

> Les (en)jeux illusionnistes du hors-écran dans la téléphonie mobile

Sophie Limare

Résumé

En s'appuyant sur l'analyse d'un corpus d'œuvres numériques utilisant l'oxymore de l'écran-support qui, selon Gérard Wajcman : « cache ce qui est derrière et [...] donne à voir ce qui se peint dessus », il s'agira de mettre au jour les nouveaux enjeux du hors écran dans les interventions numériques de web artistes tels que François Dourlen ou Zach King. Au-delà d'une pratique brouillant les pistes entre artiste et amateur, ces démarches s'inscrivent dans l'histoire de l'art en transposant les ambiguïtés topologiques de l'univers surréaliste sur l'écran et le hors écran de leur tablette numérique ou de leur téléphone mobile. Selon Serge Tisseron : « Le téléphone mobile a donné une incroyable liberté de mouvement au preneur d'images. Il peut sauter, s'accroupir, s'allonger sur le sol sans que cela paraisse étrange. Beaucoup de gens ont découvert avec ces appareils, le plaisir de faire des photos non seulement avec l'œil, non seulement avec les mains, mais avec le corps entier ». Comment la souplesse d'utilisation de ces appareils « mobiles » induit-elle de nouvelles prises en compte spatiotemporelles du hors-écran ? L'analyse de ces mises en scène qui instaurent un peu de « jeu » dans le maillage réticulaire du regard numérique soulèvera le voile de Zeuxis en renouvelant les bases du dialogue entre réalité, réalité diminuée et réalité augmentée...

Plan

- Les (en)jeux illusionnistes du hors-écran dans la téléphonie mobile
- Les hors-écrans magrittiens de François
- Le *parergon* graphique d'Alex Solis
- Les mises en abyme « photo-graphiques » de Ben Heine

Auteur

Sophie Limare est agrégée d'arts plastiques et docteure en esthétique et théorie de l'art contemporain. Elle est membre du laboratoire CLARE ARTES Université Bordeaux 3 Montaigne et enseigne les arts visuels à l'ESPE d'Aquitaine - Université de Bordeaux. Elle a notamment publié en 2015 *Surveiller et sourire* - Les artistes visuels et le regard numérique aux Presses universitaires de Montréal dans la collection *Parcours numériques* : <http://www.parcoursnumeriques-pum.ca/surveilleretsourire>

Les (en)jeux illusionnistes du hors-écran dans la téléphonie mobile

[1] Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, texte traduit, présenté et annoté par Stéphane Schmitt, Coll. Bibliothèque de La Pléiade, Paris, Gallimard, 2013.

[2] Parrhasios, du grec ancien Παρράσιος, est un peintre célèbre de la Grèce antique.

[3] Le terme *mimesis*, issu de la Poétique d'Aristote, définit l'œuvre comme une imitation du monde tout en respectant des conventions.

[4] Jean-Philippe Narboux, *L'Illusion*, Paris, Flammarion, 2000, p. 16.

[5] *Ibid*

[6] Expression que l'on peut utiliser pour désigner l'individu hypermoderne assujéti aux écrans de ses outils numériques.

[7] Serge Tisseron, « De l'image dans la main à l'image en ligne ou Comment le numérique a affranchi la photographie des discours morbides », dans Laurence Allard, Laurent Creton, Roger Odin (dir.), *Téléphone mobile et création*, Paris, Armand Colin/Recherches, 2014, p. 123.

[8] Marcello Vitali Rosati, *S'orienter dans le virtuel*, Paris, Hermann, 2012, p. 56.

[9] *Ibid*, p. 158.

L'une des plus célèbres surfaces peintes de manière illusionniste remonterait à la Grèce antique. Pline l'Ancien rapporte dans son *Histoire naturelle* [1] que le peintre Zeuxis s'était engagé dans un combat pictural contre Parrhasios [2] pour départager celui qui serait le plus habile au jeu de la *mimesis* [3]. Ce dernier avait représenté des raisins si crédibles que des oiseaux s'y seraient laissés prendre; il pensait ainsi vaincre son rival et lui demanda alors d'ôter le voile posé sur sa toile pour observer sa peinture. Le voile étant lui-même peint en trompe-l'œil, Zeuxis dut reconnaître sa défaite car Parrhasios avait réussi à le tromper en tant qu'homme, et peintre de surcroît, ce qui surpassait de loin le leurre des oiseaux.

Le combat entre Zeuxis et Parrhasios, suivi de l'invention de la perspective, a renforcé l'idée que la surface était une interface du « faire vrai », conjuguant planéité et profondeur dans un jeu de regard mêlant réalité et illusion. D'un point de vue philosophique, il est à rappeler que: « Si l'apparence s'oppose à la réalité plus ou moins métaphoriquement, comme la surface à la profondeur, l'illusion est au contraire un effet de la surface [4] ». Jean-Philippe Narboux précise en outre que: « l'apparence voile ou cache la réalité (la réalité est pour ainsi dire derrière l'apparence), mais il n'y a rien derrière l'illusion [5] ».

La *veduta* perspectiviste de la Renaissance qui s'ouvrait sur un monde pictural fixe, mesurable et pensable a aujourd'hui cédé la place à une window donnant accès à un monde virtuel fluide, insaisissable et complexe. *L'homo ecranis* du XXI^e siècle [6], placé devant la fenêtre de son ordinateur, se situe simultanément dans la réalité "physique" tout en naviguant dans la fluidité virtuelle de l'espace numérique. Il peut de plus emporter avec lui l'écran-surface de son téléphone intelligent et expérimenter ainsi d'autres manières de voir et de capturer ce qu'il voit, comme le précise Serge Tisseron sous l'angle de la psychanalyse:

« Le téléphone mobile a donné une incroyable liberté de mouvement au preneur d'images. Il peut sauter, s'accroupir, s'allonger sur le sol sans que cela paraisse étrange. Beaucoup de gens ont découvert avec ces appareils, le plaisir de faire des photos non seulement avec l'œil, non seulement avec les mains, mais avec le corps entier. » [7]

La souplesse d'utilisation de ces appareils « mobiles » apporte aux artistes de nouvelles prises en compte spatiotemporelles du hors-écran. Le fait de pouvoir transporter dans sa poche un appareil capable de mémoriser en temps réel ce qui nous entoure modifie sensiblement notre rapport au temps et à l'espace. Marcello Vitali-Rosati observe que nous vivons dans une réalité perçue comme un « flux continu [8] » tout en précisant que notre science et notre langage, n'arrivant pas aisément à penser le mouvement: « préfèrent [...] en faire abstraction, pensant la réalité comme une série d'arrêts sur image juxtaposés [9] ». Selon ce philosophe, on se retrouve toujours face à une opposition de deux instants pour définir la réalité et il est impossible de saisir le passage de l'un à l'autre. À l'heure du web 2.0, cette réalité peut de plus devenir augmentée selon le degré de connexion aux écrans qui nous entourent. Différencier ce qui relève de l'écran et du hors-écran dans des images fixes devient dès lors un moyen de percevoir la complexité de la réalité qui ne peut être « saisie » en tant que flux.

La surface étant considérée comme le siège de l'illusion, son analogie avec la planéité des écrans de tablettes, téléphones ou ordinateurs a incité nombre d'artistes à aborder de nouveaux processus de trompe-l'œil à l'aide

de ces outils numériques. Dans ce contexte hypermoderne, il s'agira ici de soulever le voile de Parrhasios, pour analyser de nouvelles disjonctions spatiotemporelles dans des doubles jeux illusionnistes de hors-écrans numériques conçus par des artistes hypermodernes, adeptes de la téléphonie mobile.

Les hors-écrans magrittiens de François

Contrairement à la mise en scène des Ménines de Vélasquez, interrogeant dès 1656 le hors-écran par la suggestion d'une multiplicité de points de vue, *La Condition humaine* peinte par René Magritte en 1933 [Fig. 1] est une représentation picturale et illusionniste qui joue sur le hors-écran selon un seul point de vue frontal. Le tableau représente en abyme un autre tableau enchâssé sur un chevalet situé devant une fenêtre, elle-même donnant sur un paysage – représenté sur le tableau. À travers cette composition endotopique, Magritte interroge la limite entre l'espace de l'œuvre et celle du monde qu'elle est censée imiter, contrecarrant ainsi l'habituelle frontière entre le cadre et le tableau – qui se détache habituellement du mur sur lequel il est accroché. Or, ici: «la fenêtre flanquée de rideaux révèle que cet espace est celui de l'illusion. Pour Magritte, la vitre est une surface et la représentation un jeu de surfaces coulissantes [10]». Un interstice spatial se glisse en effet dans la (dis)continuité du paysage qui semble s'échapper de la toile tout en se fondant en parfaite harmonie avec son «double» représenté à l'arrière-plan du tableau-fenêtre. Le cadrage de la fenêtre s'entrelaçant avec celui du chevalet instaure un doute sur cette superposition contradictoire; il s'agit bien ici de: «disjoindre l'image et le regard [...], les disjoindre pour précisément penser leur combinaison [11]». Or, la disjonction entre l'image et le regard n'est envisageable que dans la mesure où l'homme ne voit le monde que d'un seul point de vue. Le titre du tableau de Magritte - *La Condition humaine* -, rappelle que l'homme reste assujéti à un point de vue unique sur le monde: le «dépassement» pictural de cette «condition» étant à la source même des doubles jeux de regard qui ont enrichi son univers surréaliste. La démarche photographique de Daniel Kukla, installant en 2002 de grands miroirs posés sur des chevalets dans un parc national du sud de la Californie, s'inscrit dans le sillage de René Magritte [Fig. 2]. En proposant une complexité de relations entre l'image et l'espace qui la contient, l'artiste joue sur des «effets de contours» qui font écho à la complexité de juxtaposition des écosystèmes.

Que son médium soit pictural ou photographique, la disjonction de l'image avec le regard n'est envisageable que dans la mesure où l'homme ne voit le monde que d'un seul point de vue, ce point de vue unique étant d'ailleurs le fait d'une vision humaine, perspectiviste ou photographique.

[10] Pierre Sterckx, « Abécédaire magrittien », dans Séverine Cuzin-Schulte (dir.), *Magritte, ses sources, ses thèmes, son héritage*, Issy-Les-Moulineaux, TTM Éditions/Beaux-Arts éditions, 2009, p. 62.

[11] Gérard Wajcman, *Fenêtre, Chroniques du regard et de l'intime*, Lagrasse, Éditions Verdier, 2004, p. 330.

Fig. 1 René Magritte, *La Condition humaine*, 1933 ©National Gallery of Art, Washington.

Fig. 2 Daniel Kukla, *The Edge Effect – Effet de contour*, 2012 ©Daniel Kukla.



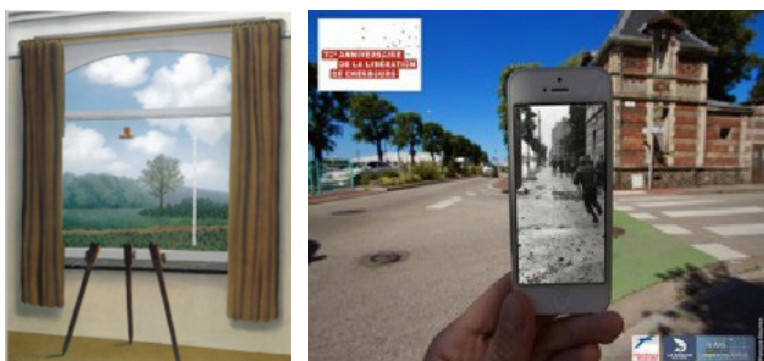
[12] Marcello Vitali Rosati, *Corps et virtuel, Itinéraires à partir de Merleau-Ponty*, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 214.

Dans le sillage de cette mise en scène magrittienne, de nombreux artistes ont créé des passages paradoxaux et diatopiques entre ce qui s'affiche sur l'écran de leurs téléphones mobiles et l'espace qui les contient - la diatopie ayant été définie par Marcello Vitali Rosati comme une « interstitialité spatiale, [...] qui détermine la discontinuité de l'espace [12] ». Ces passages paradoxaux sont perçus sur un nouvel écran à travers lequel nous regardons leur articulation. Certaines œuvres contemporaines exploitant le hors-écran semblent relever d'une diatopie génératrice d'ambiguïtés spatiotemporelles en jouant simultanément sur un « ici » et un « ailleurs », ou un « avant » et un « maintenant ». Leur analyse, au regard de *La Condition humaine* de Magritte permet d'apprivoiser la complexité de la réalité dite augmentée, tout en revisitant ces productions numériques au regard de l'histoire de l'art occidental.

François Dourlen est à la fois photographe et professeur de lettres et d'histoire. À l'instar de nombreux artistes revisitant les pratiques amateurs, il utilise son téléphone mobile comme principal outil de création. Ses travaux ont été diffusés sur Internet et les réseaux sociaux, notamment grâce à son compte Facebook sobrement intitulé *Les photos de François*. Sa démarche transpose la mise en scène endotopique de *La Condition humaine* magrittienne dans l'univers numérique. Le chevalet, initialement représenté devant la fenêtre par le peintre belge, cède la place à l'écran du téléphone portable tenu ostensiblement par la main de l'artiste dans un cadrage photographique élargi [Fig. 1]. En insérant volontairement la main dans le champ de sa photographie, François Dourlen dévoile les coulisses de son intervention et assume la mise en scène amateur de son dispositif illusionniste.

Fig. 1 René Magritte, *La Condition humaine*, 1933 ©National Gallery of Art, Washington.

Fig. 3 François Dourlen, *Réalité diminuée*, Cherbourg, 2013, © Les photos de François.



Pour commémorer les soixante-dix ans de sa libération, la ville de Cherbourg-Octeville lui a commandé en 2013 un projet apportant une visibilité sur ce fait historique. Imprimées en tirages de quatre mètres sur trois, les images conçues pour cette intervention *in situ* ont été installées dans les rues, sur les espaces visuels ordinairement consacrés à la publicité. Sur l'une d'entre elles, la main de François Dourlen tient explicitement à la verticale l'écran de son téléphone mobile présentant la photographie en noir et blanc d'un soldat qui semble courir au premier plan d'une rue prise en légère contre-plongée [Fig. 3]. Le hors-écran est ici marqué par une (dis) continuité visuelle paradoxale: le prolongement perspectiviste de cette rue photographiée en noir et blanc, au moment de la libération de la ville, coïncide avec son emplacement actuel, photographié en couleur. Une même maison se retrouve ainsi à la fois représentée en couleur et en noir et blanc, l'arrête de son volume architectural se mêlant avec le bord de l'écran du téléphone de François Dourlen.

Le médium photographique, qui est à la fois doué de crédibilité et assujetti aux lois de la perspective, est très prisé par les artistes produisant des

jeux d'illusion. La photographie est en effet ontologiquement dépendante d'un seul point de vue, tout comme le regard humain. Cette similitude perspectiviste et photographique des regards humains, est ici exploitée dans une continuité spatiale associée à une discontinuité temporelle. Le double « jeu » instauré de façon minimaliste entre l'écran du passé en noir et blanc et le hors-écran du présent en couleur est indispensable à la « perception » de l'illusion. L'artiste, situé à un même angle de vue/de rue stratégique, se « joue » des lecteurs de son image en articulant parfaitement dans cette « pause » photographique deux perceptions (in)cohérentes de la réalité – elles-mêmes réunies dans la prise de vue d'un second appareil demeuré hors champ.

[13] Gérard Wajcman, *op. cit.*, p. 99.

Dans son essai sur *la Fenêtre*, le psychanalyste Gérard Wajcman a cerné la dualité de l'écran support: « un écran cache, un écran donne à voir, il cache ce qui est derrière et il donne à voir ce qui se peint dessus [13] ». François Dourlen construit sa démarche photographique sur ce double jeu iconique paradoxal, conjuguant simultanément juxtaposition et superposition. On a en effet souvent abordé l'écran oxymorique sous l'angle de la superposition en analysant ce qu'il montrait ou ce qu'il cachait. Or, l'évolution technologique, produisant des écrans mobiles de petite taille, permet de créer aujourd'hui de nouveaux jeux d'illusion basés sur l'insertion directe de la surface numérique du téléphone mobile dans le cadrage de la « réalité ». Les habitants de Cherbourg, confrontés à ce double jeu iconique de juxtaposition/superposition, ont ainsi aisément reconnu le « ça-a-été » de leur ville en guerre qui ressurgit dans un noir et blanc anachronique.

En sus de la dimension commémorative de son travail, François Dourlen instaure un concept de réalité « diminuée ». Cette terminologie semble contrecarrer avec humour celle de la réalité dite « augmentée », cet adjectif étant habituellement utilisé pour qualifier notre relation aux technologies numériques qui nous permettent d'être géolocalisés, filmés par des caméras de surveillance, ou abreuvés d'informations via notre téléphone mobile en fonction du lieu où nous nous trouvons. En contrepoint de cette réalité dite « augmentée », François Dourlen apporte ici une visibilité sur une réalité « diminuée ». La mise en scène (in)cohérente d'une époque révolue, au cours de laquelle la question de la réalité augmentée n'était pas à l'ordre du jour, connote au passage la gestion de la mémoire et de l'oubli à travers les outils numériques de notre hypermodernité.

Le parergon graphique d'Alex Solis

Nombre de doubles jeux illusionnistes conçus à partir de téléphones mobiles se construisent autour de la notion de limite, elle-même inhérente aux bords des écrans numériques. Si l'écran est doué d'une surface oxymorique paradoxale, le hors-écran renvoie pour sa part à la notion de hors-cadre qui est récurrente dans l'histoire de l'art occidental. Le hors-écran peut ainsi être abordé par la pensée du philosophe Jacques Derrida qui emprunte notamment le mot *parergon* à Kant, en le définissant par ce qui se situe à côté de l'œuvre :

« Un parergon vient contre, à côté et en plus de l'ergon, du travail fait, du fait, de l'œuvre mais il ne tombe pas à côté, il touche et coopère, depuis un certain dehors, au-dedans de l'opération. Ni simplement dehors ni simplement dedans. Comme un accessoire qu'on est obligé d'accueillir au bord, à bord. Il est d'abord l'à-bord. » [14]

[14] Jacques Derrida, *La vérité en peinture*, Paris, Flammarion, 1978, p. 63.

La notion de *parergon*, qui induit la pensée d'un « en-plus » qui touche et coopère, peut être utilisée pour comprendre la démarche d'Alex Solis. Sa série, baptisée *The New Campaign*, revisite en effet le processus illusionniste

autour du hors-écran de son téléphone mobile en jouant sur des apports graphiques qui touchent et coopèrent avec la photographie. Dans un selfie familial, l'artiste américain se représente entouré de sa femme et de ses deux enfants. Selon un graphisme précis et épuré, Alex Solis laisse entrevoir ses mains en gros plan, tenant en abyme et à bout de bras l'appareil téléphonique sur l'écran duquel figure la photographie familiale [Fig. 4].



Fig. 4 Alex Solis, The New Campaign © Alex Solis.

Contrairement à François Dourlen qui instaure ses doubles jeux de hors écrans dans des espaces « vécus », Alex Solis intensifie le processus illusionniste en prolongeant graphiquement une image photographique dans un espace fictif. En arrière-plan de la scène apparaît l'intérieur dessiné d'un salon muni d'une fenêtre flanquée de deux rideaux rouges plissés qui font écho à ceux de la fenêtre magrittienne théâtralisant la mise en scène de *La Condition humaine*. Dans son jeu d'illusion conçu autour du *parergon* de son téléphone mobile, Alex Solis multiplie les passages paradoxaux de hors-écrans et de hors-cadres, sa fenêtre fictive donnant elle-même à voir un paysage qui prolonge cet arrière-plan graphique avec une voiture garée à proximité de quelques arbres. La fenêtre, et à fortiori la fenêtre magrittienne, est en effet un élément architectural conçu sur un entre-deux, fondateur du passage du regard. Depuis la Renaissance, cet objet pictural fondamental de la pensée instaure en effet: « comme de part et d'autre, les figures corrélatives du Spectateur et du Monde [15] ». Au-delà du clin d'œil à l'univers de Magritte, la fenêtre architecturale dessinée par Alex Solis fait écho à la fenêtre de l'écran du téléphone mobile, elle-même conçue sur un entre-deux instaurant une césure entre le flux de la réalité et sa capture sur écran.

[15] Gérard Wajcman, *op. cit.*, p. 62.

La mise en abyme voyeuriste et (in)cohérente du hors-écran d'Alex Solis met en scène une image explicitement liée au « faire voir » - le selfie étant associé au fait de se regarder en train de (se) voir. Pour autant le graphisme du *parergon* photographique bouscule notre approche de la réalité en perturbant notre appréhension du virtuel et du fictionnel. Dans notre hypermodernité, le virtuel est le plus souvent associé à ce qui est situé à l'intérieur et non à l'extérieur de l'écran ; de même le graphisme est pour sa part un médium connotant habituellement un univers le plus souvent fictionnel, comme dans le cinéma d'animation. Si le virtuel et la fiction s'opposent tous deux à la réalité, ils n'en demeurent pas moins dissociables: la virtualité n'étant pas systématiquement opposée à la vérité, sa relation à un référent ancré dans la « réalité » demeure plus distante. D'un point de vue esthétique, Jacinto Lageira observe à ce propos que « entre un monde totalement virtuel, fabriqué de toutes pièces, et un monde dit réel, concret ou tangible, il y a une place intermédiaire à définir

[16] Jacinto Lageira, *La déréalisation du monde, Réalité et fiction en conflit*, Paris, Actes Sud/Jacqueline Chambon, 2010, p. 84.

[17] Cette coiffe qui était à l'origine un chapeau de la Renaissance italienne, symbolise aujourd'hui la réussite universitaire et est portée par les étudiants anglo-saxons à l'issue de leurs études.

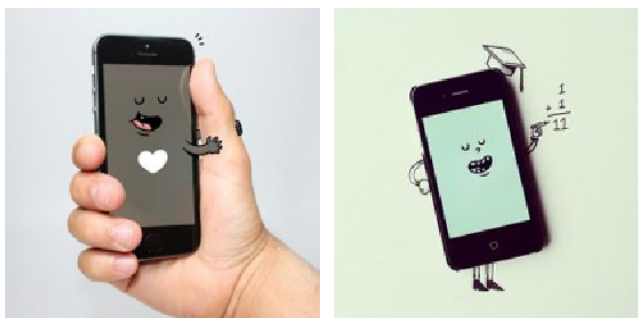
et même une place à tenir **[16]**». À travers la confrontation de ces jeux de hors-écrans ambigus Alex Solis propose une mise en scène « photo-graphique » qui rend compte de la complexité de l'acte de voir dans notre réalité augmentée.

D'autres productions « photo-graphiques » de la série *The New Campaign* jouent également sur une approche illusionniste du hors écran. Le téléphone mobile d'Alex Solis est parfois utilisé en tant qu'« enveloppe » corporelle d'un personnage de fiction dont le visage est figuré à l'intérieur de l'écran et dont certaines parties du corps, comme les bras ou les jambes, sont ajoutées à l'extérieur de l'écran par quelques traits de crayon [Fig. 5]. Coiffé d'une toque universitaire **[17]**», l'un de ses personnages hybrides calcule une addition simpliste en y insérant une erreur grossière. Au-delà du caractère humoristique de la situation le double jeu illusionniste d'Alex Solis instaure un doute sur la capacité de ces téléphones - qualifiés par ailleurs d'intelligents -, à cerner la réalité dont ils sont censés rendre compte au moins d'un point de vue photographique. Ces interactions photo-graphiques induisent, sur un mode très épuré, une (dis)continuité entre ce qui se joue à l'intérieur et à l'extérieur de l'écran, créant par là-même une interstitialité génératrice de doute sur l'approche de la réalité.

Dans un registre similaire, l'artiste a photographié sa main tenant un téléphone sur un fond totalement neutre et selon un cadrage très serré. L'objet de communication, personnifié par un visage souriant et muni d'un émoticône à la place du cœur, entoure chaleureusement de ses bras dessinés le pouce d'Alex Solis qui est photographié [Fig.6]. Au-delà de la personnification, ce jeu illusionniste du hors-écran inverse de manière humoristique le profond attachement que l'on peut parfois porter à son téléphone. La « prise en main » au sens propre est de fait inversée : le téléphone mobile tenu par l'artiste lui enserre amoureusement le pouce en retour, semblant ainsi manifester un profond attachement à son propriétaire. Cette mise en scène connote de façon humoristique notre mode relationnel avec cet objet tactile que l'on ne cesse par ailleurs de caresser pour obtenir la moindre information.

Fig. 5 Alex Solis, *The New Campaign* © Alex Solis.

Fig. 6 Alex Solis, *The New Campaign* © Alex Solis.



Les hors-écrans illusionnistes d'Alex Solis, brouillent les frontières entre les espaces graphiques et photographiques, leur approche parergonale questionne les limites de l'image numérique et par là-même celles de notre réalité dite augmentée. Le fait de réunir dans une même image deux médiums qui interagissent de façon (in)cohérente autour de l'écran d'un téléphone mobile permet de penser la complexité des relations qui se jouent entre le réel, la fiction et le virtuel. Cette démarche duelle à la fois épurée et complexe incite à convoquer la pensée d'André Gunthert qui constate que la résistance des professionnels du milieu de la photographie a déplacé de façon inattendue le bouillonnement de l'innovation du secteur photographique vers celui de la téléphonie mobile: « qui devient peu à peu pionnier des nouvelles pratiques visuelles **[18]** ».

[18] André Gunthert, *L'image partagée. La photographie numérique*, Paris, Textuel, 2015, p. 13.

Les mises en abyme « photo-graphiques » de Ben Heine

D'autres pratiques artistiques paradoxales, conçues avec des téléphones mobiles, offrent une (dis)continuité visuelle sur des doubles jeux de hors-écrans. Benjamin Heine – dit Ben Heine est un artiste belge d'origine ivoirienne qui s'est d'abord fait connaître dans le domaine de la caricature politique. En 2011, il s'est lancé dans une production sérielle intitulée Crayon et appareil photographique dans laquelle ses clichés (photo)graphiques, simplement numérotés, laissent carte blanche à l'imagination du lecteur d'image. Sa démarche est liée à la fois à celle de François Dourlen et d'Alex Solis. À l'instar de la composition des *Photos de François*, l'artiste crée des endotopies en plaçant en abyme un écran numérique ou un morceau de papier dans le champ d'une composition photographique élargie de façon (in)cohérente; en écho au travail d'Alex Solis, il instaure une (dis)continuité visuelle entre le médium du dessin et celui de la photographie.

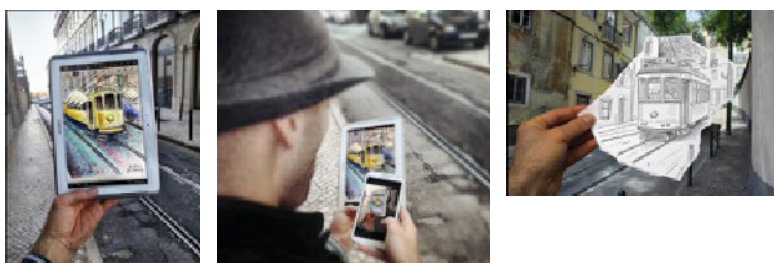
Ben Heine fut l'un des premiers artistes à être recruté en 2010 par la compagnie Samsung afin de mettre ses talents au service de la promotion des possibilités graphiques des outils de cette marque. En 2012, la compagnie Samsung Portugal lui a ainsi proposé de réaliser plusieurs interventions « photo-graphiques » dans la ville de Lisbonne et l'artiste s'est laissé photographier et filmer lors de la création de doubles jeux de hors-écrans illusionnistes censés mettre en valeur les qualités visuelles de la ville et les prouesses technologiques de la tablette Galaxy Note 10.1 et du téléphone mobile Galaxy note II [19]. Pour mener à bien ce projet, il s'est notamment inspiré d'un élément emblématique de la capitale portugaise qui est son vieux tramway jaune. Ce thème avait déjà été traité dans sa série *Pencil VS Camera*, au cours de laquelle, il avait expérimenté un double jeu diatopique entre les représentations graphique et photographique d'un même point de vue. La main de l'artiste apparaît dans la partie gauche du champ de vision et tient un fragment de feuille déchirée dont le contenu graphique correspond à la partie photographique occultée. Benjamin Heine joue ici entre le visible et l'invisible et crée une diatopie creusée entre deux modes de représentation basés sur la *mimesis*; il instaure de fait un contraste entre la couleur et le noir et blanc tout en maintenant une (dis)continuité (photo)graphique entre les principales lignes de construction de cette image double. [Fig. 7]. Ben Heine tient ostensiblement une surface dessinée en la laissant pénétrer dans le champ de son image. Cette irruption de la main dans le cadrage photographique n'est pas non plus sans évoquer les jouets animés à bout de bras par les enfants qui les considèrent comme « réels » dans des scénarios évoluant au gré de leur imagination.

[19] Ben Heine relate cette expérience sur son blog « Creative Challenge in Lisbon » : <http://benjaminheine.blogspot.fr/2012/10/creative-challenge-in-lisbon-with.html>

Fig. 7 Ben Heine, Pencil vs Camera, 2012 © Ben Heine.

Fig. 8 Ben Heine pour Samsung Portugal © 2012.

Fig. 9 Photo: Samsung, Portugal/Desafio, Global Ativism/Dub, video Connection © 2012.



Obligé de se familiariser avec ces nouveaux outils numériques en un temps record, Ben Heine a réactualisé la perception illusionniste du tramway portugais en remplaçant le morceau de papier par une tablette numérique sur laquelle il a redessiné une version du tramway jaune, équipé d'ailes

et prêt à s'envoler vers de nouveaux horizons [Fig. 8]. La cohérence entre les lignes du tramway et celles du trottoir renforcent les jeux d'illusion perspectiviste et laissent la possibilité à Ben Heine de s'éloigner d'un graphisme réaliste, tout en conservant un effet de *mimesis*. À travers ce hors-écran illusionniste, Ben Heine crée un point de passage (in)cohérent entre les représentations graphique et photographique d'une même scène. En littérature, le point de passage est un élément indispensable qui offre au héros la possibilité de transiter d'un univers à l'autre ou d'un temps à l'autre. Tel un héros de bande dessinée, ce tramway personnifié semble pouvoir passer d'un monde à l'autre en transportant ses voyageurs d'une réalité tangible vers une réalité augmentée. L'artiste, à travers ses doubles jeux de hors-écrans semble figurer le : « Clic, l'instant, l'interstice du passage au repos au mouvement, ce point insaisissable que l'on ne peut définir que de façon différentielle [20] ». Dans une approche similaire à celle de François Dourlen et d'Alex Solis, Ben Heine crée lui aussi des interstitialités contradictoires dans une cohérence perspectiviste.

[20] Marcello Vitali Rosati, *Corps et virtuel, Itinéraires à partir de Merleau-Ponty*, op. cit., p. 232.

Le médium photographique, doué d'une forte crédibilité, est ici utilisé à deux reprises : une première fois pour cadrer la photographie dans laquelle sera inséré le dessin et une seconde fois pour rendre compte de l'ensemble de la démarche. Benjamin Heine intervient donc *in situ* et utilise le cadrage photographique pour ajuster la perspective de ses dessins qui seront ensuite réinsérés dans le flux de la « réalité » et photographiés *in fine* pour conserver une trace de ce processus de diplopie [21] oscillatoire. Pour finaliser son image illusionniste, Ben Heine – à l'instar de François Dourlen –, a en effet besoin de réunifier ses doubles jeux d'écrans et de hors-écrans par une prise de vue photographique supplémentaire. Sur son blogue, l'artiste s'est d'ailleurs laissé photographier en train de tenir conjointement ses deux appareils nécessaires à son projet [Fig. 9]. La publication en ligne de ces coulisses dévoilant les modalités du processus illusionniste nous rappellent qu'aujourd'hui : « la victoire de l'usage sur le contenu [22] » est en marche dans le domaine de l'image numérique et dans le domaine de la téléphonie mobile en particulier.

[21] La diplopie est un trouble de la vue, consistant dans la perception de deux images pour un seul objet.

[22] Andre Gunther, *L'image partagée. La photographie numérique*, op. cit., p. 149.

Dans ces doubles jeux de hors-écrans réalisés avec des téléphones mobiles, ces derniers sont considérés à la fois comme outils, en tant qu'appareils photographiques, et comme médiums auxquels on accorde une crédibilité spontanée :

« En conférant à la photographie un brevet de réalisme, la société ne fait rien d'autre que se confirmer elle-même dans la certitude tautologique qu'une image du réel conforme à sa représentation de l'objectivité est vraiment objective. » [23]

[23] Pierre Bourdieu, « La définition sociale de la photographie », dans Pierre Bourdieu (dir.), *Un art moyen, essai sur les usages sociaux de la photographie*, Paris, Minuit, 1965, p. 113.

La crédibilité dévolue au médium de la photographie joue un rôle important dans les jeux illusionnistes pratiqués avec des téléphones mobiles. La taille réduite de ces appareils permet en effet de les insérer facilement dans le champ d'un second appareil photographique, ce qui induit une approche plurielle et (in)cohérente de la réalité. Dans son essai consacré à la photographie contemporaine, Michel Poivert constate pour sa part que, depuis le début des années 2000 : « le succès d'une photographie posée, mise en scène et en un mot "théâtralisée", élargit la problématique photographique à la question plus générale du rapport entre le réel et l'imaginaire [24] ».

[24] Michel Poivert, *La photographie contemporaine*, Paris, Flammarion, 2010, p. 24.

Force est de constater que, depuis les années 2010, l'outil photographique de la téléphonie mobile entre au sens littéral dans le jeu de la création en offrant notamment la possibilité de voir à bout de bras. Ces mises en scène de hors-écrans issues de la téléphonie mobile enrichissent la problématique du rapport entre le réel et l'imaginaire et éclairent

[25] Ernst Gombrich, dans Jacques Morizot, *Qu'est-ce qu'une image ?*, Paris, Vrin, 2009, p. 32.

d'une nouvelle manière la pensée d'Ernst Gombrich, lequel précise que: « Le monde réel ne ressemble pas à une image plate bien qu'on puisse faire ressembler une image plate au monde réel **[25]** ». Les démarches illusionnistes de François Dourlen, Alex Solis et Ben Heine réactivent l'illusion perspectiviste en jouant sur les possibles ressemblances entre les images plates et le monde réel. Le fait de pouvoir insérer en abyme des arrêts sur images fixes facilite la prise en compte de la réalité en tant que flux. En instaurant des interstitialités entre les écrans et les hors-écrans de leurs téléphones mobiles, ces artistes permettent d'aborder le virtuel dans toute sa complexité. Leurs démarches illusionnistes respectives offrent en effet la possibilité de: « penser l'ambiguïté entre une réalité comme flux continu et une réalité que l'on a privée de son mouvement pour pouvoir la gérer **[26]** ».

[26] Marcello Vitali Rosati, *S'orienter dans le virtuel*, op. cit., p. 166.