

## **De Altamira, à l'écran hybride**

Stéphanie Katz

Festival des *e.magiciens* de Valenciennes (Atelier de S. Trois Carrés)

### **L'écran**

Nous avons l'habitude de penser l'écran comme une surface de projection, à partir du modèle du miroir ou du cinéma. Pourtant, au-delà de sa capacité à accueillir un reflet, un écran est avant tout le site de toutes les articulations entre un recto et un verso. L'écran est une surface d'apparition qui lie et sépare simultanément deux champs. Véritable membrane sensible, l'écran déjoue les oppositions pour autoriser, dans une dynamique de transferts et de frayages, la rencontre entre les deux intimités distinctes qui se tiennent sur chacune de ses faces. Le modèle opératoire de l'écran pourrait bien être celui de la peau : telle une zone de médiation entre l'intérieur et l'extérieur du corps, la peau manifeste au-dehors un coup porté sur elle par une tache bleue, alors qu'une émotion ou une faiblesse sanguine interne provoquera la pâleur. Peau et écran sont les sites infra minces d'une mitoyenneté, voilures sensibles capables tant de protéger que de manifester.

### **L'image-écran**

Tout se passe comme s'il existait deux types d'images : les unes s'envisageraient à partir d'un projet de ressemblance, sur le modèle du reflet, et adviendraient sur un écran de projection monoface. Elles sont des *simulations*. Les autres, véritables *apparitions* au contraire, chercheraient à s'articuler à ce qui échappe à la figure, voulant désigner un au-delà du cadre. Elles apparaîtraient alors sur un écran biface conçu comme une articulation entre un recto visible et un verso infigurable mais signifié. Au fil de la saga des images, ce sont ces images-écrans qui se sont révélées, depuis toujours, capables de résister aux diverses menaces qui pèsent sur la représentation. A ce titre, une généalogie de cette image-écran capable de résistance pourrait bien nous aider à relire notre relation aux visibilitées contemporaines.

## **Généalogie de l'image-écran**

### **1 -L'écran iconique (de l'icône à l'Ecole de N.Y)**

Cette préoccupation de la manifestation de l'invisible dans la figure est au cœur de la querelle byzantine. Pour faire face à la position iconoclaste qui affirme l'incapacité de l'image à contenir l'incircoscriptible divin, les patriarches du IX<sup>e</sup> siècle vont s'employer à penser la nature biface de l'écran iconique, conceptualisant ainsi le premier dispositif biface de l'image. A l'instar du corps du Christ lui-même, l'icône est pensée comme la zone frontière entre le champ du sacré invisible et celui du corps observable. Du recto vers le verso, l'invisible divin s'imprime sur l'écran dans son procès vers le regard des hommes. Véritable empreinte de l'infigurable, l'icône est donc conçue selon une logique biface qui exhibe et cache en un même mouvement. Ce dispositif institue une image incomplète, image qui nous observe depuis ses manquements, obligeant le spectateur à travailler son regard à partir de ces béances à interpréter. Cet écran signe la structure résistante de toutes les *images-écran* à venir.

Depuis les Annonciations peintes de la Renaissance, jusqu'à Matisse ou Clyfford Still, en passant par l'œuvre de Gréco, la peinture a bien souvent fait de ce dispositif sa loi et sa force.

### **2 -L'écran idéographique (de Van der Weyden à Matisse)**

Selon un processus non chronologique, diverses mutations de l'écran inventeront un dispositif moderne de l'infigurable. Cet écran inédit s'envisage comme une pure surface d'inscription sur ses deux faces. Paravent, voilage tendu, il est à lire de part et d'autre comme s'il avait absorbé la zone inaccessible au regard instauré par l'écran biface patristique. Centre vide tendu vers sa propre disparition pourtant toujours repoussée, l'écran idéographique se fait lui-même le site de l'invisible. Il est, dès lors, appelé par la transparence et l'effacement de l'épaisseur. Paravents de soie, papiers aux textures translucides ou voilures flottantes, l'écran idéographique instaure toujours une structure paradoxale, habitée par un invisible lumineux qu'il matérialise, tendue vers le tracé-ouvert de ses frontières externes.

Ces nouvelles modalités d'écrans bifaces modifieront la topographie de l'infigurable autour de l'écran : ouverture horizontale « all over » du territoire de peinture, articulation en dessus-dessous qui instaure le feuilletage d'une image devenue plate, combinaison graphique entre pleins et vides qui révèle l'écran lui-même, sont autant de propositions travaillées par des artistes à la recherche d'un infigurable de l'immanence. Si la structure biface de cet écran est maintenue, c'est par une construction feuilletée qui superpose des calques translucides, autorisant ainsi, dans un jeu de réserves, de transparences ou de transferts, une conversation entre des registres hétérogènes qui ne s'opposent plus. Emblématiques de ce dispositif en

dessus-dessous ouvert sur un invu « all-over », les Femmes de Vermeer, les Nymphéas de Monet, les territoires sillonnés de Pollock, ou encore le Grand Verre de Duchamp, instituent un écran inframince capable d'instaurer un regard de la traversée.

Le modèle fondateur de l'écran idéographique pourrait ainsi être celui de la carte<sup>[1]</sup>. Car c'est un autre cadrage, non anthropomorphique, que le regard cartographique révèle, regard surplombant et sans horizon perspectif, ouvert sur un invu horizontal et nomade. Dans la cartographie, comme dans les œuvres advenant sur un écran idéographique, l'infini s'articule à la précision du repère, le visible dialogue avec le lisible, et les hiérarchies entre le modèle, son ombre, et son reflet s'annulent.

### 3 -L'écran d'immersion (de Monet à dada, de Stijl...)

Les dispositifs d'immersion dans l'écran, qui sont certes caractéristiques des images virtuelles contemporaines, étaient déjà présents dans les grottes d'Altamira, dans les chapelles peintes médiévales et renaissantes, mais aussi dans l'installation des Nymphéas aux Tuileries, dans les ateliers de Stijl, dans les cabarets dada ou encore dans les œuvres monumentales des artistes « color field ». Cet écran d'immersion apparaît toujours à la faveur d'une interrogation critique, non sur le contenu de l'image, mais sur son dispositif même. Un tel questionnement pousse l'artiste à démonter la machine visuelle pour en exposer au spectateur tous les artifices d'illusion, toutes les ficelles de dédoublement du visible.

Significative d'une telle démarche, les *Grandes Décorations* de Monet installées à l'Orangerie des Tuileries, apparaissent comme un ultime retournement du travail idéographique de l'artiste en un dispositif d'immersion. Soufflant dans le vide de l'écran idéographique des Nymphéas comme dans un ballon, le peintre invente ce site-aquarium qui permet au visiteur de s'immerger *dans l'écran*, tout en demeurant *face à l'image*. Instaurant un processus de décollement de la figure et de l'écran, Monet propose un circuit de déambulation infinie entre l'écran et l'image, qui induit une mobilité ininterrompue du regard. L'œil accroché à la paroi, le visiteur est pris dans une dynamique fluide qui l'emporte, depuis la précision d'un détail jusque dans un bain coloré aveuglant, sans que jamais il ne puisse ni interrompre le déplacement du regard, ni appréhender définitivement l'ensemble du territoire de peinture. L'image demeure distante, hors d'atteinte, préservée par le nomadisme obligé du regard qui s'y applique. Pourtant, le projet d'immersion a bien été mené à son terme, immersion au cœur d'un écran vide et accueillant, ouvert à l'intrusion du visiteur. Véritable zone aérienne, cet « écran soufflé » de l'immersion appelle le spectateur au cœur de l'écart qui soutient l'image. En faisant ainsi la démonstration de la nécessaire distance qui articule l'écran, la figure, et le regard du visiteur, Monet construit le dispositif paradoxal d'une immersion non fusionnelle.

Depuis les propositions vidéo de Dan Graham et Bill Viola, jusqu'aux œuvres numériques de Michael Snow et Jeffrey Shaw, ce dispositif d'immersion non fusionnelle du spectateur *dans* l'écran, mais *face* à l'image, permet depuis longtemps aux artistes d'interroger, à nouveaux frais, la place du spectateur. Toujours biface, ce dispositif d'immersion fait la démonstration que, à vouloir entrer dans l'image, on ne parvient qu'à décoller la figure de son écran, afin seulement de se glisser dans l'interstice ainsi ouvert. L'image quant à elle conserve ses distances, son être propre et sa différence, ne s'offrant de la sorte jamais véritablement à la manipulation. Elle manifeste toujours avec constance sa capacité de résistance.

## De l'écran d'Altamira à l'écran numérique

### 1-Introduction : La persistance numérique d'Altamira

Contre toute attente, quand je parcours les territoires numériques conçus par les artistes des nouvelles technologies, c'est Altamira qui me revient en mémoire, c'est à ce singulier dispositif de plongée que je pense.

Je reconnais l'éloignement indispensable de la lumière du monde, qui induit un espace euclidien rassurant, au profit d'une autre luminosité capable de donner naissance à un espace-image. En initiant une autre manière de voir, l'univers numérique cherche à mettre en image un volume de l'imaginaire déjà présent dans l'immersion ténébreuse d'Altamira, volume désolidarisé de la référence anthropomorphique du regard. Pour voir, ici comme là-bas, il est nécessaire d'abandonner la logique frontale qui s'articule autour d'une ligne d'horizon, afin de s'aventurer dans une circulation multi-axiale qui aura perdu tous repères ergonomiques. S'en suit un dénie opératoire des hiérarchies entre modèle, ombre et reflet, qui instaure un espace de suspension. Le regard survole le territoire de l'image, il se fait nomade infatigable, dorénavant capable d'articuler le macroscopique et le microscopique, le présent et l'absent, le concret et l'imaginaire, la maîtrise rassurante de la figure et l'inquiétude du hors-champ. De Altamira à l'écran d'immersion numérique, il s'agit toujours de construire une apostrophe à l'adresse des limites de la figure et du visible.

### 2-L'espace-image

Pour mieux comprendre le statut des images synthétiques se manifestant dans un écran devenu spatial, il faut interroger la nature réelle de l'espace virtuel.

Quand nous évoquons la notion d'espace, nous faisons traditionnellement référence à l'acception qu'en a proposée Kant. En effet, pour Kant, l'Espace et le Temps sont les *conditions a priori de notre perception*. Il est impossible à l'être humain de percevoir quelque chose en dehors de ces deux conditions. L'Espace comme le Temps imposent leurs structures respectives à notre accès au monde.

Or, l'espace virtuel est, quant à lui, d'une tout autre nature. Au même titre que n'importe quel objet virtuel, l'espace n'est qu'une visibilité dépendante d'un modèle numérique. Ainsi, l'espace synthétique est un leurre sans profondeur, qu'il faut comprendre comme une image-surface enveloppante, qui se métamorphose au gré de notre progression illusoirement spatiale. Comme un voile qui ferait coupole autour de nous, nous évoluons immergés dans l'écran, face à une image représentant l'espace.

Cet espace-image, modélisé, est en interaction constante avec les autres objets numérisés qu'il enveloppe ou qui s'y déplacent. De la sorte, le virtuel doit inventer un univers synthétique en constante genèse, capable d'opérer un aller-retour permanent entre l'image et le modèle numérique, toujours plus informé que son image. Dans un processus de rafraîchissement constant, l'image se réajuste au fil des modifications du contexte. Une fluidité extrême installe une dimension de transitoire dans l'épaisseur du monde synthétique.

## Enjeux de l'écran hybride contemporain

### 1-L'écran hybride

Au-delà de la proposition d'un écran d'immersion comme étant l'ultime proposition des dispositifs contemporains de l'image, sans doute faut-il plutôt travailler à partir d'un redéploiement de l'ensemble des écrans historiques. Alors que l'écran d'immersion s'est imposé avec l'apparition des technologies de la simulation, en vue d'insister sur une implication plus complète du corps et des perceptions du spectateur, il ne semble plus être la préoccupation exclusive des artistes. Des croisements de plus en plus systématiques s'opèrent entre les multiples dispositifs apparus au fil de l'aventure des images, croisements que les nouveautés technologiques encouragent. L'écran hybride que construisent les nouvelles technologies conjugue ainsi à l'infini les différentes caractéristiques des dispositifs iconique, idéographique ou d'immersion. Ce faisant, l'écran hybride s'inscrit dans une dynamique de continuité esthétique, et non de rupture radicale incompréhensible.

#### a) -La valeur iconique de l'écran hybride

À l'instar du dispositif iconique, l'image numérique désigne un prototype invisible, dont l'ampleur des capacités informationnelles excède les possibilités d'expression visuelle de l'écran.

Le rapprochement entre le dispositif iconique et le dispositif numérique permet d'insister sur plusieurs caractéristiques de ces deux images. Dans les deux cas, le prototype n'est jamais contenu dans l'image. Cet acquis nous autorise à dégrader l'image en insistant sur son origine inaccessible. La duplication du monde n'étant pas sa visée, l'image en elle-même n'a aucune valeur de vérité, elle demeure incomplète et insatisfaisante, ce qui l'éloigne théoriquement du risque idolâtre. Dans le cadre des images de synthèse, cette précision est fondamentale. En effet, l'incroyable puissance de simulation du virtuel donne lieu à des discours confus qui valorisent la perte des réalités au profit d'une immersion dans un monde irréel substitutif. La vigilance en ce domaine exige donc de rappeler sans cesse la nature transitoire et vide de l'image numérique. On ne construit pas un monde avec du vent.

Dans le même mouvement, il importe de rappeler que l'image numérique, à l'instar de l'icône, est par nature imparfaite et invalide. Si sa capacité de simulation est tellement forte, c'est parce qu'elle s'emploie à nous faire croire que, sur le modèle des images indicielles, son modèle est le réel auquel elle ressemble absolument. Or, il s'agit d'un leurre, puisque son référent n'est pas le monde mais son modèle chiffré, qu'elle ne parvient jamais à exprimer totalement. C'est ainsi tout notre rapport à la ressemblance qu'il s'agit de repenser. Là où jusqu'ici les images devaient rendre des comptes à ce qu'elles redoublaient, l'image numérique, comme l'icône, n'en réfère qu'à un invisible devenu technique. Au-delà des apparences, son projet véritable n'est donc pas de ressembler au réel, mais bien de restituer au plus juste la masse d'informations qu'elle contient. C'est dans ce cadre qu'elle s'ouvre à toutes les manipulations du visible. Légitimé par le projet numérique lui-même, le trucage n'est que la mise en œuvre du modèle invisible chiffré. Cette complicité de structure entre l'image numérique et sa manipulation confirme une fois de plus que la question du contenu est moins opératoire que celle du dispositif. Si le concepteur de l'image opte pour une illusion plutôt que pour la mise à jour de la structure chiffrée biface, c'est à lui et non à l'image qu'en incombe la responsabilité. Les artistes qui travaillent la distorsion entre le modèle numérique et le modèle visible sont là pour en témoigner.

Ainsi, dans sa relève de l'écran iconique, le virtuel propose un écran biface d'un nouveau genre : il articule un invisible chiffré à une visibilité nécessairement imparfaite dans sa capacité de restitution. La puissance d'illusion de l'image de synthèse tient au fait qu'elle parvienne à simuler le monde, là où elle ne peut pas restituer intégralement son véritable modèle.

#### b) -La valeur idéographique de l'écran hybride

L'esthétique du virtuel, en plus de ses résonances sur le dispositif iconique, ramasse les caractéristiques de l'écran idéographique.

L'imagerie virtuelle instaure une esthétique de l'écart et du vide qui constitue l'image en calques successifs, comme le logiciel de *Photoshop* le démontre sans détours. Il s'ensuit une image qui se pense davantage comme une surface de lisibilité graphique, que comme un seuil de pénétration. L'image de synthèse est une pure extériorité du plan qui couvre le vide des

corps pour construire les volumes. Mitoyenneté sans intériorité propre, elle lie et sépare simultanément. Superposant mosaïques et variations de volets s'ouvrant et se fermant au gré du parcours, l'image de synthèse constitue une esthétique plate du feuilletage horizontal dans laquelle la construction graphique de la page se charge de sens.

Ainsi, à la surface réfléchissante de l'image indicielle, l'image de synthèse oppose une puissance d'abstraction codée. Instaurant une véritable logique cartographique de l'image, l'image virtuelle articule macroscopique et microscopique, infini et détail, lisible et visible.

L'image de synthèse s'offre comme un territoire à l'exploration, celui d'une surface sans point de fuite ni profondeur, qui ouvre sur un invu sans horizon. Cet espace singulier définit l'écran d'immersion numérique, qu'il soit spatialisé pour une installation ou métaphorique pour les œuvres présentées sur ordinateur.

### c)-L'immersion numérique imaginaire

Depuis l'adaptation au flou qui fait d'elle une entité inassignable, jusqu'à sa sensibilité biface qui l'apparente à une peau, l'image numérique résonne sur le modèle fluide du plan d'eau de Monet.

Mais plus encore, situer le dispositif numérique dans son héritage idéographique permet de saisir la nature singulière de sa puissance d'immersion. En effet, si le virtuel mis en espace s'impose sans ambiguïté comme dispositif d'immersion, il n'en est pas de même pour le virtuel qui advient sur l'écran d'ordinateur. Parce qu'il tient le corps du spectateur en dehors du champ offert au regard, le dispositif du virtuel advenant par l'écran est une immersion qui ne dit pas son nom. Or, c'est précisément la nature immersive de l'image numérique visible sur l'ordinateur qu'il s'agit de souligner. Ni miroir, ni fenêtre, cet écran invite à une pénétration imaginaire au cœur d'un territoire virtuel. De sorte que, même si le corps n'est pas sollicité, le navigant est cependant appelé à faire l'épreuve d'un parcours au sein d'un univers immatériel. Cette immatérialité dans laquelle l'image numérique advient est précisément ce qui lui tient lieu d'écran d'immersion, bien au-delà des apparences de frontalité que la plaque de verre peut entretenir. Quand l'image numérique apparaît dans l'ordinateur, elle ne se présente pas sur un cadre plat, mais se manifeste dans toute son épaisseur feuilletée, et sa porosité. Elle s'affirme comme territoire d'exploration, insaisissable dans sa totalité. Comprendre l'image numérique pour ce qu'elle est véritablement, ce n'est pas la penser à l'aune de la vitre cadrante de la machine, mais bien en s'immergeant dans l'écran-volume qu'elle met en scène. Ainsi, l'image de synthèse, fusse-t-elle réduite à sa manifestation sur écran, instaure irrémédiablement un dispositif d'immersion.

## Conclusion : l'écran de nos libertés

Construire une généalogie du concept d'écran, capable de révéler une filiation entre le dispositif d'Altamira et celui de l'univers numérique, permet de comprendre les caractéristiques des nouvelles technologies de l'image selon une logique de continuité, et non plus de rupture radicale. Partant, ce sont toutes les hypothèses catastrophistes, annonçant l'avènement d'un nouveau territoire impensable de l'image, qui s'effacent. Hier comme aujourd'hui, l'image préserve la nature invariante de sa logique, et demeure un objet accessible à la réflexion.

Mais surtout, en construisant une telle continuité dans l'aventure de l'image, il devient possible de comprendre en quoi, depuis ses origines jusqu'à aujourd'hui, nous avons toujours affaire à ses ambiguïtés. Hésitant entre *simulation* et *apparition*, l'image ne fait qu'augmenter son potentiel d'ambivalence au fil de ses améliorations technologiques. Depuis les bisons d'Altamira, jusqu'aux simulations virtuelles, en passant par les mises en scène de la perspective, les trompe-l'œil et la photographie, l'image-*simulation* perfectionne à l'infini sa puissance d'illusion. Mais simultanément, l'image-*apparition* s'autonomise, abandonnant toute parenté avec un projet de redoublement du monde, pour s'affirmer avec une énergie grandissante comme structure d'articulation entre le montrable et l'incontrôlable. Car c'est bien de cette peur-là dont nous parle l'*apparition*, peur de nous trouver dans une relation de face-à-face avec ce monde ténébreux et indiscipliné que nos yeux ne savent maîtriser. Monde de la caverne, ou monde de l'arrière de l'écran, il s'agit toujours de la part d'insaisissable en jeu dans l'avènement du visible.

Pour peu que l'on saisisse notre courage de spectateur à deux yeux, depuis Altamira jusqu'au numérique, il est permis de reconnaître la persistance de l'*apparition*. Depuis l'intérieur de l'écran de nos libertés, elle a préservé toute son autonomie et continue de nous regarder.