



PROJECT MUSE®

Prolifération des écrans / Proliferation of screens

Poissant, Louise, Tremblay, Pierre

Published by Presses de l'Université du Québec

Poissant, Louise and Pierre Tremblay.

Prolifération des écrans / Proliferation of screens.

Presses de l'Université du Québec, 2011.

Project MUSE.muse.jhu.edu/book/20126.



➔ For additional information about this book

<https://muse.jhu.edu/book/20126>

Jean-Claude
BUSTROS



Jean-Claude Bustros est artiste chercheur et professeur à la Faculté des beaux-arts de l'Université Concordia, où il enseigne le cinéma. Il a développé une réflexion sur un cinéma qui transcende l'écran, qui est sculptural et présent dans l'espace et dans lequel il explore des stratégies d'interaction entre humain et image. Il fonde et dirige, depuis 2006, l'initiative de recherche Schéma logée au sein d'Hexagram, l'institut de recherche en arts et technologies médiatiques. Il est également membre du CIAM.

FRANCE ET
CANADA (MONTRÉAL)

Albéric
AURTENÈCHE



Albéric Aurtenèche est détenteur d'une maîtrise en arts visuels/cinéma de l'Université Concordia, et membre de l'initiative de recherche Schéma basée à Hexagram, Montréal. En tant que réalisateur et chercheur, il s'intéresse aux différentes manifestations de l'image en mouvement, sans frontière de genre, technique ou dispositif d'exposition.

L'écran manifeste

À l'origine, le régime de l'image relève essentiellement de la contemplation. Fixe ou mouvante, picturale, graphique, photographique, filmique ou vidéographique, on appréhende généralement l'image d'un point de vue privilégié, prédéterminé, depuis lequel n'est actif que le regard déchiffrant sa surface. D'abord autographique¹ et produite en quantités restreintes, elle n'a longtemps permis qu'un échange limité, indirect et décalé avec son regardeur.

On peut effectivement considérer l'histoire de la production d'images comme un processus étiré et répété de réaction à des images existantes où chaque artiste, en créant, répond en quelque sorte aux créations qui l'ont précédé. De même en ce qui concerne les divers développements techniques liés à la pratique d'un art spécifique: de l'observation naît l'idée, laquelle engendre le besoin d'un outil qui lui soit adapté. Selon pareil angle d'approche, l'image considérée comme un tout affecte celui qui l'observe, qui, s'il en a le pouvoir, la nourrit en retour de sa propre production. L'image ainsi réalisée trouve son inspiration dans le monde ou la réalité qui l'entoure, mais reste tributaire du régime

1. C.-à-d. produite en exemplaire unique par un individu dont la signature visuelle devient apparente.

visuel prévalant dans son contexte historique, ainsi que des mœurs sociales, politiques et économiques qui l'ont fondé. De l'ensemble des images produites, certaines sont sélectionnées et réinsérées dans le monde par différentes institutions qui normalisent à travers elles un modèle d'interprétation de la réalité. L'Église, l'Académie, le musée (et aujourd'hui la galerie, la salle de cinéma, mais aussi le publicitaire et à travers lui son client) exercent ainsi un pouvoir de lecture du réel en proposant ou en imposant un type d'image.

Jusqu'à tout récemment, le cycle théorique d'une réponse de l'image à l'image s'est donc opéré sur une durée prolongée : entre l'observation et la production, il pouvait encore s'écouler plusieurs générations. L'image, qui se manifeste pour l'ensemble de ses observateurs, n'engendre une réaction matérialisée que chez un nombre restreint de « représentants » intégrés à un schème de production. Ces individus ou ensembles d'individus détiennent une connaissance des codes et techniques de la représentation iconique, connaissance que leur a inculquée un maître ou une école : ils réfléchissent et pratiquent à l'intérieur de frontières fixées à nouveau par une institution. L'image comme représentation du monde leur « parle » et participe de leur propre représentation de ce monde ; ils observent ses effets sur ses contemporains et la manière qu'elle a de façonner la perception de ceux qui, non comme eux, réagissent autrement que par la réalisation d'images.

Subséquemment, on dira que dans un tel processus de réactivité différée de l'image à elle-même, l'artiste est un agent produisant à la fois une réponse à l'image en soi et une réponse aux effets de l'image sur son environnement physique et social. Mais il ne s'agit toujours que d'une « réactivité » sélective, unidirectionnelle et à retardement, que l'on peut considérer comme la préhistoire d'une véritable relation active entre humain et image.

Un nouveau régime de l'image

Les réflexions qui suivent s'inscrivent dans le contexte d'un nouveau changement de paradigme au sein de ce régime premier de l'image. L'accélération de la réaction contemporaine à l'image en général nous force à devoir considérer jusqu'à l'instantanéité d'une réaction de l'image elle-même. L'avènement de techniques de représentation visuelle automatisée adaptables à la distribution massive, tels la photographie, son impression et sa publication, le cinéma et plus tard la vidéo ainsi que la télévision, cet avènement progressif, donc, marque un basculement d'importance. Jamais l'image n'aura été aussi proche de la réalité, ne serait-ce que parce qu'elle en capture la lumière et en reproduit le mouvement. Elle est transportable, diffusable, accessible aux masses, et engendre un effet de retour à elle-même beaucoup plus instantané. Le

cinéma par exemple, dans ses multiples formes, définit les mœurs sociales, provoque le débat politique et forme les identités nationales; la télévision mobilise l'opinion publique et forge le caractère des communautés locales. Ces nouvelles formes d'images aujourd'hui combinées produisent un effet de pénétration sans égal.

Toutefois, l'informatique est, sous absolument toutes ses formes, l'outil le plus évident d'une réponse à l'image par l'image. Du statut de spectateur, jamais il n'a été plus aisé grâce à elle de passer à celui de « monstateur », et l'exercice du pouvoir de l'image n'a souvent plus pour condition qu'un certain pouvoir d'achat. Le consommateur d'images est aussi un consommateur de produits servant à fabriquer l'image (au sens propre comme au figuré) et à la diffuser. S'ensuit qu'à l'image interprétant le réel semble se superposer une image interprétant ou réitérant l'image. Et nous ne sommes plus tant devant l'image que dans l'image.

Une telle intrication entre image et réalité n'est pas nouvelle en soi, mais sa surabondance est inédite car exacerbée par la vitesse à laquelle nous assimilons l'incessante stimulation iconique de notre environnement. Or, ce contexte d'une réaction accélérée à l'image est également marqué par la réaction de l'image. Le nouveau paradigme dans lequel nous nous inscrivons suppose donc une contraction telle du temps que l'échange entre image et spectateur se fait instantanément. C'est dire que le mode contemplatif qui régissait notre rapport à l'image est augmenté d'une possibilité d'action, dirigée ou non vers l'espace virtuel de l'image, mais qui l'affecte éventuellement. L'image réagissant en temps réel à « l'événement » provoqué par le spectateur définit une relation incarnée jusque-là inédite. Le corps spectatorial, exclu d'une expérience où le regard seul se projetait au seuil d'une image niant tout environnement, se trouve resitué dans un ensemble relationnel élargi, où l'image n'est qu'un terme parmi ceux que sa prééminence avait voilés.

Le recul que nous donne cette nouvelle configuration spectatorielle, où la réaction à l'image est incluse dans son expérience même, permet de décomposer cette expérience en quatre variables non hiérarchisées, qui tissent un réseau où chacune agit à force égale sur chaque autre. Ce réseau, nommément : image, écran, environnement, spectateur, est selon nous fondateur de toute expérience, active ou non, de l'image, et plus spécifiquement de l'image en mouvement. En prenant cette constatation élémentaire comme base de notre recherche, nous développerons ici une approche linéaire de la notion d'écran, que nous considérons comme un point pivot non seulement dans la détermination de notre rapport à l'image, mais dans l'évolution historique de ce rapport. Car la question de la relation entre humain et image se pose aujourd'hui avant tout par celle de la relation entre humain et écran.

L'image autour de nous démultipliée est désormais uniformément allographique²; perdant tout statut d'objet, elle se réduit à un pur phénomène presque systématiquement supporté par un écran. L'image mouvante abondamment reproduite propose une expérience qui, étant donné la prolifération et la diversité récentes des écrans, devient fonction de son contexte. Sans écran, pas d'image et sans image, pas d'écran; mais chaque écran est susceptible de donner de la même image des expériences à la fois similaires et différentes. Il reste que l'on aborde rarement le rôle que joue l'écran dans le mode d'apparition de l'image, et ce parce que, paradoxalement, l'image, si fine soit-elle, recouvre et cache presque toujours l'écran qui la dévoile.

Avant le cinématographe, jamais un écran n'avait permis de voir. Au contraire, il obstruait la vision en la protégeant d'une lumière trop vive, des éclats d'un feu; ou encore cachait les corps qui souhaitaient ne pas être vus. L'écran bloquait, séparait ou filtrait, faisant rebondir ce qui ne pouvait le traverser; il abritait les corps et non seulement les yeux. D'ailleurs la lumière, dès les jeux d'ombres et les lanternes magiques, ne permettait la projection d'images que parce qu'elle était bloquée, en amont, par des figures opaques. Ainsi, en film, la pellicule défilant dans un projecteur doit elle-même, partiellement, faire écran à la lumière pour que celle-ci, arrêtée à nouveau par l'obstacle de la surface de projection, puisse y reproduire les formes qu'elle a traversées. L'art originel de la projection n'est rien d'autre qu'un faisceau lumineux hautement stylisé qui éclaire une toile réfléchissante neutre³. De fait, l'écran n'a été ainsi nommé que parce qu'il s'insère dans un tel système de projection, système qui, faut-il le rappeler, est à l'origine de l'image en mouvement.

Le concept d'écran, et par conséquent le phénomène du cinéma, est donc intimement lié à la notion de transparence, à plus forte raison depuis que cet art de la vision a été simplifié et standardisé pour fins de commercialisation. La salle de cinéma a en effet été conçue, au fil de ses raffinements successifs, pour effacer tant l'environnement du spectateur que son corps et même l'écran, au profit d'une relation exclusive entre un œil et une image. Elle a longtemps été, dès son avènement, le lieu unique d'accès à l'image animée. On allait y voir du cinéma et quelques reportages d'actualité, reclus hors de tout ce qui pouvait être extérieur aux images, dans le vide neutre et feutré d'un lieu

-
2. Par opposition à « autographique »: produite et reproduite en série de manière automatique.
 3. Cf. le commentaire émis par le travail de Anthony McCall, particulièrement *Line Describing a Cone* (1973).

s'estompant lui-même et qui, pourtant, dégagait un certain prestige, imposait un certain rituel. L'obscurité physiquement nécessaire à la projection de lumière s'est changée en une condition sociale et psychologique de visionnage où l'abstraction de l'espace réel laisse place à l'immersion du spectateur au seuil de l'image. Encore aujourd'hui, si nous allons toujours au cinéma, c'est par attachement à ce mode social d'expérience de l'image, et toujours dans le strict respect de ses règles de silence, de positionnement et d'immobilité. Mais ces règles, qui participent d'un régime de l'image passif, ne permettent toujours qu'une réactivité indirecte et différée.

Dans l'expérience réelle de cinéma, cependant, la lumière n'apparaît pas plus que le projecteur ; seule subsiste l'image, par-dessus l'écran dont la fonction même n'apparaît pas, puisque l'on n'y voit que ce qui s'y trouve projeté. Ce qui s'y trouve projeté, ce n'est d'ailleurs pas tant l'image que l'espace qu'elle représente. Aussi, on comprendra que l'écran interceptant la lumière n'est plus aujourd'hui qu'une idée qui n'apparaît pas dans l'expérience que nous en avons.

Ce qui est cependant susceptible d'apparaître, c'est la situation de l'écran comme ligature et simultanément coupure entre deux espaces : celui, virtuel, de l'image et celui, actuel, du lieu de son exposition. Tout écran est assimilable à une interface entre deux espaces construits – certes selon des normes physiques et perceptuelles différentes. C'est dans ce contexte et métaphoriquement que la notion de transparence, dont le sens relève des lois de l'optique seule, s'impose comme élément clef pour une définition de l'écran cinématographique standard, élément dont la pertinence sera prolongée à travers tous les types d'écrans futurs.

Transparence et invisibilité

Dans la ligne historique de la fenêtre d'Alberti, l'écran « transparent » est celui qui dévoile, révèle, ouvre à l'œil un espace matériellement inaccessible qui n'est justement pas fait pour que le corps y accède : le regardeur immobile se projette mentalement sur le seuil de l'image. Dans un milieu social ou privé réduit au plus neutre (une pièce obscure et silencieuse telle la salle de cinéma, mais aussi la galerie, le musée lorsque ceux-ci l'imitent, et le salon où se trouve la télévision désormais dénommée « cinéma maison »), cette valeur d'écran présente une image au regard seul, et place le spectateur dans un état de voyant n'impliquant pas de réelles possibilités d'action sur ou dans l'image. On a dans ce cas-ci affaire à un écran primaire, qui ne ressemble à rien d'autre, subséquemment, qu'à un tableau en mouvement. Cet écran perméable à la vue est autrement tout à fait hermétique.

À l'évidence, cet écran transparent tend à être, en tant qu'interface, invisible, et à doter le spectateur d'un accès direct à l'information qu'il présente. L'écran, en soi, n'a pas alors d'existence, mais s'efface devant la scène représentée. De fait, le cinéma le plus courant s'est toujours efforcé de substituer l'espace virtuel de ses images à l'espace réel du spectateur. Dans ce cas-ci, donc, l'ouverture se fait bien vers la scène outre-écran, d'autant plus que l'image s'y construit, selon la norme, comme représentation en perspective d'un espace assimilable au réel.

De transparent à invisible, il n'y a qu'un pas. Mark Weiser, considéré comme l'instigateur du concept d'informatique omniprésente (ou ubiquiste : *ubiquitous computing*, *ubicomp*) l'introduit de la manière suivante :

A good tool is an invisible tool. By invisible, I mean that the tool does not intrude on your consciousness; you focus on the task, not the tool. Eyeglasses are a good tool – you look at the world, not the eyeglasses. The blind man tapping the cane feels the street, not the cane. Of course, tools are not invisible in themselves, but as part of a context of use [...] But good tools enhance invisibility⁴.

L'écran de cinéma peut en ce sens être considéré comme un outil exemplaire : on n'en voit que ce qu'il montre ou dévoile ; il participe indéniablement d'un régime de l'invisible.

Déjà, pourtant, il est intéressant de remarquer que cette invisibilité ne dépend pas directement de l'écran, mais de l'image qui l'habille ; seul un écran défectueux aura la possibilité d'apparaître sur l'image. Or, si cette dernière construit le plus souvent une scène et accentue ainsi son propre réalisme en jouant du langage cinématographique dans une optique d'ouverture de l'espace représenté, elle peut également se refermer sur elle-même et projeter à l'avant-plan son état de surface. Mais qu'est-ce que la surface de l'image sinon celle de l'écran ? Faire disparaître la planéité d'une composition, c'est inmanquablement désigner l'écran : l'opacifier. Ainsi la forme de l'image en mouvement, tel qu'il a plus d'une fois été démontré à travers l'histoire du cinéma, détient le pouvoir de faire illusion autant que de se dévoiler comme illusion.

L'apparition de l'image en tant qu'objet plan se traduit par l'apparition de l'écran en tant qu'objet, ne serait-ce que parce que ce dernier seul possède une existence tangible. De cela on peut raisonnablement déduire, ce qui sera confirmé plus loin, que le terme « écran » est affecté par le terme « image ». Mais il faut également remarquer que l'écran n'appartient pas à l'espace de l'image : s'il sert bien de passage, il s'inscrit clairement dans son propre environnement réel. L'écran est dans le lieu, dans le réel, et jamais dans l'image.

4. Mark Weiser, « The World Is Not a Desktop », 1993, <www.ubiq.com/hypertext/weiser/ACMInteractions2.html>.

Faire apparaître l'écran, c'est donc déjà faire apparaître son environnement. Ainsi, pour résumer, l'écran transparent ferait place à l'espace virtuel de l'image tandis que l'écran opaque laisserait paraître l'espace actuel de son exposition, et ce, du fait seul de la forme donnée à l'image de cinéma. On dira à ce point que le modèle parfait, ou le plus abouti d'une transparence de l'écran est la projection standard d'un film standard dans la salle de cinéma, où l'image est une scène, l'environnement neutre et le spectateur absent à lui-même.

Or, ce qui se passe dans la salle semble, a priori, être un modèle de ce qui a lieu en dehors. Ainsi, nous aurons toujours tendance à nous placer face à un écran, le plus possible au niveau de son centre, et nous regarderons, immobiles, défiler le mouvement que le cinéma, qui l'a créé, nous permettra de déchiffrer. Car la salle obscure, longtemps le seul endroit où pouvaient être vues les images animées, continue de dicter notre rapport à certaines de ces images. Le cinéma est, dans une certaine mesure, le logiciel pilote que nous téléchargeons, assimilons, et auquel nous nous référons encore lorsque nous rencontrons certain type d'images. La transparence apparaît donc, en principe, à la source de tout écran.

Un écran transitionnel

L'entrée de la télévision dans les foyers constitue la première occurrence massive d'un déplacement des images animées hors de la salle de cinéma. Quelques artistes avaient certes déjà tenté l'expérience, mais jamais l'accès à l'image n'avait été autant facilité, promu et généralisé. On peut d'ailleurs noter que la pratique de l'*Expanded Cinema* apparaît avec la télévision plus qu'elle ne la précède. Le cinéma tel qu'il s'est jusque-là développé n'a plus le monopole du fétichisme de l'image, et un glissement s'opère où s'amorce la fin d'un régime primaire d'expérience de l'image en mouvement.

L'image de la télévision est d'emblée plus proche que celle du cinéma. Plus intime parce qu'elle pénètre l'espace privé, et parce qu'elle est à échelle humaine, elle relève également d'un rituel plus personnel, non chargé socialement, et ne reproduit donc pas exactement la distance imposée par le dispositif cinématographique. Mais plus précisément, c'est la possibilité du direct qui rapproche tant l'image, du fait de sa simultanéité mais aussi, probablement, de l'imperfection qui en découle. La « vision à distance » est en fait à comprendre comme un rapprochement où des événements a priori éloignés atteignent « instantanément » un regard enclos dans son espace propre. Le direct est pratiquement à comprendre comme une expérience médiatisée de la réalité, où l'image tend à se substituer à cette dernière. Le cinéma, déjà, offrait de façon similaire des expériences vécues par procuration, en plaçant son spectateur

devant des situations qu'il n'aurait pas pu connaître autrement – c'est le principe de la projection-identification. Mais avec la télévision, c'est presque littéralement une télé-présence qui est offerte au spectateur.

Parallèlement et de façon complémentaire à cet effet de proximité, le direct permet à l'image d'acquérir une certaine flexibilité. Le mode progressif de production de contenu de la télévision à ses débuts, notamment pour les séries, rendait possible une adaptation de l'écriture aux changements de comportement de l'auditoire. D'une semaine à l'autre, on réagissait aux fluctuations de l'audimat. Le concept de cote d'écoute devient alors prépondérant dans le façonnage de l'image ; conséquemment le spectateur gagne une influence sans précédent sur ce qu'il regarde. Évidemment, le cinéma en tant qu'art standardisé s'était déjà formé sur le fil de ses réussites et échecs commerciaux, mais jamais l'image n'avait pu répondre aussi rapidement à son propre impact. L'audimat, dont l'importance s'accroît encore avec la multiplication des chaînes et l'introduction de la télécommande, peut dès lors être considéré comme une marque de réactivité de l'image à celui qui la regarde. Certes, la réaction est toujours différée, mais le délai raccourcit.

Dans l'espace privé du salon, les spectateurs n'attendent plus que l'image s'éteigne pour discuter de ce qu'ils ont vu : ils la commentent en simultanément. De véritables communautés prennent forme autour du téléviseur, au sein de la famille ou d'amateurs de sports, voire de politique. La réaction à l'image, même si elle est sans effet direct sur cette dernière, prend peu à peu l'habitude de l'instantanéité. Un nouveau comportement, une nouvelle relation à l'image en mouvement se forge alors, où l'écran n'est plus une « idole » lointaine mais un objet familier.

Et l'écran, avec la télévision, se matérialise en effet. Quittant le caractère éthéré de celui de cinéma, il devient, pour l'espace de quelques décennies, un meuble à nouveau fétichisé par sa seule disposition dans l'espace, un objet lumineux qui contient véritablement l'image, se referme sur elle. La notion d'écran conserve un certain sens, parce qu'il y a toujours projection (d'électrons cependant) sur une surface, mais ce sens n'est plus guère que théorique, détaché de l'expérience réelle qui en est faite. Si cet écran est palpable, déplaçable, il perd incontestablement de son caractère d'objet dès que sur lui se forme une image. Il est d'ailleurs caractéristique d'observer que l'avancée de la technique dans la production de ces écrans tend à les faire disparaître de plus en plus, les aplatissant et les suspendant comme des tableaux, comme une toile de cinéma.

Si la noirceur totale n'est plus nécessaire au visionnage, l'environnement immédiat n'en est pas forcément plus mis en valeur : simplement, il n'est pas ouvertement voilé. Il reste que l'écran de télévision est placé dans une situation

similaire à celui de cinéma : comme la salle, le salon privé est un espace clos, protecteur et rassurant dans son éloignement du monde extérieur ; il permet au téléspectateur de se concentrer sur l'image. D'ailleurs la télévision, lorsqu'elle diffuse du cinéma, va jusqu'à provoquer une reproduction du rituel de la salle : on tend généralement à baisser les lumières et à demander le silence, ce qui semble déjà vouloir dire que le rapport à l'écran est en partie déterminé par l'image qu'il présente. Apparaît alors une nouvelle relation modulaire entre spectateur et écran où celui-ci se métamorphose sans arrêt, pareil à une tablette magique.

On réalise aujourd'hui, semble-t-il, que la télévision n'est pas tant un médium en soi, comme il a pu être pensé par les premiers *TV artists*, qu'un organe de transition entre deux statuts majeurs de l'image en mouvement : l'un où prévalait la distance nécessaire au regard, et l'autre où cette distance est drastiquement coupée, remplacée par une proximité croissante. La distance étant caractéristique de toute œuvre s'adressant au regard, il semble que l'écran de télévision s'éloigne d'un modèle relationnel basé sur la transparence, sans cependant indiquer ce vers quoi il tend. Si l'on continue à porter une grande attention à l'image, on accorde une importance nouvelle au son : puisque l'on n'interrompt plus forcément ses activités devant l'écran, le son prend le relais de l'image, ou permet de lui ramener l'attention détournée. La possibilité de choisir ce que l'on regarde est aussi une nouveauté qui, ajoutée à ce comportement plus libre devant l'image en mouvement, marque le tournant d'une relation moins passive avec elle.

Un seul et même écran

Le nouveau paradigme écranique en formation autour de nous émerge évidemment du développement de l'informatique. L'hybridité, la versatilité et la multiplicité de l'écran qui s'ensuit sont telles que celui-ci semble voué à engouffrer tous ceux qui l'ont précédé. Non qu'il s'y substitue systématiquement, mais il s'infiltré en eux progressivement. Dans le grand idéal d'un réseau généralisé, la télévision numériquement distribuée, multiforme par définition et intégrant un modèle de production, diffusion et consommation des images proche de celui d'Internet, devient la norme à atteindre ; le cinéma lui-même, sous sa forme la plus standardisée, sera probablement réformé par la distribution numérique à haute définition. En somme, l'écran informatique subsume et intègre ceux qui ont en quelque sorte permis son apparition ; il les pénètre et accomplit en eux son expansion.

L'infrastructure du réseau donnant théoriquement un accès instantané à toutes les images, l'ordinateur (et ce qui en est un sans y paraître) peut absolument tout présenter, images actives, réactives ou non, créées ou non pour

lui. En ce sens également, il incarne tous les écrans à la fois, tant il est vrai que le statut d'un écran est déterminé par l'image qui s'y montre. C'est l'image qui dicte l'attitude du spectateur devant l'écran, soit qu'il utilise l'interface manuelle à sa disposition, soit qu'il regarde passivement la surface lumineuse ou configure même son espace immédiat pour améliorer son visionnage. En ce sens, la forme de l'image provoque une réaction immédiate de celui qui la regarde, laquelle est indéniablement liée à la réactivité instantanée de l'image elle-même.

Effectivement l'ordinateur, sous la commande de son utilisateur, présente, parfois simultanément, un complexe d'images qui se divisent en « fenêtres » recouvrant possiblement l'ensemble de l'écran : l'image d'un « bureau », espace plan agrémenté de quelques effets de relief, précède, intègre ou suit celle d'un espace graphique en trois dimensions, celle d'une page de texte à lire, à écrire ou à naviguer, celles d'un film, des photos, etc. En fait, l'informatique invente un code visuel qui, tout en rendant possible l'accès à des données ou en développant de nouveaux outils, produit des images qui jusque-là n'avaient jamais été données à voir, qui s'ajoutent et s'intègrent à celles déjà existantes⁵. Cet écran aux multiples aspects, aux multiples applications, est d'ailleurs conçu, d'un modèle à l'autre, pour être utilisé dans n'importe quel contexte. Objet physique souvent manipulable et adapté à l'usage manuel, sa forte luminescence lui permet de fonctionner dans des environnements à grande luminosité, ce qui rend possible un transport de l'image dans des milieux où jamais elle ne s'était affichée. L'écran tant architectural que personnel s'intègre à son environnement, se fond en lui et prolifère.

L'accès constant et sans limites au « monde des images » causé par cette prolifération provoque une extrême banalisation de la relation entre humain et image, banalisation à quoi participe aussi la possibilité de les manipuler : l'ordinateur poursuit et achève le processus d'accès à l'image entamé par la télévision. À travers l'écran informatique, l'interface visuelle établie par l'écran de cinéma s'augmente de la possibilité d'une action. Au pouvoir de voir en direct un événement lointain, elle ajoute encore celui de se représenter soi-même, en direct, pour un spectateur lointain, donnant une réalité au fantasme de la téléprésence.

Mais la nouveauté de toutes ces possibilités s'efface d'elle-même dans l'usage intensif qui s'ensuit. En remplaçant littéralement nombre de pratiques devenues désuètes, en éliminant ou en accélérant certaines tâches quotidiennes, l'ordinateur dégage un temps libre qu'il propose également de combler. Et du fait de son omniprésence tant spatiale que temporelle, l'écran informatique est

5. Voir l'exemple littéral de *The World* (2004) de Jia Zhang-Ke, où l'écran de téléphones portables s'étend au plein écran de cinéma.

lui-même pratiquement dénué de tout rituel : s'insérant dans un temps trivial ou usuel plutôt qu'exceptionnel comme encore la télévision, mais surtout comme le cinéma, il devient réellement l'outil invisible invoqué par l'informatique ubiquiste.

Perméabilité et invisibilité

Or l'invisibilité d'un écran, tel qu'énoncé précédemment, découle de son degré de transparence, lequel est déterminé par la forme de l'image qui y apparaît. Seulement ce premier niveau ne correspond encore qu'à une forme visuelle de représentation, à laquelle l'écran informatique en ajoute une autre. De même que l'espace outre-écran est le double d'une réalité (un lieu, un objet, mais aussi une page, un mot), sa représentation directe ou par analogie, l'effet de l'utilisateur sur lui passe par un double de son action, de ses gestes, leur représentation plus ou moins identique, synchronisée en temps réel. Ainsi, par exemple, à une pression sur le clavier correspond l'apparition d'une lettre à l'écran ; à un mouvement horizontal de la souris sur un « vrai » bureau correspond un mouvement vertical du curseur sur l'image d'un bureau... Tous ces événements sont les représentations, à divers degrés de réalisme, d'actions réelles qui, de surcroît, produisent des conséquences réelles – même si ce n'est que sur un espace virtuel. Et cet enchaînement de réactions instantanées à l'image, sur l'image, puis de l'image est comme l'aboutissement extrême du concept de réactivité ayant jusqu'ici sous-tendu notre conception du rapport entre humain et image.

Jusqu'ici, un écran était resté une interface visuelle entre deux espaces distincts ; voilà qu'augmenté de divers objets il devient aussi une interface manuelle. L'expérience de l'écran n'est plus tant fondée sur un *voir* vide que sur un regard qui prépare une modification de l'image : l'action, peut-être provoquée par elle, naît devant l'écran mais produit un effet derrière lui. Nous sommes à présent loin d'un régime écranique défini par l'œil seul ; la main, véhicule de l'action, impose une nouvelle relation. Or s'il existe, en fonction de l'image, différents niveaux de transparence de l'écran, corollairement ce dernier détiendra différents niveaux de perméabilité en fonction du type d'accès qu'il offrira à l'image. Plus ce qui constitue l'interface manuelle est matériellement réduit ou, autrement dit, plus les gestes que l'écran demande se fondent dans la continuité des mouvements naturels du corps, plus l'écran acquiert en perméabilité. Avec les différentes recherches menées sur des interfaces enactives, on approche d'un rapport direct du corps avec l'image. C'est-à-dire que le mouvement réel gagne la possibilité d'être représenté de façon réaliste, ou d'avoir des effets dans ou sur l'image assimilables à ceux qu'il aurait dans la

réalité. Le corps, malgré la surface de l'écran, pénètre presque l'image ; plus l'interface est fluide, plus les deux espaces (pré- et outre-écran) qu'elle relie et simultanément sépare – de moins en moins – sont homogènes.

Car la perméabilité de l'écran, autant et peut-être plus encore que sa transparence, en définit l'invisibilité. Elle est aussi, bien entendu, la marque d'une réactivité de l'image, soit d'un bris virtuel de l'hermétisme inhérent à l'écran. Ainsi peut-on, rétrospectivement, reporter ce concept de perméabilité à des écrans antérieurs à celui de l'informatique. L'écran originel de cinéma, par exemple, n'était perméable que théoriquement à ceux qui pouvaient faire des images ; celui de la télévision était déjà plus pénétrable, par le choix des canaux... Cette progression historique vers une réactivité accélérée de l'image, vers une plus grande perméabilité de l'écran à travers l'invisibilité qu'elle lui procure, produit une espèce de fusion ou confusion entre les espaces virtuels et actuels de l'image et de la réalité. L'un et l'autre semblent alternativement se recouvrir ; la relative homogénéité que le passage aménagé par l'écran leur confère risque de les confondre. Dans ce contexte, la relation entre les deux termes « spectateur » et « image » devient presque en soi une entité : ni l'un ni l'autre ne lui préexiste de façon significative, chacun, en dehors de leur rencontre, se dissolvant l'un dans le réel, l'autre dans la base de données. De fait, l'acte spectral perd pratiquement toute signification tant il se dissout dans le temps. Le contact avec l'écran d'un ANP est, exemplairement, intermittent, entrecoupé par une attention portée à son environnement par l'utilisateur : pratiquement, ce contact n'est en rien différent de celui que cette même personne aurait avec la page d'un magazine. Et en effet, nombre de nouvelles images s'utilisent de la même manière que des outils ou objets du réel, hormis qu'ils appartiennent à un espace sans réalité autre que virtuelle. Un calendrier sur écran n'est pas dissemblable d'un calendrier sur papier, et bien qu'il augmente ce dernier de certaines fonctions, il ne fait qu'en remplacer l'utilisation.

La disparition de l'écran

En somme, si nous évoluons dans un multiple devenir-image du monde, si le réel et son image semblent progressivement se confondre, c'est du fait non seulement de la prolifération des écrans, mais également de leur croissante propension à perdre en hermétisme. D'ouvert au regard seul, de fenêtre close, l'écran se fait pellucide, porte coulissante, impalpable mais pénétrable. Et si l'homogénéité des espaces joints par l'écran tendait, comme au cinéma, à être dirigée vers l'espace virtuel de l'image, l'informatique, en créant une nouvelle image, inverse dans certains cas cette tendance. Tel qu'évoqué plus haut, lorsqu'au cinéma l'image est composée de telle sorte qu'elle perd toute profondeur et s'assimile à l'écran, à travers celui-ci elle laisse apparaître son environnement

immédiat. L'image « moderne » s'incrétant sur l'écran rejoint donc le spectateur dans son milieu, tandis que l'image « classique » s'inscrivant dans une profondeur outre-écran l'invite à prolonger, voire à remplacer son environnement. Dans les deux cas, on peut dire que la réalité est augmentée, respectivement par une image qui s'inscrit vraiment dans le réel et par une autre qui s'inscrit dans un virtuel, voilant pour sa part ce même réel. Dans ce dernier cas, l'écran est des plus transparent, tandis que dans le premier, il tend vers l'opacité.

Il en va ainsi avec ces images qui représentent par analogie des objets que l'on peut manipuler : listes informatives, textes, cartes, pages Web, etc. Ces images qui font surface devraient, dans la logique développée, opacifier l'écran, parce qu'elles ne figurent pas un lieu tridimensionnel mimétique, mais un espace bidimensionnel en quelque sorte non réaliste. Pourtant, un tel écran n'est pas moins invisible, simplement parce que s'il ne figure pas un lieu, il est évidemment exclu que son utilisateur s'y projette. Restant donc dans son environnement, il est entendu que l'image qu'il manipule s'insère dans ce même environnement qui, devenu hybride par cette insertion, n'en est pas moins homogène. Ainsi se distingue en quelque sorte la réalité augmentée de la réalité virtuelle, la première plaçant l'image devant l'écran, où se trouve le spectateur, et la seconde la conservant derrière l'écran, où se projette le spectateur.

C'est-à-dire que, dans un sens, la relation du spectateur avec l'écran se transpose en une relation entre l'environnement et l'image. Ce qui est alors recherché, c'est l'assimilation de l'expérience de l'écran avec celle, véritablement transparente, de la réalité ; leur confusion absolue. La notion de transparence, comme dans notre rapport au réel, perd dès lors de son sens car elle est supplantée par une homogénéité généralisée. Les images mêmes ne sont presque jamais présentes pour et en elles-mêmes, mais pour une information utilitaire : elles ne sont qu'un véhicule au même titre que l'écran. Le dispositif écranique incarne alors un système efficace, où rien n'est inutile. L'image du jeu vidéo informe le joueur de la situation de son personnage, le téléphone cellulaire informe l'utilisateur de son propre état (tout comme le geste d'un personnage de fiction informe le spectateur de sa situation dans l'histoire), etc., et ce de façon à ce que l'humain devant l'écran sache comment diriger sa réponse. Devant l'écran réactif, il n'y a guère, a priori, qu'un échange d'informations : pas d'écran, ni d'image, puisque ceux-ci se trouvent l'un sous l'autre et sous la couche informative.

D'abord et avant tout, l'écran informatique est une exposition de données, un accès à une information autrement encodée. Il est véritablement une interface entre deux espaces, lesquels sans elle ne pourraient pas échanger, c'est-à-dire qu'il est un interstice nécessaire à l'existence de l'espace outre-écran. Considérons dès lors que tout écran, de façon plus ou moins *efficace*, transmet une information qui nous sera utile à la fois pour la compréhension de l'univers

fermé qu'il nous présente (fictionnel ou logiciel) et pour celle de notre propre réel ; ce, dans une gradation variable. On pourra alors définir l'écran contemporain, quel qu'il soit, comme une surface versatile qui expose successivement des complexes illimités de données visuelles. En ce sens, il faut convenir que le terme anglais de *display*, qui tend à supplanter celui de *screen*, exact équivalent de notre « écran », représente mieux cette conception nouvelle de nos rapports avec l'écran. Issu de la même racine latine que « déplier », ce terme, qui est d'abord un verbe, évoque l'action de rendre visible ce qui ne l'était pas, ce qui était rangé, compressé ; sans réelle traduction française, il exprime l'idée d'une présentation, d'une exposition, c'est-à-dire qu'il rend compte de l'action de montrer une image, et non plus seulement, passivement, d'intercepter un faisceau lumineux pour permettre à l'image de se former elle-même.

Il faut bien entendre que l'uniformisation des écrans par l'informatique, tel qu'énoncé plus haut, n'est pas complète. Certes l'écran de cinéma, outre le système de la projection, ne conserve plus pour particularité que sa taille architecturale, combinée à un mode de visionnage intérieur. Mais cette combinaison de conditions devient d'une certaine manière structurelle, et sur la base commune d'un mode de formation de l'information à la surface lumineuse de tous les écrans, il est peut-être plus aisé de dégager le type de phénomène qu'ils produisent individuellement pour leur spectateur. En effet, le fait de placer l'ensemble des écrans sur un même niveau ouvre la voie à une pensée de leurs différences fondée non pas sur des critères techniques, ce qui revient à éluder la question, mais sur la relation que chacun tisse avec l'environnement, l'image et le spectateur.