narcissique du reflet, l'étrangeté entre les deux mondes reste absolue, mais une hétéronomie qui permet l'individuation de chacune des parties par et dans le dialogue. La question de l'écran n'est donc pas du tout celle du miroir. Il ne s'agit pas de réflexion de la perception, car dans le cas de l'écran, la répétition n'est pas une représentation, mais individuation.

Les limites de l'écran mettent en jeu la différence entre l'étendue transcendantale, c'est-à-dire ce que nous pouvons percevoir, et les perceptions locales, ce que nous percevons effectivement en étant ici et maintenant. Il s'agit là d'une situation paradoxale parce que ce qui fonde la possibilité de ma perception lui échappe toujours, et par cet échappement constitutif, la perception semble ne pas être mienne et fuir à mesure qu'elle se constitue. Le paradoxe du sens intime est donc l'élément explicatif de

³³ Gilles Deleuze, *ibid.*, p. 95

la double bande de l'esthétique. Il n'y a rien de négatif dans ce sentiment, parfois intense, d'incomplétude. Il n'y a rien de négatif dans la limitation des écrans. Il y a seulement la réserve possible des images. On peut donc aisément appliquer la structure dialogique à la perception. Tout se passe comme si nous sentions *du* dehors et non pas seulement *le* dehors. C'est une étrange interversion de la sensibilité, de la peau non plus comprise comme ce qui nous protège, mais comme ce qui nous (c)ouvre. Le hors-champ cinématographique s'est approprié ce renversement du sensible en proposant un mode dialogique de la perception : ce qui se raconte, se raconte sur les bords, aux marges dans un deuxième temps.

On peut donc affirmer que l'écran est matériellement dialogique au sens où les limites du cadre sont constitutives de la possibilité même d'une image. On aurait bien tort de penser que l'écran est seulement un moyen pour l'image, l'inverse est également vrai. Le dehors comme finitude du dedans est un a priori positif, c'est-à-dire constructif, de notre perception. Ainsi dans certains travaux de James Turrell, on ne voit que les bords de l'écran. La lumière vient de derrière et illumine pourtant l'ensemble de la pièce comme si la structure de l'écran était inversée ou plutôt renforcée. Ce sont les bords qui éclairent et il n'y a rien d'autre à voir. Turrell construit des percepts par la bande en ne retenant que l'élément non mimétique de l'écran, c'est-à-dire la lumière.

Cette perception par la bande se retrouve dans beaucoup d'oeuvres contemporaines. Ainsi Janet Cardiff et George Bures Miller dans *The Muriel Lake Incident* (1999) proposent l'expérience renversée d'un simulacre. Munis d'écouteurs, nous prenons place au balcon d'une mini salle de cinéma dont le premier niveau est une maquette aux strapontins vides et dont la perspective truquée recompose les proportions. Nous jetons un regard sur l'écran, des images défilent, une histoire dont nous avons du mal à comprendre le sens, le noir et blanc, une femme au visage absent. Ce qui s'y narre ne parvient pas à attirer notre attention. Nous nous retournons gênés par les paroles d'autres spectateurs qui se demandent sans doute quel est l'intérêt de tout cela et qui s'impatiente. Chacun se retourne, un regard, puis un sourire peut-être déjà complice. Cette gêne que nous ressentons des autres spectateurs, c'est-à-dire des seuls éléments n'étant pas factices sur la scène de cette oeuvre, étant nos semblables, ceux qui sont entrés comme nous, en même temps que nous dans cette maquette, ce bruit donc était un simulacre diffusé par les écouteurs. Simulacre d'une autre qualité que les premiers encore mimétique de la salle de cinéma. Simulacre reconnu comme simulacre. Il est ici la répétition d'une expérience bien connue de la gêne diffuse dans un lieu public à l'esthétique privée, mais une répétition qui en se répétant se diffère, se différencie devient quelque chose qui n'appartient réellement plus au domaine de la représentation, clin d'oeil muet et jubilatoire que nous adressons à eux, à nous-mêmes, à une communauté assemblée ici et qui questionne ses conditions. Il s'agit d'une esthétique de l'écran qui donne à sentir le détail à côté, sur le bord, sur la bande. C'est encore le vidéogramme *The Garden* (1991) de Tamas Waliczky où l'on voit un jeune enfant se déplaçant dans un jardin. Chaque chose qu'il approche grandit, chaque chose dont il s'éloigne se rétrécit. Le jardin entier lui est relatif comme une goutte d'eau toujours en mutation. Ce qui s'invente là est la tentative d'une vision subjective objective : nous voyons *comme* du dehors ce que voit l'enfant, sans pour autant être à sa place. À notre place nous sommes déjà au-dehors, à une autre place que nous savons ne pas être la nôtre, une passion de la différence. C'est donc une image-écran qui surpasse la division classique entre l'intérieur et l'extérieur. Nous ne sommes ni l'un ni l'autre, nous restons sur les bords de la perception, espace instable et en devenir, allant d'une bande à une autre bande, de soi à ce qui n'est pas soi, continuant jusqu'à ce que cet aller et venue devienne un cercle et que ce cercle déborde le principe d'identité. Cette place et cette identité étranges dont nous tentons de parler, se trouvent aussi à l'oeuvre dans l'installation *Beijing*

Accelerator (2006) de Marnix de Nijs³⁴. On prend place sur un siège en face duquel un écran est attaché, la structure commence à tourner sur elle-même, dans un mouvement centrifuge de plus en plus rapide. L'image sur l'écran prend aussi cette vitesse et le paysage d'une ville se recompose. Que se passe-t-il ici quand les bords de l'écran sont débordés par la synchronisation du mouvement du siège et que l'image se recompose non pas seulement par le mouvement de la machine, mais aussi du spectateur ? Quelle relation entre l'image comme devenir et l'image comme découpe ?

Les installations contemporaines sont souvent des machines hétéroisomorphique qui en troublant le cadre de l'image disloquent par là même la stabilité de notre identité. Gary Hill avec *Tall Ships* (1996) construit un couloir³⁵ dans l'obscurité duquel apparaissent, à mesure que nous y avançons, des formes anthropomorphes. Un vieil homme, une petite fille, un travailleur. Ils semblent s'avancer sans support de l'écran, planant dans l'espace. Mais au-delà de l'effet sensible, il y a ce que nous dit cette installation, car tout comme nous ces êtres sont curieux de nous, tout comme nous ils s'approchent et se détournent, ils sont attentifs et inattentifs. Mais dans ce « tout comme nous », dans cette répétition donc, il y a le principe de la plus grande différence qui, répétons le défie la logique du miroir³⁶, car la ressemblance entre eux et nous est informe, elle ne consiste pas en une parité, en une interaction, en une synchronisation, mais en un *dispars* qui intensifie la distance. *He Weeps for You* (1976) de Bill Viola est une machine complexe qui différencie notre perception en l'individualisant par ses limites et par ses bords. Une longue tige de métal suspendue au plafond de laquelle s'écoulent des gouttes selon un rythme si lent que chaque goutte semble avoir du mal à en sortir. En dessous une surface amplifiée qui fait résonner la tombée de la goutte à grand coup. Une caméra filme en gros plan la déformation de chaque goutte diffusée sur une vidéoprojection. Nous regardons alors la goutte, nous nous en approchons pour voir, le croyons-nous, non l'image projetée, mais la présence. Nous voyons alors notre propre visage se déformer derrière la goutte, filmée par la caméra, diffusée sur la surface. Nous sommes à notre tour une image, un simulacre qui apparaît et qui disparaît, nous le sommes depuis toujours, depuis ce rythme, ce goutte à goutte. Et sans doute faudrait-il là, si nous en avions l'espace, poser la problématique si difficile de l'habitude de chaque chose, de chaque étant, l'habitude de parler, l'habitude de palpiter, le coeur bat, les jambes nous portent et marchent, la totalité des étants comme habitude. Dans l'installation de Viola nous sommes pris au piège de notre perception, nous devenons le bord de la goutte dont le liquide s'extirpe lentement, si lentement. C'est une vieille question qu'il faudrait reprendre, depuis Leonard De Vinci au moins, les bords comme ce qui définit de part en part la perception des formes, la sensation par la limite.

Le discret et le continu

Si la différence ne se réalisait que par les bords de l'écran alors sans doute retrouverions-nous la négativité. Les bords pourraient être conçus comme des limites, car les images seraient encore *dans* les bords, c'est-à-dire limitées *par* eux. Ce qui se passe aux marges se passe également dans les images elles-mêmes selon le même principe hétéroisomorphique, mais pour ainsi dire redoublé. Ce redoublement structurel est essentiel parce qu'il permet de déjouer encore la scène de la représentation. Il ne s'agit pas d'une simple répétition à l'identique de structure à structure, mais d'une différenciation. Ainsi, on pourrait relire l'histoire de l'art classique et les avancées les plus contemporaines comme un jeu articulant des éléments discrets à une perception continue sans que celle-ci ne soit l'addition simple des

³⁴ <http://marnixdenijs.nl/beijing.htm>

³⁵ Sans doute faudrait-il analyser pourquoi la forme du couloir chez Hill mais aussi Nauman, Viola et d'autres encore, a souvent été privilégiée pour rompre la logique du miroir

³⁶ *L'autre* (1993) de Catherine Ikam est dans cette logique paire du miroir.

premiers. Il s'agit d'une synthèse passive au sens où le passage de l'un à l'autre ne s'effectue pas consciemment par un sujet volontaire.

La question de la discrétion et de la continuité de l'image rejoint la problématique de l'écran parce qu'il y a là aussi en jeu la distinction entre la diffusion et la perception. Que voulons-nous dire ? Si nous prenons l'exemple le plus célèbre du discret et du continu avec le pointillisme de Seurat, nous comprenons bien que l'idée selon laquelle les points synthétisés par la perception humaine recréeraient des formes continues, est aussi absurde que le désir d'immersion et d'élimination de l'écran. Car ce qui se joue dans le pointillisme c'est bel et bien la coexistence, la coextensivité même, entre les touches de peinture et les formes. Et ce qui s'y trouble ce sont les bords, c'est la bordure des formes qui n'est plus soulignée par une frontière démarquée, mais par le passage insensible et progressif entre deux touches. Il n'y a pas d'abord le discret puis le continu. Il n'y a pas d'abord l'image puis l'écran. Il y a les deux, répétés et dissemblables. La discrétion de l'image, sa nécessaire décomposition en éléments produit un manque, celui du continu ou, si on veut du devenir, chaque touche n'est qu'une touche, rien de la vie, rien de cette sensibilité qui nous déborde, qui nous fait palpiter. Mais ce manque est aménagé, c'est une construction, la place est vide, libre. C'est justement à cet endroit précis que l'imagination transcendante peut fonctionner, non sur le mode de la décomposition en éléments simples, non sur le mode de la synthèse en continu, mais selon une double face toujours répétée, toujours différente qui fait que la discrétion et la continuité sont réellement coextensives.

L'un des développements contemporains de cette notion de discrétion est bien sûr le pixel qui ne doit pas être entendu ici comme une simple donnée technique, mais comme une structure esthétique beaucoup plus profonde parce qu'elle nous parle de ce que nous sommes et de la façon dont nous percevons ce qui est. Le pixel entretient une affinité très forte avec l'écran qu'il faudrait sans doute, à son tour, considérer comme un pixel, et observer le pixel, chaque pixel comme un écran. C'est ce passage fait d'incessante façon que nous devons à présent considérer. Le pixel est donc la structure même de l'image, depuis la mosaïque³⁷, depuis *Le Cirque* de Seurat, depuis que l'attention et l'inattention constituent une esthétique flottante qui se décale d'elle-même. Le pixel est un élément simple et pour ainsi dire générique, il doit assurer la répétition de son identité (ne parle-t-on pas des pixels morts d'un écran ?) pour être variable, c'est-à-dire pour pouvoir en s'associant être n'importe quelles formes. Ce n'est pas une illusion que ces pixels identiques qui peuvent produire des différences, c'est la condition même de l'imagination qui va jeter un pont entre cette discontinuité et la continuité, ou encore entre l'espace et le temps. L'imagination est une condition de la perception.

Dans *La guerre est finie* (1966) d'Alain Resnais, Yves Montand prend le train. Assis là, il observe le paysage qui défile, continuité insaisissable dont il est spectateur dans le cadre d'une vitre, les passagers dont il ignore les histoires qu'il va pourtant recomposer. Certains mots se répètent. Une femme lui fait penser à cette autre femme qu'il a peut-être connue. Un numéro de rue à cette autre rue. La solitude de cette femme avec un homme à cette autre solitude dans un café parisien. Chaque perception, chaque discrétion est une entrée indiscrete dans la matière de la mémoire qui produit un signe, toutes les différences se ressemblent et les ressemblances nous amènent autre part. La bordure de la perception est sa condition. L'écran est sa réminiscence. *Bit.Fall* (2004) de Julius Popp inscrit des textes grâce à la chute synchronisée de gouttes d'eau. Le texte est lisible parce que justement constitué par la multiplicité de ces éléments temporaires que sont les gouttes. C'est le *dispar* entre la lisibilité du texte et la fragilité des gouttes qui permet à ce dispositif de toucher la perception elle-même en tant qu'arrangement entre des percepts et des imaginaires. Étrangement cette cascade maîtrisée déplace la question de l'écran, car

³⁷ Nous avons largement abordé ce thème : la *mosaïque sans origine* in *Catalogue* de Reynald Drouhin.
<http://incident.net/users/gregory/wordpress/10-avm33101-9-10-11-2006/>
<http://incident.net/users/gregory/wordpress/22-22-et-23-novembre-la-boucle-la-condition-et-lexception/>

on voit à travers, chaque goutte est séparée de l'autre, l'espacement rend l'environnement visible, et en même temps il y a comme un autre écran, peu ou mal utilisé d'ailleurs, qui est le point de tombée de l'eau, un tamis qui fait résonner et qui amortit la chute des gouttes. Tout se passe comme si la verticalité se transformait là encore en horizontalité, comme si une perspective était enchâssée dans une autre. *Bubble Screen* (2005) de Daniel Kupfer et Eyal Burstein³⁸ utilise un procédé analogue où ce sont des bulles dans l'eau, remontant à la surface qui dessinent formes et lettres. Chaque bulle, chaque goutte, chaque pixel est une répétition parce que sa variabilité est conditionnée par elle. La répétition en ce sens est du discret dans l'espace et du continu dans le temps.

Le motif du pixel n'est pas, répétons-le, strictement technique, il est aussi esthétique. *Ambiguous Icons* (2000-2003) de Jim Campbell³⁹ est une série d'écrans constitués de petits LED rouges sur lesquels un verre dépoli reconstitue la continuité d'une image, un passant, une voiture ou tout autre élément quotidien. L'ambiguïté de l'image est ici à comprendre comme un déplacement de la perception de la continuité. En effet, ce n'est plus seulement l'imagination qui comble le manque de continu et qui témoigne ainsi du jeu de construction du sensible, c'est l'objet technique lui-même qui assume la duplicité du discret, les LED, et du continu, l'effet optique induit par le verre. De sorte que le rôle de la perception est à son tour déplacé et réfléchit le dispositif qui lui est ainsi proposé. Car elle sait bien que la continuité n'est ici qu'un truc technique, qu'un simulacre. Elle voit donc son fonctionnement en dehors d'elle, là encore selon une hétéroisomorphie qui semble être le coeur de la question de l'écran. Daniel Rozin avec *Shiny Balls Mirror* (2003) propose un autre parcours encore. Il s'agit de billes en volume qui se tourne, se déplace pour produire telle ou telle image, dans le cas présent le visage du regardeur. La matérialisation de la discrétion des pixels devenus blocs de matière, fait que le passage du discret au continu devient sensible et pour ainsi dire brutal. Les pixels perdent leur caractère abstrait et léger. Ce sont des billes qui dans le cliquetis des mécanismes hydrauliques nous rendent sensibles à ce qui se joue entre des éléments *épars* et une image *dispars*. L'écran n'est plus une surface régulière et indifférente, l'image est un impact qui la modifie, en transforme la forme comme la matière. Plusieurs autres projets tournent autour de cette matérialisation des pixels discrets, comme ces meubles constitués de petites briques motorisées qui permettent d'en modifier l'apparence. On peut penser que l'influence de cette concrétisation du pixel est la variabilité des étants. Une chose peut être quelque chose et autre chose⁴⁰.

L'écran à portée de main

Le pixel permet la variabilité de l'image, c'est-à-dire sa recomposition à partir d'éléments identiques. Cette variabilité alliée aux capacités de calcul des ordinateurs, permet de coordonner l'image avec d'autres données. Les écrans ne sont plus seulement à portée de vue, mais également à portée de main. Ils sont devenus des instruments maniabiles grâce à l'image-instrument et aux interfaces, et grâce aux capteurs de position. Cette maniabilité transforme de part en part la répétition différenciée de l'écran en débordant le cadre. En effet, si l'écran devient portable et si son déplacement dans l'espace peut être mis en coordonnées absolues, alors l'image peut s'ajuster à sa position dans l'espace. De sorte que l'écran n'est plus un cadre, mais une fenêtre et qu'il suffit de déplacer celle-ci pour apercevoir ce qu'on ne voyait pas. Le hors-champ n'est plus hors de notre portée, car le champ du visible se définit par la

³⁸ <http://www.billposterswillbeprosuted.com/>

³⁹ <http://www.jimcampbell.tv>

⁴⁰ *Transformers* (2007) de Michael Bay est un exemple de cette variabilité ontologique à partir d'éléments discrets, robotiques, qui se recomposent.

maniabilité de l'écran⁴¹. Dans la structure esthétique que nous avons jusqu'à présent développée, la répétition différante se multiplie. Non seulement de l'écran à l'image, mais de l'oeil à la main, de la main au curseur, du corps à l'environnement, tout se répète et tout se différencie autour de ce paradoxal objet qu'est l'écran.

L'image n'est plus une représentation depuis des décennies déjà, mais un instrument. Elle n'est plus seulement une inscription différée, entre le moment de sa création et le moment de sa réception, avec tout ce que cette structure a impliqué dans le champ des arts visuels comme fossé entre les artistes et les spectateurs. Lecture et écriture peuvent être quasi contemporaines comme dans le cas de l'imagerie militaire et du radar qui transforme et donne une grille d'interprétation à des phénomènes physiques. C'est l'apparition d'une image-instrument⁴², de sorte que l'écran ne se limite plus à l'inscription de l'image, il revêt également un fonctionnement instrumental et c'est pourquoi il devient tactile. Il ne concerne plus seulement le regard, mais la main. Plus encore, il est une surface sur laquelle lire c'est inscrire et inscrire c'est lire, toujours et immédiatement entrelacés⁴³. C'est la transformation radicale de notre culture d'élite en une culture des multitudes⁴⁴ où l'interprétation de lecture est aussi d'inscription. Remarquons que les écrans-instruments, ceux qu'on peut toucher, se salissent rapidement, empreintes digitales rendues visibles sur la surface opaque. L'écran qui était réservé au regard, c'est-à-dire dans la tradition occidentale à la lumière de la raison, peut être maintenant touché. Il devient en ce sens impur, non plus intact, mais tactile. Où passe donc l'écran quand je le touche ? Où sont ses bords ? Une continuité émerge-t-elle de l'écran à mon corps ?

Bruce Nauman avec *Going around the corner* (1970) offre une installation exemplaire des paradoxes chronotropiques liés à la première dimension de l'écran-instrument, son temps réel qui relie la caméra d'enregistrement à l'écran de lecture. Dans cette oeuvre, l'espace lui-même prend la forme d'un écran avec ses bords : un cube dont on peut faire le tour, à chacun de ses coins une caméra en haut, un écran en bas. Chaque écran diffuse la caméra qui se trouve sur l'autre coin. Ce simple dispositif questionne le couple écran-caméra et la façon dont il ouvre à une expérience nouvelle des bords. Car ici nous ne sommes ni à l'intérieur ni à l'extérieur, nous suivons une bande où le présent absolu, qui fondait la modernité et le concept de table rase, devient insaisissable. Dan Graham dans plusieurs de ses performances et dispositifs met également en oeuvre les paradoxes de l'écran en utilisant, comme en 1975 avec *Performer/Audience/Mirror*, des surfaces réfléchissantes qui dédoublent les phénomènes et qui témoignent du fait que l'écran est la double face de l'image et du langage.

La seconde dimension de l'écran-instrument est sa maniabilité qu'Agnès Hegedüs met en oeuvre avec *Handsight* (1992). Nous nous saisissons d'une interface ressemblant à un globe oculaire que nous déplaçons dans une sphère transparente et vide. Sur une projection, nous voyons cet espace vide modélisé en synthèse dans lequel il y a différents objets appartenant à la mémoire personnelle de l'artiste. Les différents emboîtements que propose cette installation interactive articulent l'instrumentalisation de l'écran et la mémoire. D'une part, nous ne pouvons pas tout voir dans la mesure où l'objet que nous explorons est vide et son contenu n'est rendu visible que sur l'écran, d'autre part pour le rendre visible nous devons explorer avec notre main cet objet, ne voyant donc qu'une portion de son contenu, devant mémoriser la portion précédente pour imaginer l'espace en son entier. Là encore, voir est imaginer. Notre oeil est alors comme déporté dans notre main, produisant une

⁴¹ Le *Lucidtouch* développé actuellement par Microsoft R&D est un écran maniable dont les images semi-transparentes laissent voir les mains derrière l'écran. Celles-ci peuvent alors intervenir sur l'image-instrument sans faire écran, sans empêcher la vision. <http://www.youtube.com/watch?v=RsNFZAEssPQ>

⁴² Lev Manovich, *The Language of New Media*, The Mit Press, 2002, p. 167

⁴³ Mauricio Ferraris, *T'es où? Ontologie du téléphone mobile*, Albin Michel, Paris, 2006

⁴⁴ Paolo Virno, *Grammaire de la multitude. Pour une analyse des formes de vie contemporaines*, Éditions de l'Éclat, Paris, 2002

fonction tactile du regard. Cette problématique de l'haptique est courante en histoire de l'art de Riegl à Deleuze en passant par Damisch, toutefois elle change profondément d'ampleur quand des millions d'individus manient quotidiennement le couple souris-écran et produisent, ce qui était auparavant si rare, une fonction haptique du regard, déplaçant leur main pour déplacer un curseur, curseur déplacé qui est suivi par le regard. La perception visuelle devient bel et bien une exploration manuelle. Le bord de l'écran, ce bord répété, cette répétition différentielle, est-elle alors dans le jeu entre l'oeil et la main, dans ce fil qui relie la souris à l'ordinateur ? Et comment penser à partir de ce point ces images si particulières qui semblent avoir si peu de rapport avec l'iconologie classique que nous connaissions ? Que percevons-nous au juste dans la mobilisation visuelle et manuelle ?

Cette tension est au coeur du *Golden Calf* (1994) de Jeffrey Shaw qui reprend et intensifie le précédent dispositif. Nous sommes dans une salle, un socle vide sur lequel est branché un écran qu'il nous faut saisir. En déplaçant ce dernier autour du socle, nous le voyons modélisé et posé dessus le fameux veau d'or. Cette statuare à la source de la tradition iconoclaste reflète la pièce dans laquelle nous sommes. Ces reflets répètent les bords structurants déjà l'usage de l'écran. Ils sont ce qui entoure l'écran, et ce qui entoure le veau d'or. Ce qui justement est en dehors, au-delà de la disjonction même de la représentation. Il en va des reflets, comme dans le travail de Graham, qui réfléchissant ne produisent pas une répétition à l'identique, mais bel et bien une différence plus grande. Lorsque nous voyons un miroir, c'est l'étrangeté au coeur de la répétition qui apparaît. *Je est un autre, le monde* pourrait être dépeuplé. De nombreux projets artistiques et industriels⁴⁵ font de l'écran un mobile qui associe au monde des informations, c'est le célèbre concept de réalité augmentée. Mais il y a aussi le cas, peut-être plus radical et profond, comme dans *Eve* de Jeffrey Shaw, où l'écran n'augmente pas telle une fenêtre ce qui se passe derrière, mais peut se déplacer, être mobilisé et dévoiler une image plus grande, une image qui nous entoure de part en part, et dont l'écran ne serait que l'ouverture temporaire. C'est alors l'espace traduit en coordonnées spatiales qui devient le support, et pour ainsi dire, le prétexte de l'écran selon une structure hétéroisomorphe. Ce qui se touche ce sont les bords d'une traduction, des coordonnées X, Y, Z, en dehors de la *mimesis*. Et ce qui nous intéresse là c'est que ce sont justement les limites de l'écran qui ouvrent la possibilité d'une image plus grande, parce que dévoilable, manipulable. L'immersion n'est donc pas là où on croit, elle n'est nullement dans l'illimité, mais dans la répétition des limites. *Scrollbar* (2004) de Jan Robert Leegte thématise ces limites de l'écran-instrument en transformant en sculpture les fameuses barres de défilement des logiciels informatiques. L'artiste comprend très bien que ce qui est au bord de l'image, ce qui articule donc l'image et l'écran d'un ordinateur est un élément manipulable, la barre de défilement, qui permet de voir une image plus grande que la surface contenue par l'écran. Il soustrait ce bord au reste, et laisse le défilement défilé, interminablement et aléatoirement. Il ajuste donc l'écran et l'image selon leurs bords qui étant à portée de main peuvent être à portée d'espace. Le bord de l'image et de l'écran c'est justement la technique en tant que celle-ci n'est pas une représentation, mais est l'invention d'un espace qui se dépasse lui-même.

Enfin, la miniaturisation des écrans pourrait bien être comprise comme la tentative de les faire passer de l'oeil à la main. Petits, les écrans deviennent maniables et les développements actuels pour réaliser des écrans souples répondent également à cette manualisation de ce qui apparaissait comme instrumentalement limité à la vision. La souplesse de l'écran fait frémir ses bords, car s'il devient souple alors ses limites sont instables. L'écran pourrait se plier ou se chiffonner comme un morceau de papier ouvrant la possibilité d'un jeu infini entre le monde, l'image et les limites de l'écran. De sorte que l'objet-écran n'aurait pas de bords propres, ses bords seraient aussi ceux de l'image comme du monde, bords pliés, bord à bord. C'est le projet *Khronos Projector* (2005) d'Alvaro Cassinelli où le spectateur

⁴⁵ <http://www.f-origin.com> ou encore <http://www.tangibleinteraction.com>

peut agir sur la surface souple de l'écran et en avançant ainsi son doigt, la temporalité de la partie de l'image sur laquelle il appuie avance, recomposant l'image par une multiplicité de temps, de cristaux de temps. La souplesse de l'écran est l'axe des Z, profondeur traduite en temporalité de l'image vidéo, les axes X et Y sont traduits en localisation de la transformation temporelle. Remarquons au passage que cette traduction de l'espace en temps est une des ressources fondamentales de nombreux dispositifs numériques, car elle permet de faire du temps quelque chose qui est à portée de main, qui est modifiable par une action manuelle absolument opposée à ce que le cinéma au cours du XXe siècle avait projeté.

Il y a un reste, l'ombre du ou des spectateurs. Hantise de certains artistes exposant des installations, cherchant à éviter cette ombre qui obstrue l'image, positionnant le vidéoprojecteur afin de rendre l'angle si court que les ombres disparaissent. C'est un autre bord de l'écran, qui articule lui aussi l'image, qu'il vient boucher, et le monde, qu'il vient rappeler. Il y a dans cette ombre quelque chose de la limite, car l'ombre est un bord, simplement une silhouette. Et elle fait écran, elle empêche de voir, justement parce qu'elle n'est que ligne et aplat. Savoir ce qu'est une ombre reste le secret de l'écran. Il en va d'une structure plus complexe et plus emboîtée que ce que nous avons vu jusqu'à présent. Nous ne savons ce que peut une ombre. *Shadow Monsters*⁴⁶ (2005) de Philip Worthington prend le parti de travailler avec nos ombres. La projection n'est utilisée que comme théâtre de ces ombres, art chinois ancien et riche. À mesure que nous déplaçons nos mains, leurs ombres se transforment en êtres étranges, et s'il y a plusieurs mains, alors les mains-monstres se battent, mobilisées par une dynamique autonome. Il y a dans l'usage de ces ombres quelque chose de l'ontologie du simulacre qui en s'appuyant sur quelque chose d'existant, et même nous appartenant, nos mains, défie par une telle répétition appropriative, l'identité de nos mains qui ne nous sont plus propres, mais simplement l'occasion d'un jeu avec les limites. L'interactivité devient alors un agencement avec la générativité : mes mouvements déclenchent bien quelque chose, mais ce n'est pas une causalité simple, c'est seulement le début d'autre chose, d'une autre organisation de l'organique, c'est l'occasion d'un autre moi qui n'est pas moi. C'est encore ce jeu à l'œuvre dans *Biophilia*⁴⁷ (2006) de Mark Cypher, où nos ombres qui font habituellement écran à la projection sont utilisées pour faire image. De nos têtes sortent des formes mi-végétales mi-organiques, se déployant telles des branches, une forêt hantée de conte. De nos ombres sortent des histoires, l'histoire d'une forme entre l'image et l'écran, d'une ombre qui n'appartiendrait plus à personne⁴⁸.

III. LE PAN D'ÉCRAN

« Le spectateur accepte le noir, le voile de nuit qui lui est imposé, l'effacement de son corps, l'immobilité presque mortuaire, la captivité du cachot, du tombeau, pour qui le corps qui renonce ou qui s'absente, corps qui s'abstrait sous le deuil, devienne ainsi le corps invisible, fantôme parmi les corps filmés, participant clandestin d'une autre histoire, invité discret d'une autre fête, amoureux d'un autre amour (...) C'est de lui-même que le spectateur est en deuil. »⁴⁹

Henri Bergson débute *Matière et mémoire* par cette idée étonnante que tout est image. Les

⁴⁶ <http://www.worthersoriginal.com/viki/#page=shadowmonsters>

⁴⁷ <http://www.we-make-money-not-art.com/archives/003968.php>

⁴⁸ Jorge Luis Borges

⁴⁹ Alain Fleischer, *Faire le noir*, Marval, Paris, 1998

images ne sont pas des représentations venant après-coup, après la sensation pure et entière du dit « réel ». Si le monde est constitué d'images, quel est l'écran du monde ?

Imaginons une rue, nous marchons comme chacun dans cette ville, simplement nous ne savons pas où nous allons. Alors, nous levons le regard, attentif aux détails, et la vision entraîne l'ouïe, le bruit des voitures le murmure des passants, et l'ouïe entraîne l'odorat, la réminiscence. C'est comme si l'attention aux détails portait quelque chose d'anonyme et entraînait avec elle tous les détails dans une indifférence troublante, dans une insensibilité qui nous affecte comme jamais. Nous levons donc le regard, balayant à droite, à gauche. Nous observons les fenêtres des habitations et imaginons, sans que cette imagination ait un quelconque contenu narratif, la vie de chaque personne, dans chaque fenêtre. Ce que nous imaginons n'est pas résumable, pas subsumable, quelque chose consiste et résiste dans la présence de ces singularités. Notre regard se penche vers le bas, dates gravées dans le bitume, dates d'une matière coulée sur le gravier. Et encore, les trottoirs, un peu plus bas des canalisations sinueuses. Une bouche dont coule de l'eau, nettoyant sur son passage les déchets des caniveaux. Eau qui ne cesse de couler, de s'infiltrer selon des parcours imprévisibles parfois barrés par un chiffon disposé là, canalisation déjouant les flux et les reconduisant ailleurs. Nous marchons encore et là un parc, des enfants que nous oublions habité par leurs cris amusés. Un banc, le regard toujours penché, le gazon, l'herbe et puis chaque brin d'herbe, impossible à compter, mais nous sentons chacun de ces brins aussi différents que la différence entre nous et un de ces brins. Voilà l'image et l'écran.

Cette limite qui illimite, ce bord qui déborde c'est le détail ou si l'on veut le fragment. Et l'écran doit être replacé dans cette esthétique élargie dont l'histoire est ancienne. Comprendre ce qu'est en art le détail est une affaire complexe, le regard s'y promène et découvre autant qu'il imagine, l'objet s'ouvre et interpelle, il amène au regard. Nous voyons autant que nous sommes vus. Nous sommes là au coeur de la problématique de l'imagination transcendante⁵⁰. Cette esthétique du détail n'est pas sans rapport, et de façon profonde, avec la question du mur, du pan de mur, de ce fragment découpant l'espace, le construisant et qui sert justement de support à la diffusion comme à la projection, à tous les écrans. Mur, pan de mur que l'immersion voudrait voir s'effondrer et disparaître pour toucher à l'absolu. Mur, pan de mur, territoire familier de l'enfant jouant dans la maison, territoire étranger de la rue ou de l'école qui vient enfermer. Territoire sur lequel on verra nos fantasmes se projeter à 24 images par seconde.

L'écran ne doit pas être considéré comme une totalité, le regard s'y déplace, fragment dans le fragment, détail dans le pan. Sa surface appelle déjà comme une espèce de profondeur, mais qui reste en surface, qui se décompose, de détail en détail, de localité en localité et qui dialogue avec les détails mêmes des images. Cette décomposition du pan d'écran est au coeur de la célèbre séquence de *Blade Runner* (1982) où Rick Deckard se déplace dans une photographie grâce à un écran, passant d'un détail à un autre, navigant dans un espace imaginé par la répétition différentielle entre la photographie et l'écran. Ce déplacement ne s'effectue pas par rapport à un espace original qui serait celui de la prise de vue photographique, c'est un déplacement dans l'écran lui-même, c'est-à-dire un recadrage. À travers ce déplacement, nous comprenons que la limitation de la photographie-écran qui ne donne qu'une portion de la réalité est la condition de possibilité d'une reconfiguration de celle-ci et qu'en ce sens les bords se débordent en rentrant dans le détail.

⁵⁰ La question de l'imagination transcendante comme condition de l'articulation entre technologie et perception sera reprise dans une prochaine publication en suivant la problématique proposée par Bernard Stiegler, <http://philosophie.scola.ac-paris.fr/C401-02Stiegler.htm>

Cette structure paradoxale du détail est accentuée par le fait que l'écran n'est pas le support final de l'image, l'endroit où il faut arrêter la recension des supports. Derrière l'écran il y a autre chose, un mur, une maison, une ville et un monde. Et toutes ces choses ne fonctionnent qu'au fragment, se soutenant les unes les autres, se déguisant se déplaçant, se travestissant. Il faudrait imaginer celui-ci un peu à la manière de l'objet virtuel deleuzien, qui est un objet partiel non pas parce qu'il manque d'une partie restée dans le réel, mais en lui-même, parce qu'il se clive, se dédouble en deux parties dont l'une toujours manque à l'autre. Il est dans sa nature propre, lambeau, fragment, dépouille. Il manque à sa propre identité. Voile après voile, pellicule après pellicule, simulacre s'échappant toujours de lui-même à la manière de *The Veiling* (1995) de Bill Viola. Nous nous référons à toute la tradition du pan de mur et de peinture allant du *Chef-d'oeuvre inconnu* de Balzac, à la *Gradiva*, aux *notes de Malte Laurids Brigge* de Rilke ou encore à Proust. S'il manque quelque chose au pied du tableau de Frenhofer, ce manque n'est pas négatif, il permet l'émergence, la genèse d'un corps encore possible. Dans *A la recherche du temps perdu*, la mort de Bergotte devant la Vue de Delft de Vermeer repose sur un « petit pan de mur jaune » dont Proust fait l'événement du tableau. Fatal à l'écrivain fasciné (« il attachait son regard, comme un enfant à un papillon jaune qu'il veut saisir, au précieux petit pan de mur »), l'acte de présence de cette « précieuse matière du tout petit pan de mur jaune » renvoie Bergotte aux manques de sa propre écriture (« C'est ainsi que j'aurais dû écrire, disait-il. »). Ce détail renvoie donc à la structure même de la perception en tant qu'elle est finitude. Pourquoi cette attention au détail, au pan de mur qui semblait soutenir effondre l'identité ?

À la suite de Daniel Arasse⁵¹, il faudrait sans doute articuler cette question du pan de mur à celui du rebord du tableau et du détail latéral :

« Et tout à coup je désirai, je désirai, oh ! désirai de toute la ferveur dont mon coeur a jamais été capable, désirai d'être non pas l'une des petites pommes du tableau, non pas l'une de ces pommes peintes sur la tablette peinte de la fenêtre - même cela me semblait trop de destin... Non : devenir la douce, l'infime, l'imperceptible ombre de l'une de ces pommes -, tel fut le désir en lequel tout mon être se rassembla »⁵².

Il y a toute une tradition de la finitude esthétique comme limite du cadre et comme bord de la représentation, qui tend vers le caractère diaphane de l'image. Que devient le pan de mur quand il peut recevoir des images, sans être équipé à cette fin puisqu'il ne contient pas lui-même cette possibilité ? Que devient l'anonymat sensible du pan de mur commun, c'est-à-dire toute l'esthétique portant attention au médiocre, au petit, au commun, au fragile et au défaut ? Que devient le monde quand non seulement il est à portée de main, et donc qu'il est une potentialité instrumentale, mais encore quand il est à portée de diffusion, vision qui est aussi une maniabilité qui interroge la surface de mon corps, sa motricité fut-elle infime ? Que vois-je du monde lorsqu'avec mon téléphone je peux diffuser des images sur cette rue, sur ce coin de mur, sur cette fenêtre aux volets clos ? Sans doute le rôle même du cadre, tel que nous l'avons déjà questionné, c'est-à-dire de la finitude esthétique comme bordure de la perception en est affecté. Il faut aller plus loin et voir en quoi les technologies contemporaines et l'être humain sont hétéroisomorphiques. Ressemblance et dissemblance tout à la fois, ce que nous avons nommé ailleurs le parallélisme⁵³. L'anthropotechnologie, c'est-à-dire le caractère originairement indissociable des étants techniques et des êtres humains, ne doit-elle pas être pensée au regard de la structure de l'écran et du

⁵¹ Daniel Arasse, *Le détail - pour une histoire rapprochée de la peinture*, Flammarion, Paris, 1999

⁵² Rainer Maria Rilke, *Le testament*, Seuil, -Paris, 1998, p. 43

⁵³ Grégory Chatonsky, *Le centre d'interdétermination (une esthétique de l'interactivité)* in *Intermédialités 3*, Montréal, 2004

<http://incident.net/users/gregory/wordpress/11-parallelisme/>

bord ? Et la limite de l'écran n'est-elle pas alors un moyen pour l'image de circuler et non de s'enfermer ?

Le détail

Il est donc question du détail et de l'écran. Il faut sortir de l'hypothèse que le détail est une partie d'un tout, car le tout est encore un détail, et ainsi de suite. Le détail n'est pas celui de l'objet, mais de la perception qui par l'effort de sa focalisation se perçoit elle-même comme un autre par l'intermédiaire d'un détail imaginé. Le détail est à la jointure de la perception et de l'imagination. De sorte que l'écran est à comprendre lui aussi comme un détail, avec lui nous sommes toujours menés au-delà de ses limites, dont la métastructure fait défaut⁵⁴. *Every Icon* (1997) de John Simon est une oeuvre au principe simple. Une grille de 32 sur 32 pixels est systématiquement explorée par un programme en remplissant toutes les combinaisons possibles qui sont au nombre de 1.8×10^{308} soit une durée de 5.85 billions au rythme de 100 variations par seconde. La question posée est de savoir si une machine peut réaliser toutes les images possibles et si tel est le cas quel est le statut de ces images⁵⁵. Peut-on simplement régler le problème de leur imperceptibilité en les subsumant sous l'algorithmique d'un programme, c'est-à-dire d'une Forme Idéale ? Ou alors faut-il plutôt voir ici un déplacement radical du statut de l'image par la conjonction entre un écran limité et les 1024 pixels possibles ? Cette collision entre la limitation et la variabilité est au coeur du numérique. L'esthétique ne peut plus épuiser les possibilités du visible, nous devons nous contenter de ne voir que des lambeaux de l'image, pourtant nous avons une idée de cette image totale. Déconnexion toute kantienne entre la Raison, l'entendement et l'intuition.

Masaki Fujihata réalise des travaux sur la géolocalisation de l'image vidéo en associant celle-ci à des coordonnées GPS. Dans *Field-Work* (2001), il propose un parcours dans un espace habité par interviews positionnés à l'endroit même où ils ont été réalisés. Il réalise ainsi la tra(ns)duction⁵⁶ entre deux espaces hétérogènes, l'espace du monde de la prise de vue et l'espace de la diffusion de l'écran. Les deux sont dans une relation hétéroisomorphe, ils ne se ressemblent pas même s'ils sont identiques géolocalement parlant. Cette transformation induit une différence tout autant qu'un effet de ressemblance. Les interviews sont bien là où ils doivent être, mais l'espace noir qui les entoure les abstrait du monde et les font pénétrer dans un univers de localités géométriques. De sorte qu'ils apparaissent comme des écrans dans l'écran. Le noir environnant devient le support d'autres images. Cette non-identité entre les bords de l'image et ceux de l'écran sont une potentialité importante. Les stratégies de splitscreen⁵⁷ positionnant plusieurs images dans un écran ou investissant l'écran d'un vide qui n'est pas un manque sont une manière d'intensifier la finitude esthétique du support de l'image et de scinder la représentation, car le fond de l'image est encore une image et le bord des images devient visible parce qu'il est à présent le passage d'une image à une autre image.

Pierre Bismuth et Philippe Gondry proposent une autre stratégie du détail avec *All seeing* (2005). L'installation se présente d'une façon simple. Un vidéoprojecteur est suspendu au plafond sur un moteur qui le déplace de façon circulaire. L'image est diffusée sur les murs d'une pièce rectangulaire et représente un autre espace, étrangement meublé, sur lequel la caméra se déplace elle aussi à 360

⁵⁴ On pourrait rapprocher cette esthétique écranique du détail de la linguistique des différends proposée par Lyotard.

⁵⁵ <http://www.numeral.com/articles/paraicon/paraicon.html>

⁵⁶ Pour une présentation plus complète de ce concept, se reporter à <http://incident.net/users/gregory/wordpress/index.php?s=tra%28ns%29duction>

⁵⁷ <http://www.splitscreen.us>

degrés. Les deux espaces, celui de la pièce-écran et celui de la pièce-image se correspondent, car les mouvements de la prise de vue et de la diffusion sont identiques. À chaque tour, des meubles et des objets disparaissent, la pièce-image se transforme jusqu'à se vider et à devenir l'espace de la galerie dans laquelle nous sommes. Avec ce dispositif, image et écran sont déconnectés. La première se déplace sur les murs et change de statut, car elle est comme une augmentation du vide et de la blancheur de la galerie. On y voit quelque chose en plus, jusqu'à ce que cet ajout s'épuise, s'évanouisse dans notre mémoire même à chaque tour de caméra, à chaque tour de projecteur. Notre mémoire remplit alors un rôle paradoxal, car c'est par elle que nous savons que le vide se propage, nous ne voyons pas les choses disparaître devant nous yeux, nous comparons simplement l'état de la pièce-image à chaque tour de la pièce-écran. De sorte qu'il manque quelque chose à la mémoire parce qu'elle s'en souvient. Elle est réminiscence, sans manque. Rappel de ce qui était dans ce qui est. Dès lors, la pièce que les deux artistes montrent est à l'exacte jointure de l'image et de l'écran, elle est justement aux bords, à la limite de l'apparition qui ne cesse de disparaître, et d'un espace en train de se faire et de se défaire. Nous comprenons par là même que la mémoire est sans doute l'imagination transcendante dans sa relation entre l'image et l'écran, entre le bord et la limite. Le fait de synchroniser enregistrement et diffusion remonte aux premiers temps du cinéma quand la caméra était aussi un projecteur. Le mouvement du vidéoprojecteur est continu et c'est la mémoire qui va produire du discret parce qu'elle se souvient de ce qui disparaît, elle détache donc des objets discrets sur le fond continu de la pièce, consistance qui est aussi celle de l'espace dans lequel nous sommes en ce moment même. S'il y a changement dans l'imagination c'est parce qu'il y a attention et rétention, c'est-à-dire étrangement, quelque chose qui ne change pas et qui produit de la différence. Là encore la répétition comme principe de la différence la plus grande, la mémoire donc. Ce qui reste ce sont les murs devenus vides et dont les formes imagées se sont enfuies comme dans les espaces brûlés de Parmigianni. Le détail, c'est-à-dire ce qui disparaît, est profondément lié à l'apparition même de l'image qui est sa condition, et par là nous comprenons cet inouï que l'image *est* le monde.

Quelque chose a disparu. Ce n'est ni l'image, ni l'écran ou alors ce sont les deux, en même temps. Quelque chose manque non comme vide, mais comme le déplacement même, une chose n'est pas à sa place, l'image et l'écran ne sont plus identiques. L'écran en ce sens est toujours de quelque manière le signal d'un manque que rien ne viendra combler, car il est notre mémoire et notre perception, toujours ce moment présent qui fuit, pris entre le passé de la rétention et le futur de l'anticipation. Dans la scène finale de *Crash* (1996), l'homme provoque l'accident de sa femme qui est complice de l'événement. La voiture est maintenant dans le fossé, son corps repose sur l'herbe. Elle saigne, il se rapproche, semble hésiter du regard entre la tôle ondulée de la voiture et le corps commotionné de la femme. Il s'approche d'elle un peu plus, se met par terre, effleure, à peine, son visage. Elle est une image, complice d'un accident, complice d'une mise en scène de mort. Éros et Thanatos sont dans ce fossé qui est le bord de la route, cet autre écran du XXe siècle. Ils sont à présent un seul et même corps. La caméra se retire.

Ce qui manque à l'écran

L'écran est-il manqué? Il est esthétique par les bords, perçus par l'épuisement des formes et des matières, limites creusées par l'attention et l'inattention, le flottement de la conscience. Produire un écran manquant dans l'écran, voilà la tâche de certains artistes à la manière du pan de mur de Rilke sur lequel les restes des vies passées, arrachées par la destruction du bâtiment, traces de crasse, de poussière,

de papier peint plus clair qui décèle les meubles absents. Aménager un espace vide et inhabitable plutôt que proposer de nouvelles formes, voilà la stratégie adoptée par l'imagination. Ainsi, Sam Taylor Wood dans *Third Party* (1999) montre la même scène de plusieurs points de vue sur plusieurs écrans. Il s'agit d'une fête, une femme danse visiblement seule tandis qu'un homme l'observe du coin de l'oeil en sirotant un verre. La disposition des écrans fait croire à une correspondance entre les lieux de l'enregistrement et de la diffusion. Mais ce que nous comprenons au bout d'un certain laps de temps c'est que le point de vue est impossible. Les écrans ne sont pas à leur place et nous, nous sommes au milieu de cette impossibilité, nous sommes finalement l'impossibilité pour l'image d'être réellement un écran, c'est-à-dire d'être à sa place. L'homme ne devrait pas pouvoir voir la femme d'où il est. Alors qu'observe-t-il au juste ? Les différentes projections sont utilisées ici dans l'objectif de produire un espace manquant, si on entend par ce manque quelque chose qui n'est rien de négatif, mais un creux dans l'espacement des lieux qui produit une différence, la perception de ce qui n'est pas là, de ce qui justement n'est pas dans le phénomène en tant que tel, mais qui est aménagé par lui. Tout se passe comme si l'image n'était jamais à sa place et que cette atonie permettait à la perception et à l'imagination de prendre leurs positions. Le hors-champ dans cette installation n'est plus seulement un dehors, puisque nous sommes nous-mêmes en tant que spectateur la non-concordance de l'image et de l'écran, le hors-champ. Nous devenons le non visible.

Produire du manque relève encore d'un acte productif avec *Dislocation of intimacy*⁵⁸ (1998) de Ken Goldberg. Dans une galerie, une boîte noire simplement connectée à un fil sur le mur. On ne voit rien, l'espace de l'oeuvre n'est plus une monstration, si voulez une projection, il est refermé sur lui-même dans un secret seulement visible ailleurs, sur Internet. L'internaute peut voir sur le site dédié, l'intérieur de la boîte et manipuler un jeu d'ombres et de lumières, un jeu de projection justement, mais invisible. Dès lors, l'espace de la galerie est comme creusé par ce dispositif qui en dévoile les structures, les a priori, les stratégies. Car ce qui se disloque ici c'est bel et bien l'intimité des espaces, que nous soyons dans la galerie et nous voilà privés du secret de la boîte, que nous soyons chez nous connectés à Internet et nous voilà privés de l'expérience d'un dehors. Où que nous soyons le manque et encore le manque, selon la double-face d'un intérieur et d'un extérieur. Il y a bien des images, la boîte, les ombres, mais il y a de l'invisible. La perception en se retirant se donne, s'avance dans la modération d'un phénomène mineur et fragile. La boîte se referme pour réserver la perception, pour que ce qui accorde, et ce n'est pas l'être, continue à accorder, encore et encore, et qu'à cette fin toujours il diffère le moment de ce don. L'espace de la galerie devient alors une zone pour cacher le visible⁵⁹. Il ne reste plus qu'un débris, une boîte inutile qui résiste.

Dans *Se toucher toi*⁶⁰ (2004), on voit un paysage bucolique. En déplaçant notre main au-dessus d'un verre dépoli, les mains d'un homme et d'une femme apparaissent et se déplacent selon nos mouvements. Ils s'effleurent, se caressent, s'étreignent, se repoussent selon le mouvement de notre propre main. La jouissance provoquée par ce pouvoir sur l'image est rapidement déjouée quand les deux mains ne répondent plus à nos ordres et semblent dotées d'une vie autonome. C'est qu'ailleurs, dans un autre lieu d'exposition ou sur Internet, un double de l'installation est aussi manipulable. Une autre personne est donc là, dont nous ignorerons la présence. Et c'est le résultat de son interaction que nous voyons, comprenant par là même que nous lui imposions précédemment sans le savoir le fruit notre interaction. Reprenant la question de la manualité de l'image, cette installation produit et déjoue le

⁵⁸ <http://edison.ieor.berkeley.edu/cgi-bin/intro.cgi>

⁵⁹ C'est la même opération dans le film *Stalker* (1979) d'Andrei Tarkovski. L'espace de la zone est vide et c'est ce vide qui produit de la perception.

⁶⁰ <http://incident.net/works/touch>

désir de contrôle qui est souvent à l'oeuvre dans les dispositifs interactifs. Ici, l'interaction de départ n'est qu'un moyen d'attraper le spectateur à son propre jeu dans le dédoublement des mains. Car il s'agit bien d'un rapport analogique entre le couple de l'image et de l'écran et le couple de ma main et de leurs mains. Les deux couples se débordent l'un l'autre et si l'écran semble être la condition de l'image en la localisant en un lieu précis, c'est pour la déterritorialiser dans un second temps vers la même installation, répétition là encore, mais qui produit une différence de potentiel : je perds la main. Se questionne par là même ce qu'est l'identité d'une main qui manie une image. Qu'est-ce que ce nouveau désir de toucher l'image, de la faire mienne ? Quelle esthétique, et non-contrôle, c'est-à-dire quelle passibilité est en oeuvre avec ce paradigme oeil-main qui hante les interfaces informatiques ? Et ce jeu qui me déprend de ce que je jouissais d'être mien, déjoue aussi l'espace, car mon double, l'autre installation, l'autre spectateur, je l'ignore et de cette ignorance une certaine sensibilité est possible. Il ne faut pas voir en ce manque de l'écran quelque chose de l'ineffable ou du secret qui serait secret de quelque chose, d'un au-delà, d'une vérité, d'une réalité. Le secret n'est secret de rien. Il n'est alors pas même ignorance, simplement il est la courbure du possible.

Les dispositifs écraniques peuvent encore mettre en oeuvre d'autres manques comme dans le cas des *Aveugles* (2002) de Denis Marleau qui semble si profondément et si justement faire écho, mais d'un écho singulier, à l'idée de Benjamin que l'aura c'est quelque chose qui pourrait lever les yeux vers vous. Il s'agit là de théâtre, d'une autre scène et d'une représentation donc. Des visages sont projetés sur des masques et l'image alors semble prendre une vie étonnante, comme sortie de ses gonds, comme si elles étaient enfin habitées de ce destin de l'immersion. Mais c'est tout autre chose qui est à l'oeuvre, c'est justement la finitude et la différence. Car d'une part, on ne voit pas la source de la projection, l'image semble se projeter elle-même. D'autre part, les acteurs sont absents reprenant par là même la question de la perte d'aura. Étrangement cette absence accorde un surcroît d'aura, parce que comme avec Proust la réminiscence si elle est conscience d'un manque n'est pas vide, n'est pas négative. Le manque des acteurs n'est pas rempli par la présence des images, ce sont les images qui témoignent de leur absence, donc de cette aura qui faisait défaut et qui est peut-être plus présente encore que lors d'une représentation classique. Et voyez la gêne du public à la fin des *Aveugles*, faut-il applaudir comme c'est l'habitude au théâtre et qui applaudit-on alors puisqu'il n'y a personne, il n'y a que nous, le public ? Qu'applaudissons-nous au juste en applaudissant ? La représentation est représentation. Le dispositif ne s'évanouit pas, la dissimulation de la source de la projection nous extirpe de l'horizon platonicien. Les images viennent des images et l'immobilité forcée des visages est celle justement que narre la pièce, des aveugles qui cherchent à imaginer ce qui les entoure, simplement par le manque de vision, non par ce qu'ils perçoivent. Les aveugles que nous sommes dans la salle.

Ce n'est pas seulement l'intimité, le désir de contrôle ou l'aura qui peuvent être affectés par l'esthétique de l'écran, c'est encore la relation même à l'écran et à la technique en tant qu'instrumentalité qui peut être questionnée comme dans le cas de l'oeuvre de David Rokeby *n-Cha(n)t* (2001) où un peuple d'écrans semblent se répondre, s'écouter et chanter. Ils réagissent les uns aux autres selon un déroulement inanticipable, parfois ils s'accordent et se désaccordent chacun chantant de son côté. À la manière de *Rencontre du troisième type*, il s'agit d'une communication non verbale, d'un jeu sonore. Mais ce qui importe c'est que nous n'intervenons pas. Nous sommes simplement spectateurs de ce qui se passe à l'écran et en un sens très différent que dans le cas du cinéma ou de la télévision parce que ce qui se passe s'effectue en temps réel. Ce n'est pas l'enregistrement d'un programme, c'est son déroulement, c'est son effectuation. Le fait d'utiliser ici de simples écrans d'ordinateur est une façon de nous rendre l'intimité avec ceux-ci difficile, d'en montrer la différence, l'indépendance. Nous comprenons par là même que ce qui manque dans l'écran c'est toujours quelque chose qui est en

rapport fondamental avec la *tekhné*, et qui vient défier son caractère prétendument instrumental. Ce qui nous manque avec *n-Cha(n)t* c'est une prise, une possibilité d'agir, de prendre la main, de prendre le dessus, de participer à ce dialogue. Nous en sommes exclus et par là même nous devenons à notre tour le bord des écrans, comme un territoire étranger. Dès lors, nous pouvons commencer à entendre ce qui arrive. La production de machines autistes qui est l'une des pistes explorées par l'esthétique numérique n'est pas une exclusion moderniste, le fameux mythe de la machine se dérochant à notre pouvoir, c'est plutôt l'effectuation d'un possible où la *tekhné* considérée comme l'ultime projection de l'être humain, de son imaginaire, ne répond plus à sa finalité fixée par notre intentionnalité, et qu'ainsi la répétition en quoi consiste la technique produit des différences.

Il peut encore manquer l'oeuvre. Dans *Blind City* (2006) Francisco Lopez propose au public de mettre un bandeau et de rencontrer un aveugle puis d'aller au dehors, découvrir la ville, devenant aveugle et l'aveugle devenant notre vision, décrivant chaque son qui devient une image, ou plutôt la possibilité d'une image puisque nous ne voyons rien, à présent sensible à l'infime. Le souffle laissé par une voiture, les différentes strates de la surface de la rue, la proximité d'une fumée de cigarette, les odeurs d'une frite mangée sur un banc. Le monde est étrangement plein, fourmillant de notre imaginaire en tant qu'il est perception, monde de plis baroques qu'il faut déplier à l'infini pour continuer à marcher. Nous nous rapprochons du corps, un peu effrayé parfois, nous tenons son coude, nous essayons de suivre sa marche. Nous voyons quelque chose sans l'écran de nos images, à nouveau.

Le flux du monde

La séparation entre l'écran et le monde tient-elle encore au point où nous sommes parvenus ? Et si c'était par les bords, et non par son opposé, l'immersion, que l'écran pouvait s'articuler au monde ? L'écran est dans le monde, c'est un morceau subsistant avec des fils dans le cas de la diffusion, c'est un pan de mur dans le cas de la projection. Il est bien là, même si des images ouvrant la possibilité d'un ailleurs s'inscrivent temporairement. Représentons-nous tous les écrans produits. Plastique et métal. Tous les écrans jetés, entassés dans des décharges, vidés de leurs images, vidés de notre regard, subsistant simplement, là. Nous oublions le monde des écrans parce qu'il y a les images et que la perception ne fonctionne qu'à la condition de la répétition de cet oubli. Comment définir ce qui se passe esthétiquement et ontologiquement entre l'écran et le monde ?

Au croisement de la non-spécificité et de la variabilité dont nous avons déjà parlé, il est nécessaire de poser le cas de l'écran du netart, c'est-à-dire des travaux produits et diffusés sur le réseau. On a alors affaire à des problèmes extrêmement concrets dont la portée théorique est profonde. Car avec le netart, l'artiste ne peut pas anticiper le type de matériel, et donc d'écran, sur laquelle son travail prendra forme. Imaginons un peintre qui peignant ne connaît pas d'avance les dimensions du canevas. L'artiste ne choisit pas ici son support, parce qu'avec le numérique inscription et mémorisation sont réellement deux phénomènes distincts. Ceci signifie donc que l'inscription ne concerne que le programme intelligible, tandis la diffusion consiste seulement en sa forme perceptible. La relation de l'un à l'autre est une traduction, mais qui ne fonctionne pas sur le respect de l'original, tout au plus de son intégrité, car les images affichées à l'écran ne ressemblent pas aux lignes de code du programme⁶¹. Il s'agit donc d'une traduction inversée où c'est l'original qui tire son modèle de ce qui est traduit. Ceci entraîne une situation nouvelle qui rend incontrôlable la qualité de la diffusion. Où sont dès lors les images, les sons et autres médias du netartiste ? Que produit-il au juste s'il ne contrôle pas l'écran ? L'écran du netart est non spécifique, il est une des phases de l'industrialisation et de la standardisation

⁶¹ Cette hétéromorphie est d'ailleurs l'objet du dénouement de *Matrix* (1999) d'Andy et Larry Wachowski.

de la culture. Il est variable, au sens où l'artiste pourra faire un script pour détecter la définition de l'écran qui diffusera et un autre pour répartir sur la surface ses éléments esthétiques selon certaines proportions. Cette imprévisibilité produit du calcul, des variables et fait sortir l'oeuvre de l'écran, pour qu'elle puisse rentrer dans plusieurs écrans, en la faisant entrer dans le monde. De sorte qu'il est peut-être absurde de faire une exposition de netart en donnant à l'artiste la possibilité de choisir l'écran de diffusion. Le fait de lâcher-prise sur la surface de diffusion est au coeur des pratiques du réseau numérique, tout autant que la dislocation du principe d'identité artistique. La position artistique est alors celle d'un flux continu, d'un écran à un autre, d'une machine à une autre machine, toujours déjà au monde, indéfiniment.

La relation de l'écran au monde ressemble au style indirect libre où il devient difficile de distinguer la description imputable à l'auteur, la traduction d'un propos du personnage ou celle de ses pensées. La voix du narrateur se mêle totalement à celle du personnage, tant et si bien que sans s'identifier, il devient peu efficace de les distinguer. Et c'est justement là que la fiction apparaît. Non dans l'expression d'un auteur imaginant un récit et tentant de l'inscrire de façon convaincante pour des lecteurs, mais dans le fait que le langage est déjà, en tant que nous en héritons, une structure où ma propre voix est hantée par celles d'autres. Cette hybridation peut être appliquée à l'esthétique de l'écran qui définissant un bord, instancie un intérieur et un extérieur, une répétition et une différence. Ce jeu de limite afflue vers le monde, qui n'est pas intact selon une structure complexe d'interversions et de variations. Ceci signifie que l'écran est dans sa matérialité même fiction et qu'il serait bien absurde de distinguer le simulacre et l'original parce que l'image tout autant que l'écran à sa frontière est *du* monde. On peut alors comprendre comment des phénomènes comme la destruction du World Trade Center semblent tout droit sortis d'un écran, cette sortie n'est pas un dehors qui exclut le régime des images, car ce type de phénomènes, dont fréquence s'accroît, est toujours déjà et dès l'origine un complexe d'images.

Minority Report (2002) de Steven Spielberg est sans doute un film sur la question du décor, du fond qui vient découper l'image. On y trouve, grâce à l'expertise du MediaLab, de nombreux dispositifs écraniques. On peut saisir les images, les déplacer avec ses mains. Il y a encore la belle scène où Tom Cruise voit des images de son amour passé selon un mode de diffusion étonnant. Il s'agit d'une projection allant du mur vers le spectateur et en relief, comme s'il s'agissait de concilier la direction de la diffusion et la non-spécificité de la projection. Ce qui est encore plus étonnant c'est que cette scène de réminiscence toute proustienne est hachée de défauts, l'image est instable et semble vaciller comme ayant trop de matière, trop de grain, trop de densité, comme si elle ne parvenait pas à se stabiliser et qu'elle pouvait à tout instant disparaître. Le spectateur semble s'évaporer devant cette matérialité d'un écran qui pourrait peut-être le toucher. L'image est comme notre mémoire, mais dans ce "comme" il ne faut aucunement entendre la représentation, mais la répétition comme différence. Elle est comme notre mémoire et elle n'est pas notre mémoire, la copule est prise en deux sens différents, elle devient le champ d'investissement d'une mémoire, nous nous y projetons comme elle est projetée. L'écran est alors un laboratoire ontologique où l'advenue des étants est fonction de leur ouverture tout autant que de notre avancée vers eux. L'image est donc au monde parce qu'elle est non immersive, parce qu'elle a des bords, parce que limitée nous constituons une intentionnalité vers l'image, mélange de rétention, d'inscription et d'anticipation, jouant sur une autre scène ses modalités techniques. Et c'est du fait de cette finitude que le flux esthétique de l'écran s'allie tout autant au flux phénoménologique du monde qu'à celui de la conscience. Nous avons ailleurs⁶² traité longuement de cette question du flux qui nous semble être au fondement de l'esthétique technologique contemporaine. Il faut simplement en retenir le

⁶² Grégory Chatonsky, *Esthétique du flux* in *Revue Rue Descartes*, numéro 55, Collège International de Philosophie, Paris, 2007

caractère turbulent et imprévisible, diffus et continu, déterritorialisé. Savoir aussi que si les machines fonctionnent au flux (énergétique) et produisent des flux (esthétiques), notre conscience est elle aussi un flux et qu'entre les deux la même hétéroisomorphie qu'entre l'écran et l'image est à l'oeuvre.

La Vague (2003) de Thierry Kuntzel est ce flux de l'écran au monde. Il s'agit d'une installation interactive où une vidéo de vague est contrôlée par le déplacement dans la salle d'exposition du spectateur⁶³ le plus en avant. S'il avance la vague avance, s'il recule la vague fait de même. Il n'y a là aucun élément imprévisible, exception faite que ce miroir interactif fait passer l'image dans le monde par l'intermédiaire de la localisation d'une personne, tout en laissant l'image bien à plat sur la rétroprojection. De sorte que c'est bel et bien un comportement de liaison qui modifie la relation entre l'écran et le dehors. Nous sommes en quelque sorte la vague, parce qu'elle est à un endroit où nous ne pouvons pas être, mais sur lequel nous avons une détermination. De sorte que le flux va toujours avec le reflux. Il ne s'agit pas de penser que dans ce dispositif la vague est dans la salle, elle y est, elle n'y est pas, parce que le présent absolu de l'écran s'enfuit du fait de sa structure variable même. Stabiliser l'image, c'est l'arrêter, la mettre sur pause. Cette attention à ce qui n'est pas dans l'image est au coeur du travail pictural de Miltos Manetas qui avec *Dogs and cables* (2006) peint tout ce qui n'est pas à l'écran, les corps, les chiens, les fils, c'est-à-dire toute la matière résiduelle des images. Les branchements sont peut-être la question même de l'écran, la poussière s'y entasse et ils sont encore indispensables à ce que le flux énergétique soit traduit en flux perceptif. Les peintures de Miltos Manetas sont comme désertées. Le monde y tourne autour des écrans, mais les images sont absentes, hors de notre portée pour que nous puissions faire retour à ce monde oublié et modifié de façon matérielle par tous ces écrans que nous disposons chez nous et qui organisent l'agencement de nos corps. Les visages des êtres humains sont effacés comme les images des écrans. Il ne reste alors plus que la *figura* des chiens, du sans-visage, comme chez Francis Bacon, pour témoigner de cette limite de l'image qui fait disparaître originairement nos visages.

Comment passer de l'écran au monde ? De quelles façons faire couler les images sur le flux du monde, non pour identifier les deux, mais pour tendre plus encore la limite ? *Invisible Shape of Things Past* (1995) d'Art+com est l'incorporation dans Berlin de séquences d'archives localisées dans la ville. Ce n'est plus seulement une localisation univoque, mais aussi la localisation qui traduit le temps en espace. En effet, les images d'archives sont en mouvement, la caméra s'est déplacée lors de la prise de vue et il suffit alors de replacer image après image, chaque image, à l'endroit où elle a été prise, de rendre donc l'image à son lieu, dans sa discrétion même, pour permettre au public de traverser la ville et par cette traversée de mettre en mouvement les images. Marcher dans une ville c'est devenir la tête de lecture des images. Le passage transductif entre la temporalité cinématographique et la spatialité des coordonnées constitue une chronotropie où le flux du temps dépend de part en part du flux du déplacement de l'observateur. Il faudrait dès lors articuler pleinement la poétique cinématographique à celle du flâneur qui de Baudelaire à Benjamin en passant par Kafka ou encore Pessoa, a structuré une certaine idée de l'écriture, c'est-à-dire de la mémoire. Le flux de l'écran-monde est fonction d'opérations de transduction comme dans le cas de l'installation de Damian Stewart, *Delicate Boundaries*⁶⁴ (2007) où des formes pseudovivantes sont visibles sur un écran de diffusion. Nous approchons notre main, ces formes sont comme attirées par nous et elles vont sur les bords pour progressivement disparaître et dans le même mouvement apparaître sur notre bras et s'y déplacer. Le dispositif est simple, mais esthétiquement il met en oeuvre les différentes catégories dont nous avons parlé en les traduisant une à une et en effectuant un saut esthétique à chacune des étapes de traduction. Il y a l'écran, une image

⁶³ Nous reprenons ce concept proposé par Jean-Louis Weissberg pour désigner une position esthétique entre la contemplation et l'interactivité.

⁶⁴ <http://csugrue.com/delicateBoundaries/>

attirée par le dehors, c'est-à-dire, la traduction par les bords puisque la sortie hors de l'écran ne peut se faire que par une disparition temporaire dans cette zone intermédiaire. Puis notre corps devient une surface de projection, les formes ne sont plus à l'écran vertical, mais sont horizontalement vidéoprojetées, toujours ce changement d'axe et de planitude. L'image sort par le corps sentant l'image. Voilà le paradoxe et la tension, voilà la perception dont les images sont originaires et dont les bords sont nos limites, c'est-à-dire nos possibles. Il y a alors tout le jeu de la ressemblance et pourquoi pas revenir dès lors à la représentation presque naïve, mais en la disloquant du dedans. *Pedestrians* (2002) de Shelley Eshkar et Paul Kaiser est une vidéoprojection dans l'espace urbain qui utilise les trottoirs pour diffuser des piétons synthétisés par ordinateur dont le déplacement répond à une logique programmée. Nous regardons alors ces piétons de haut, ils sont si petits, nous observons leurs comportements sociaux générés en temps réel. Le bord de la projection est le bord de l'immeuble qui est sur le trottoir, un pan de mur encore. Il y a comme une continuité discontinue de la représentation, c'est-à-dire là encore une hétéroisomorphie entre les piétons que nous sommes et ces piétons que nous observons et qui nous donnent le vertige. Les travaux dont nous avons déjà parlé utilisant l'ombre, notre double si différent, sont dans cette logique de la répétition qui diffère. *Shadows*⁶⁵ (2005) de Adam Frank et Zack Booth Simpson est une installation qui utilise la projection pour produire des ombres, c'est-à-dire ce qui fait habituellement écran à la lumière. Nous avançons dans la lumière d'une double projection qui produit deux ombres, l'un à droite l'autre à gauche. Une autre ombre double apparaît devant nous qui réagit à notre présence. Selon que nous soyons rapide ou lent, l'ombre double va fuir, se défendre et être dotée d'une personnalité propre. Cette ombre n'est pas notre ombre, mais réagit à notre ombre, jouant et déjouant la ressemblance, mettant à distance notre propre ombre dont nous ne sommes plus que le moyen. Car l'intelligence du dispositif consiste bien évidemment à dédoubler l'ombre pour perdre la relation hiérarchique entre la copie et l'original, à faire que l'ombre devienne donc une image d'image et qu'ainsi une des ombres générées soit semblable à un personnage muni d'une intentionnalité. Une ombre d'ombre, c'est le même schéma que dans la Caverne, mais derrière il n'y a rien, aucun mur, aucune sortie possible pour voir enfin le vrai soleil.

Il y a un instant précis et rare où l'écran ouvre sur le monde en désignant ses limites, où la finitude n'est pas un manque, mais un possible, où l'image n'est pas une ombre, mais la réminiscence ressentie dans une temporalité dont nous commençons tout juste à saisir les contours. *Displacements* (1980-1984) de Michael Naimark est une synthèse esthétique des problèmes fondamentaux de l'écran tels que nous les avons abordés. *All seeing* (2005) est une réminiscence de ce dispositif. Une pièce d'habitation classique est entièrement peinte en blanc et plongée dans l'obscurité. Au milieu de cet endroit, un vidéoprojecteur posé sur un moteur, tourne à 360 degrés dévoilant de sa lumière une portion d'espace. Nous y voyons les mêmes objets, les mêmes meubles, les mêmes dispositions,⁶⁶ mais en couleur avec des personnages mi-plat mi-relief qui parcourent la pièce, s'affairent, agissent. C'est qu'avant de peindre cette pièce, une caméra a tourné avec le même moteur des actions qui sont ensuite reprojétées. L'écran devient alors la réminiscence d'un espace, non pas comme le retour de l'identique, mais comme le retour de la différence, car si l'image vidéo semble bien une image, et n'a pas pour objectif de nous immerger, de faire oublier son statut de simulacre, elle entretient pourtant un lien si étroit avec l'espace dans lequel nous sommes actuellement, qu'elle est hors de ses gonds. En fait, le déplacement même de l'image est un déplacement de la perception qui saisit le présent par l'activation

⁶⁵ <http://www.adamfrank.com/shadow/shadow.htm>

⁶⁶ C'est le même principe d'une répétition différentielle qui ouvre le film *L'année dernière à Marienbad* (1961) d'Alain Resnais. L'espace y est toujours vu déjà deux fois. La perception ne se donne que dans son retour. Il faudrait relier cette répétition à la question de l'éternel retour nietzschéen comme principe de sélection. Pierre Klossowski, *Nietzsche et le cercle vicieux*, Mercure de France, 1975.

d'un passé qui laisse des traces. Dans cette oeuvre majeure, il y a une synthèse sensible que la réflexion peut tenter de décomposer, mais qu'elle ne pourra jamais synthétiser à son tour. Le caractère limité de l'écran devient alors concrètement une ouverture sur le monde en tant que celui-ci est espace et temps. Espace inséparable de l'image sur l'écran blanc de son tournage. Temporalité indécomposable parce que le passé ne s'y donne qu'au présent.

L'ECRAN EN FRAGMENTS

« Comment produire, et penser, des fragments qui aient entre eux des rapports de différence en tant que telle, qui aient pour rapports entre eux leur propre différence, sans référence à une totalité originelle même perdue, ni à une totalité résultante même à venir ? »⁶⁷

Si les écrans font parti de notre environnement quotidien et sont le principal moyen d'accès aux images depuis un siècle, c'est sous la forme d'une série de phénomènes complexes et stratifiés. L'unité du mot ne doit pas nous cacher la polysémie du concept qui recouvre des expériences différentes dont nous avons proposé dans un premier temps une typologie : diffusion, projection et immersion. La première est active, la seconde passive, tandis que la dernière n'est pas une technologie concrète, mais une ligne de fuite, un projet, le désir de dépasser les limites des écrans qui motive une grande part des recherches actuelles. Une dialectique s'instaure entre les trois, de la miniaturisation à l'expansion. Les écrans mettent en oeuvre des relations subtiles entre les supports de mémorisation, d'inscription et de perception.

Dans un second temps, nous avons compris que ce que l'immersion souhaitait dépasser c'était les limites écraniques en tant que celles-ci sont la répétition d'une perception. Répétition infime et fragile, inframince. Nous avons proposé le concept d'hétéroisomorphie pour montrer combien ce matérialisme des bords est lié à la finitude esthétique des êtres humains, combien les écrans répètent et diffèrent les structures générales de notre perception et ne constituent donc pas un phénomène simplement technique. Le défaut de la perception trouve un écho dans le manque des écrans, dans leurs limitations. Cette esthétique de la différence est aussi à l'oeuvre au sein des images par la relation entre les éléments discrets et la perception continue. La discrétion visuelle se généralise aujourd'hui par l'usage des pixels, fragments identiques qui produisent toutes les images possibles, la répétition devenant une condition de la différence et de l'individuation. L'articulation qui manque entre les deux est le territoire de l'imagination transcendante qui fournit à la perception des images sous la forme d'une répétition originaire. L'écran peut alors s'allier au temps réel pour étendre son rôle de la perception au maniement. Il devient à portée de la main et change ainsi radicalement de fonction en s'articulant matériellement avec les limites de notre corps et avec la localisation de celui-ci.

Enfin, cette esthétique de la répétition différentielle de l'écran plonge dans une tradition qui a thématiqué la question du pan de mur, du détail et du manque. La perception y est conçue comme un phénomène positivement fragmentaire et ne pouvant présupposer une totalité dont elle serait le produit. Différentes stratégies artistiques consistent à tirer de cette finitude de l'écran une répétition de la sensibilité qui s'aperçoit alors comme l'articulation d'un dehors et d'un dedans. Ces pratiques sont donc des machines à produire du manque, un manque qui défie le vide. À partir de ce point on ne peut plus distinguer nettement l'écran, le monde et la conscience des percevants que nous sommes. Si les écrans

⁶⁷ Maurice Blanchot, *L'Entretien infini*, Gallimard, Paris, 1969, pp.451-452

sont limités, c'est pour se lier au flux du monde et au flux des corps. L'écran devient non spécifique et variable. Il répète la structure de notre réminiscence.

Ceux qui aujourd'hui promettent, comme hier avec la réalité virtuelle, l'immersion ne sont pas simplement motivés par un désir d'innovation technologique. Il s'agit d'une certaine conception esthétique qui souhaite fuir la finitude de la perception humaine et le rôle prépondérant de l'imagination transcendante. Mais les bords ne se conjurent pas aussi simplement. Ils sont d'une part une condition essentielle des technologies comme défaut de nature et de la Nature⁶⁸. Ainsi *Second Life* qui semble promouvoir l'utopie de l'immersion est paradoxalement emplie d'écrans comme si nous répétions la différence au sein même du désir d'immersion. Il y a dans l'écran une structure inchoative qui est celle de l'image et du simulacre. D'autre part, il se pourrait fort bien que la répétition des limites concerne les conditions mêmes de notre corps que nous savons être le produit d'un certain schéma, d'une certaine autoperception. Représentons-nous une image à 360 degrés. Nous sommes entourés, cernés de part en part et pourtant rien en notre expérience n'est immersif, nous ne sommes pas pris et nous restons à distance sans que cette distance soit la distanciation productrice d'un fil esthétique. Peut-être les images ne sont-elles que l'illustration des capacités techniques, peut-être notre perception n'est-elle pas encore adaptée à ces images dites « immersives ». Le dispositif est très présent. Il ne s'oublie pas, car nous nous savons enfermés quelque part, dans une sphère, dans un cube, dans un volume. Et qu'est-ce que cela signifierait d'oublier ? Oublier quoi au juste ? Comment d'ailleurs un dispositif pourrait-il s'oublier ? Nous regardons les images. Un peu en haut, une tache noire et aveugle. Au milieu une masse opaque. Peut-être est-ce un sentiment de malaise, mais notre vision est entourée de ces espaces aveugles : le nez, les cils, fragments de corps, notre peau. Notre vision n'est-elle pas elle aussi originellement un écran marqué de limites ? Marchant dans la rue n'avons-nous pas le sentiment vif de voir parfois à travers une caméra, d'apercevoir seulement un fragment limité ? Et qu'est-ce que voudrait alors dire s'immerger dans l'image si le regard lui-même est déjà un écran, un cadre, la finitude même ? L'immersion n'est-elle pas la conjuration de cette finitude, le refus que toute perception est locale et donc finie ? Et l'écran n'est-il pas alors la plus grande promesse faite à notre perception, de retrouver dans la *tekhné*, c'est-à-dire dans une forme hétérogène, ce qui donne à percevoir et de passer ainsi du pouvoir de la raison aux puissances des images ?

⁶⁸ « La technique ne re-forme pas une Nature, ni un Être, dans un Grand Artifice : mais elle est l'« artifice » (et « l'art ») de ceci qu'il n'y a pas de nature » Jean-Luc Nancy, *Une pensée finie*, Galilée, 1990, Paris, p. 45