

> Écrans pour la pensée, écrans de pensée

Michaël Hayat

Résumé

Comment interpréter des images-objets et le traitement de leurs supports quand nous ne connaissons pas le hors-cadre qui leur donne sens, leur relation à l'objet absent, leur mode de production et plus globalement la pensée, inextricablement individuelle et collective, dont elles sont virtuellement chargées ? La pensée doit faire l'épreuve de son dehors où elle s'inscrit et qui lui résiste. Et d'abord la matière d'un support. Un écran pour la pensée, qui est aussi écran de pensée. Le hors-écran; ce virtuel, est à la fois constitué par le jeu entre opacité et transparence de la relation sujet/objet et la complexité d'une culture qui l'a produit. En amont, dans la création même, en aval, dans l'interaction avec un regard. Mais si l'on peut traduire un support dans un autre grâce à un nouvel agencement, il n'existe aucun système d'équivalences entre supports qui n'écrase leurs différences sensibles et opératives propres. De la paroi des grottes préhistoriques à l'écran numérique, quelles continuités et discontinuités ? Nos hypothèses de travail : 1) l'interactivité que réalise technologiquement l'art numérique est virtuellement contenue dans toute expérience artistique, par tout médium, sur tout support ; 2) les objets réels produits par les arts spatio-visuels sont des fictions interactives ; 3) l'art numérique rend plus manifeste encore le paradoxe de tout art -et peut-être de la pensée humaine : des images et un espace peuvent être tout à la fois réels et fictifs ; 4) les expérimentations artistiques sont des révélateurs du rapport image/réel et réel/virtuel, au coeur de la connaissance et de l'affect. Il n'y aurait pas de hors-écran absolu : d'irreprésentable. Les arts écraniques ont un enjeu indissociablement esthétique, ontologique et existentiel : il ne s'agit pas de nous aliéner au virtuel, mais de nous aider à mieux vivre une réalité multimodale.

Plan

- Repenser la relation image/support: de la paroi à l'écran
- Support naturel, support travaillé, support artificiel
- De la paroi à l'écran
- Instaurations écraniques du virtuel : écrans de pensée
- L'écran, néo-paradigme
- Hétérogénéités écraniques, dispositifs hybrides et recyclage du virtuel: le réel en question
- Art numérique, écrans hybrides et ouverture du réel
- Hybridités numériques : continuités et discontinuités
- Pragmatique artistique de la mise en tension réel/virtuel

Auteur

Agrégé et docteur en philosophie, chercheur associé au HAR (Histoire des arts et des représentations), section « Esthétique et philosophie de l'art », Université Paris Ouest Nanterre.

Ouvrages publiés :

- Vers une philosophie matérialiste de la représentation
- Représentation et anti-représentation : des beaux-arts à l'art contemporain
- Arts assistés par machine et art contemporain
- Dynamique des formes et représentation : pour une biopsychologie de la pensée

Dans l'histoire des supports du signe iconique, quelles continuités, quelles discontinuités entre plastique et écranique? Cinéma et numérique? Ce dernier appauvrit-il les arts visuels, fait-il paradigme pour repenser le rapport écran/hors écran ou instaure-t-il un mode spécifique de relation réel/virtuel sans rupture anthropologique susceptible de justifier l'opposition entre technophobie nostalgique et technophilie fonctionnelle?

Comme le suggérait Diderot, arts, techniques et sciences de la nature, loin de s'opposer, révèlent le réel à leur manière, mais par une voie commune: expérience et pratique. Des ateliers aux laboratoires, artistes, techniciens et scientifiques sont des explorateurs ontologiques. Même «fixer des vertiges» (Rimbaud, *Alchimie du Verbe*, 1873), c'est encore fixer. Mais fixer où? Comment? Où et comment «animer» l'image? Après paroi, toile et page, qu'en est-il de l'écran? Dès l'externalisation des images mentales en images-objets sur les parois des grottes ornées, l'histoire de l'art nous permet de traiter ces questions anthropologiques à horizon ontologique. Loin de perdre le questionnement philosophique, les arts écraniques offrent cadre et support pour relancer le questionnement sur les modes d'existence du réel et de sa représentation.

Par son externalisation écranique, la pensée se représente à elle-même par l'épreuve de son dehors. L'expérimentation des images d'écran constitue un laboratoire pour les théories de la connaissance comme de l'affect. Toute représentation est une «similarité dissemblable» qui «met en travail de représentation entre duplication et substitution» [...] Dès lors, c'est l'acte même de représenter qui construit l'identité de ce qui est représenté, qui l'identifie [1]. L'opération mimétique se double donc d'une «spectacularité, une auto-présentation constitutive d'une identité, une auto-indication qui assure la légitime valeur de beauté». Elle révèle une esthétique. Le «double effet» de la représentation est à penser: «effets de sujet», «effet d'objet», ce que sémioticiens et pragmaticiens nomment «opacité» et «transparence».

L'écran révèle le hors-écran tout en le masquant. Or, cette opacité est au moins aussi révélatrice que la transparence: tissu de virtuels, elle provoque l'imaginaire et le questionnement autant que le trouble. Dans l'œuvre ou le geste d'art, c'est la tension que le réel porte en lui qui fait sens: les virtuels qui l'habitent, marques d'une pensée ou d'une pratique humaine. «L'art ne représente pas le visible, il rend visible»: en arts d'écran, la formule de Klee trouve une nouvelle confirmation et nous conduit à repenser les rapports réel/virtuel. Que ce virtuel soit figuré dans la dynamique même de l'œuvre ou qu'il reste hors-écran: virtualité des opérations qui ont produit l'image, du référent absent, de la pensée à l'œuvre dans le geste d'art comme la réception, enfin, des virtualités créatrices pour un nouveau dispositif. Quant à l'art numérique, il actualise par la génération d'images la virtualité plastique du rendre visible et par l'interactivité opératoire, celle de toute œuvre d'art comme «œuvre ouverte».

Nos hypothèses:

- 1) Si l'on peut traduire un support dans un autre, il n'existe aucun système d'équivalences entre supports qui n'écrase leurs différences sensibles et opératives propres;
- 2) C'est l'invention qui «recrute» (Simondon) les virtualités contenues dans les supports déjà travaillés pour produire un nouveau dispositif, lui-même chargé de virtualités encore inconnues;
- 3) Mais c'est bien davantage par la création artistique que l'invention technologique que se révèlent et renouvellent ces relations: les arts écraniques, dépendants de l'appareillage technologique, en sont les révélateurs privilégiés,
- 4) Tout en créant des modes spécifiques, l'art numérique réalise technologiquement des virtuels déjà à l'œuvre dans les formes d'art

[1] Marin Louis, *De la représentation*, Paris, Gallimard, 1994, p. 254-255.

[2] Belting Hans, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004.

précédentes: construction, hybridation, interactivité, immersion, 5) Les arts écraniques révèlent du même coup toute leur fécondité anthropologique: la culture est « réserve iconique [2] » et réserve de supports.

Mais si, au contraire du « Tout est image » bergsonien et de sa reprise deleuzienne, qu'elle soit mentale ou artificielle, l'image se construit, quel nouveau mode de réalité instaurent les images virtuelles et quelles spécificités par rapport aux images filmiques? Comment penser le virtuel qui précède l'image (construction, génération, création), celui dont elle est chargée (puissance ostensive, intensive ou narrative), celui qu'elle provoque (réception, affection, diégèse)? Quels traits sont sélectionnés, lesquels sont éliminés, et pourquoi?

La pensée-écran à l'œuvre dans les arts visuels sait que l'écran nous regarde et que *le regard n'est pas neutre*: l'œuvre, l'installation, la performance artistiques, jusqu'au « sujet » créateur, sont des configurations hybrides où s'entrelacent la multiplicité de leurs « dehors »: leur hors écran. Si *le regard est actif*, le terme de « réception » est donc à manipuler avec prudence. Le hors-écran est alors l'objet d'une herméneutique complexe, qui ouvre à la question des limites éthiques du représentable et des moyens de les contourner par un nouvel agencement.

Ces questions, l'analyse strictement technique des opérations et des objets reste impuissante à les éclairer, puisqu'elles engagent *tout l'homme*. Elles exigent une approche transversale et au moins comme horizon, un holisme anthropologique et le déploiement d'une philosophie du réel qui, si elle a besoin du découpage technique et scientifique des objets et des champs, doit traverser les frontières.

Repenser la relation image/support: de la paroi à l'écran

Support naturel, support travaillé, support artificiel

L'historien d'art Meyer Schapiro l'a magistralement éclairé: nul support ne se donne immédiatement comme un « champ », encore moins comme un « fond » d'où viendraient naturellement se détacher les figures. « Mon thème sera les éléments non mimétiques du signe iconique et leur rôle dans la constitution du signe. On ne peut décider dans quelle mesure ces éléments sont arbitraires et dans quelle mesure ils sont inhérents aux conditions organiques de la figuration et de la perception » [3]. Creusons le doute de Schapiro : les éléments non mimétiques du signe iconique sont-ils « de nature » ou « de convention »?

« Certains d'entre eux (« éléments non mimétiques du signe iconique »), comme le cadre, sont des formes largement variables qui se sont développées historiquement ; pourtant, bien qu'ils soient évidemment conventionnels, on n'a pas besoin de les apprendre pour comprendre l'image ; ils peuvent même prendre une valeur sémantique [4] ». Un long processus anthropologique a modelé les médiums dont nous usons aujourd'hui avec une telle aisance qu'ils semblent correspondre à notre perception naturelle. En réalité, cette perception a été travaillée, éduquée par des millénaires d'histoire humaine. Notamment par la « qualification » des supports et médiums des images-objets. Ceci grâce à une quadruple plasticité: cérébrale, psychique, pragmatique, culturelle.

Bref, la manière dont nous vivons l'écran, ce support privilégié de notre époque, est le produit d'une longue histoire: ce n'est pas une donnée naturelle, même si elle s'enracine dans la relation perceptive à l'environnement. C'est grâce à l'histoire des supports travaillés que nous avons la sensation qu'ils nous sont si « naturels » et du même coup, que *l'artificialité de l'écran n'est pas un obstacle au sentiment du réel*. La

[3] Schapiro Meyer, *Style, artiste et société*, Paris, Gallimard, 1982, p. 7.

[4] *Ibid.*, p. 8.

relation écran/hors écran est un révélateur anthropologique.

L'idée de «fenêtre» sur «le monde» ou «l'âme» est une idée très ancienne attachée notamment à la peinture occidentale: à la construction de la perspective dans l'espace du tableau, qui n'est pas, comme l'a montré Damisch, tributaire de la construction géométrique de la perspective artificielle, mais relève d'une longue histoire symbolique des relations visible/dicible et des autres cadres qui l'ont précédé. Mais comment éviter d'en faire un présupposé anthropologique sans remonter à ses origines naturelles?

La métaphysique occidentale d'inspiration platonicienne n'avait retenu que *l'écran-cache*. Dans le *Théétète*, Socrate présente l'image comme ce qui s'interpose entre l'œil et l'objet, ce qui n'est ni sujet, ni objet, qu'elle cacherait par son «voile», un «entre-deux» qui n'est pas, mais toujours devient, évanescent, presque rien ontologique. Mixte en perpétuel devenir, l'image phénoménale ne dirait ni l'âme en ses états, ni la chose en ses qualités: *sa nature intermédiaire ne serait pas révélatrice, mais obnubilatrice, hallucinatoire*. Cette réflexion n'a pas perdu de sa puissance pour penser l'image mentale: les neurosciences ont prouvé que sa vitesse d'apparition-disparition dans le cerveau était extrêmement bref, ce qui laisse planer le doute sur son pouvoir cognitif. Or sa projection sur support externe lui confère une durée, favorable au développement de la pensée humaine comme ré-flexion. Le terme même de «manipulation» ne sera pertinent que pour les images fabriquées, externalisées sur support, puisque aucune main mentale n'intervient. Mais cet usage métaphorique même fait sens: l'externalisation de la pensée rétroagit sur nos représentations de ses processus. Si le modèle de la feuille vierge ou aujourd'hui, celui d'un écran *neutre* sur lequel viendrait s'imprimer la trace des objets perçus ne peut suffire à représenter la pensée, ce n'est pas seulement pour raisons biologiques: il s'agit de supports longuement travaillés. Il s'est donc imposé par notre habitude culturelle du support visuel préparé sous la forme d'un cadre délimité où l'on vient inscrire des signes, ici ceux de l'écriture. C'est cette histoire qui rétroagit sur nos représentations philosophiques, voire scientifiques de la pensée.

Comment comprendre sans cette longue culture d'images-objets que des supports comme l'écran cinématographique, vidéo, télévisuel ou numérique, dont les effets de réel reposent en grande partie sur notre *inadaptation à leur dispositif*, trouvent en nous un écho si rapide, d'anticipation et de reconnaissance, d'attention et d'attente? Par exemple, la succession de deux plans produit un supplément d'information, un «raccord-regard», qui oriente la lecture du spectateur, toujours actif. À tel point que les arts d'écran peuvent jouer des attentes du public par l'expression des personnages, des indices, des plans qui anticipent la prochaine image et la trame diégétique, ou les décevoir, provoquant, par ces ruptures, ces chocs iconiques, un trouble visuel et psychologique propice à contemplation, au désir, à réflexion.

Les images-objets, leurs supports et leurs relations ne cesseront d'être retravaillés, comme le «champ lisse préparé [...] associé au développement des outils polis durant le néolithique et l'âge de bronze, et à la création de poterie et d'une architecture de maçonnerie régulière» selon Schapiro, artefacts qui servent peut-être de «porteurs de signes», avant que «l'invention d'une surface lisse et fermée (ne) rendit possible l'ultérieure transparence du plan pictural, sans laquelle la représentation de l'espace tridimensionnel n'aurait pu s'accomplir» [5]. Or, cette mutation éclaire notre rapport aux supports modernes et contemporains, car elle est «à la base de notre propre imagerie, y compris la photographie, le cinéma et l'écran de télévision» (id.). C'est cette construction historique d'un champ artificiel et conventionnel que ne peuvent expliquer les théories évolutionnistes et cognitivistes. Du long travail sur le champ lisse préparé naît le cadre,

[5] Schapiro M., *op. cit.*, p. 8.

la frontière définie du support et l'habitude que nous avons de la toile de peinture ou de la feuille rectangulaire pour écrire ou dessiner. Ces supports et pratiques ont éduqué notre perception et notre compréhension de la disposition des signes dans un espace délimité, nous rendant quasi naturelle la relation au support écranique.

L'essentiel est posé :

- 1) la question ouverte de l'origine du support: « toujours déjà » travaillé (Belting) ou élément naturel « recruté » par un regard actif (Simondon): *nature ou convention ?*;
- 2) la triple face, indissociablement mimétique, affective et réflexive des représentations, *mélange effet-objet/effet-sujet, transparence et opacité* qui fait des représentations et de leurs supports des objets de science et tout à la fois, de travail herméneutique ouvert à une reprise indéfinie. En ce sens, les images ne sont jamais mortes et un support ne tue pas l'autre.

Si l'art est un révélateur anthropologique si puissant, c'est dans la mesure même où se libérant du fonctionnel, par son hybridité ou « impureté », il constitue un creuset privilégié des « mixtes » naturel/symbolique, sensible/intelligible, réel/virtuel par son exploration ouverte, à « finalité sans fin » (Kant), des virtualités du réel. Et le hors écran est d'autant plus riche dans les arts écraniques que cette finalité n'est pas strictement autoréférentielle comme dans l'art pour l'art. En ce sens aussi, il y a continuité de la paroi de l'art pariétal à l'écran des arts visuels.

De la paroi à l'écran

Des esprits, des fantômes, les hommes préhistoriques, comme plus tard les peuples premiers, croyaient en voir, donc en voyaient: déjà se distinguent la vision rétinienne et la « vision » psychique, qui pourra faire dire à un peintre aussi figuratif et connaisseur des formes, forces et mouvements naturels que Léonard: l'art est « cosa mentale ».

Les hommes préhistoriques peignaient de mémoire les bisons de Lascaux et les lions de Chauvet. Dans les figures de l'art pariétal, halluciné par un visible chargé d'un regard fasciné par une « saillance » (Simondon) et hanté par un imaginaire symbolique (Leroi-Gourhan), *l'œil voit autre chose que ce qu'il voit*. Mais aussi dans la délimitation d'un espace-temps sacré: les grottes ne servaient pas d'habitat, donc étaient elles-mêmes « recrutées » comme lieu de culte, ainsi que l'espace des parois, ancêtre de l'écran de cinéma et de la salle obscure. C'est cette sacralité et cette symbolique qui confèrent aux figures un caractère de « halo » [6] et d'« aura » [7] par lesquelles l'imagination est active.

[6] Leroi-Gourhan André, *Le geste et la parole*, Paris, Albin Michel, 1964.

[7] Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, version de 1939, Paris, Gallimard, 2008.

Les figures peintes supposaient une maîtrise technique qui n'a pu atteindre cette qualité que par transmission culturelle sur des générations et si les premiers traits figurant des animaux absents ont dû être de simples esquisses, il a bien fallu commencer le lent processus de *synthèse d'esquisses* pour lequel, en effet, l'image peinte ou gravée sur support externe a dû constituer un étayage majeur. Les bisons de Lascaux, les rhinocéros et les lions de Chauvet fascinent par leur dynamique plastique. Notamment les empiètements, technique pré-cinématographique de représentation du mouvement par images fixes, qui manifeste sur la paroi une *animation virtuelle* que la technique cinématographique, puis numérique actualisera sur écran. Bataille interprète l'empiètement dans les peintures de Lascaux comme une technique qui provoque l'altération des figures, engendrant de nouvelles formes par contact entre elles et hybridations animales pour produire finalement une véritable « mosaïque d'éléments discordants » qui « s'harmonisent dans leur ensemble ». L'empiètement n'est pas seulement le résultat d'une technique: il est également le processus même qui transforme les figures et manifeste leur

mode d'apparition et d'effacement.

En décomposant le mouvement, la reconstitution numérique des empiètements de la grotte Chauvet impressionne. Certains scientifiques y voient une vérification du mécanisme cérébral de production d'images mentales. Mais la question que Deleuze posait à la critique bergsonienne du cinéματο-graphie est plus que jamais d'actualité, tant elle concerne tous les arts visuels technologiquement assistés: «*Peut-on conclure de l'artificialité des moyens à l'artificialité du résultat?*» [8].

[8] Deleuze Gilles, *L'Image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983, p. 10.

Ce serait un saut métaphysique : celle d'une technoscience qui confondrait son efficacité avec une ontologie. Mais on ne peut pas plus conclure de l'intuition de la durée intérieure à une poïétique anti-représentationnelle. Ni l'image fabriquée, ni les éléments non mimétiques du signe iconique, ni le regard ne sont « indifférents » : ils sont chargés de virtualités imaginaires et symboliques et la complexité du réel est dans leur rencontre.

[9] Hayat Michaël, *Philosophie biosymbolique de l'humain et représentation du réel*, Paris, L'Harmattan, 2002.

Mais si nos analyses sur l'art pariétal s'inspirent de Leroi-Gourhan, notre exploration des arts d'écran s'oppose à la conclusion du préhistorien [9] : la passivité du spectateur dans les arts assistés par technologie audiovisuelle. « La réduction de l'aventure physique en aventure passive » [10] que la fin du *Geste et la parole* leur impute n'est pas, dans notre hypothèse, une critique pertinente. L'œuvre d'art écranique ne peut se réduire au spectacle d'une prouesse technologique, ni à la représentation d'images pauvres à « consommer » passivement. Non seulement les arts d'écran sollicitent l'activité de l'imagination et ouvrent un « halo » d'imaginaire, mais les dispositifs numériques d'interactivité redonnent à l'ancien spectateur, devenu agent de l'agencement, une autre vie à la « participation », à l'*aléatoire* et au *bricolage*, comme dans l'expérience de l'art pariétal. En ce sens, pour peu qu'elles soient détournées en art, les nouvelles technologies ne sont pas porteuses de « catastrophe » anthropologique.

[10] Leroi-Gourhan, *op. cit.*, p. 262.

Etrange rapprochement entre le plus ancien et le plus contemporain : de la paroi et des figures de l'art pariétal à l'écran cinématographique et ses images en mouvement. Quant à la technologie numérique, elle est propre à simuler les empiètements et même l'expérience d'immersion dans la grotte et ses dimensions multisensorielles, y compris kinésiques. Néanmoins, ce sont les pratiques artistiques qui en s'emparant des problématiques et technologies pour les faire jouer autrement, font du médium numérique et du support écranique des moyens de révélation excédant largement la question du rendu de l'image dans sa correspondance mimétique au réel. En s'externalisant dans l'action créatrice sur support, l'image passerait de l'*écran-cache* à l'*écran-fenêtre*. Mais le tour que joue l'art à la représentation est le brouillage du rapport transparence/opacité : l'*écran-cache* y trouble l'*écran-fenêtre*, laissant flotter le sens, l'ouvrant à l'interprétation des virtuels : l'idée de réel est mise en tension, jamais close en un système d'équivalences réglées visible/dicible. C'est ce que nous apprennent les arts écraniques par leur jeu sur la tension écran/hors écran, révélateur indissociablement cognitif et affectif.

Instaurations écraniques du virtuel : écrans de pensée

L'écran, néo-paradigme

Pour notre époque, l'écran a fonction de paradigme. De même que la perspective, comme l'a montré l'historien d'art Hubert Damisch [11] n'est pas tant une « forme symbolique » comme le pensait Panofsky, qui commettrait cette erreur conceptuelle et cet anachronisme de la rattacher au « système de la représentation » né de la perspective artificielle à la Renaissance, la notion d'écran est un « paradigme ». S'il n'est pas plus « forme symbolique » que la perspective, c'est qu'il ne peut constituer un système d'équivalences formelles entre les langages, notamment discursif-

[11] Damisch H., *L'origine de la perspective*, Paris, Flammarion, 1993.

conceptuel et visuel : il n'y a pas simple traduction d'un langage dans l'autre et aucun n'est le modèle de l'autre. Les arts visuels ont ceci de révélant que la création n'est jamais simple application d'un concept, concrétisation d'une idée abstraite du visuel et de l'espace : ils les *pratiquent* et les *produisent réellement*. Ils ne sont pas application d'un possible a priori, mais *actualisation d'un virtuel* qui le manifeste dans sa réalité même et contient des virtualités qui n'existaient pas dans la pensée du créateur, mais que *leur pratique et l'interaction avec un regard* a produits. C'est en ce sens que la notion de « paradigme » semble bien convenir au questionnement des rapports écran/hors écran dans les arts visuels.

Elle est ici à comprendre à la manière du structuralisme linguistique, comme l'ensemble des variantes possibles d'un mot : un signe linguistique n'aurait de sens que par la manière dont il s'oppose à d'autres, dans la mesure où il s'y substitue dans une phrase. Ainsi, le sens de mon énoncé est précisément la manière dont est rejeté, éliminé ce que j'aurais pu dire à la place.

Toute sélection est sélection. Se pose ici un double problème : des critères de sélection, de sa maîtrise. Dans l'expérience visuelle naturelle, ces critères sont déjà mixtes : le cerveau sélectionne ce qui est propre à garantir une perception cohérente des objets dans un but d'adaptation vitale à l'environnement, d'où la prédominance des critères de *reconnaissance de forme*, mais les *émotions* participent déjà à la représentation mentale de manière convergente, comme l'attraction et la répulsion qui pré-orientent le découpage perceptif du réel et sont des plus utiles à la survie. Mais quand l'expérience est artificiellement provoquée par le « visuel », cette convergence risque fort de produire un simple effet de réel par un mimétisme des plus plats, où le mixte percept/affect se résout en dernière instance dans la transparence du concept. C'est au contraire de la *tension*, voire de la *divergence sensible/intelligible* que naît la surprise esthétique et l'interrogation philosophique : le *trouble* et le *questionnement* suscités par le dispositif artistique. Et c'est bien dans cette tension-là que le problème des rapports réel/virtuel posé par l'expérimentation des relations écran/hors écran prend tout son sens.

Hétérogènes écraniques, dispositifs hybrides et recyclage du virtuel : le réel en question

Dans quelle mesure faut-il construire, cadrer, couper pour mieux représenter, tout en subvertissant le régime de la représentation ? Et l'esthétique du fluide elle-même ne suppose-t-elle pas la construction d'un dispositif ? Enfin, les hybridations filmiques et numériques manifestent la vitalité des arts écraniques comme puissants transformateurs de rebuts et d'images pauvres.

L'anticipation du numérique par l'art vidéo est d'autant plus nette qu'à l'époque du développement de l'art vidéo, dans les années 1980, certains artistes ont pensé la technique nouvelle comme le moyen d'un art débarrassé de toute soumission passive au spectacle du visible. En effet la matière visuelle n'y est plus produite par l'impression d'un spectacle sur une pellicule sensible mais par l'action d'un signal électronique. L'art vidéo devait être l'art de formes visibles engendrées directement par le calcul d'une pensée artiste, disposant d'une matière infiniment malléable » [12] par dissolution du cadre, de l'unité du plan, des coupures dedans/dehors, champ/hors-champ, proche/lointain, avant/après et « toute l'économie affective liée à ces coupures ». Or, ce reproche n'a pas tenu face aux expérimentations : comme la plasticité moderne depuis le *Laocoon* de Lessing, l'art vidéo fut un médium d'hétérogènes génératrices d'« images pensives » (id.).

[12] Rancière J., *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 134.

« The Art of Memory », de Woody Vasulka, invente un dispositif qui expérimente *les modes d'être du passage*, où se dissolvent les frontières : entre espace et temps, matière et mémoire, registres esthétiques, images numérique, photographique, cinématographique, vidéo et mémorielle. L'œuvre montre des *vagues électroniques, longueurs d'onde produisant ses formes métamorphiques*, qui se tendent pour ouvrir un écran où se projette l'histoire du XX^e siècle. Vasulka détourne l'art classique de la mémoire, où l'esprit dispose les images dans des lieux distincts et clairement définis : *le découpage spatial du temps s'efface dans la dissolution des coupures*. Mais pour passer d'un plan à l'autre, une espèce de « volet » sinusoïdal s'ouvre ou se ferme du centre de l'écran. *Cet écart accroît le trouble* en augmentant la confusion entre les deux plans, qu'il sépare en dilatant le temps de persistance de la première image en train de disparaître, puis l'espace-temps commun aux deux plans. Les vagues électroniques grises dessinent une forme montagnueuse, mais c'est un *opérateur de passages* qui figure la virtualité des formations comme vecteurs d'hétérogenèses. Rouvrant la question ontologique de la tension réel/virtuel dans l'espace-temps d'un devenir instauré en dispositif, elle *montre* à l'écran le virtuel à l'œuvre : sa *réalité efficiente*. L'art vidéo de Vasulka instaure donc une esthétique et une diégétique des *hétérogenèses* et des *volets*, ses opérateurs de passage : le hors-écran constitué par tout ce qui semblait échapper à la représentation ou si insignifiant qu'on jugeait bon de l'éliminer, l'artiste sait le voir comme un virtuel à actualiser dans une nouvelle création, voire une véritable instauration (Souriau). Tout en troublant les limites de la perception des *objets*, le virtuel opère donc des *passages entre monde physique et monde de pensée*.

L'art numérique confirme le travail du vidéaste : l'œuvre est une *représentation*, comprise non comme reproduction, mais *construction altérante*. Mais à la manière d'une philosophie *expérimentale*, c'est un dispositif de questionnement, non une position ontologique qui déterminerait la nature de la relation de la pensée au monde. Le cinéma de Lynch perpétue singulièrement ces hybridations qui ouvrent le réel à toutes les dimensions du virtuel.

Inland Empire de David Lynch (2006) est une espèce de métafilm. Autoréférentiel, il filme le tournage d'un film et ses relations avec l'histoire du cinéma. Après littérature et arts plastiques, ce cinéma métafilmique dévoile le hors-cadre de la production et de la création contemporaine, tout en questionnant leur histoire. Notamment le passage de l'analogique au numérique. Mais cette réflexivité est indissociable d'une expérimentation esthétique. Pour pallier le caractère trop lisse des images de synthèse, Lynch utilise le caméscope SONY PD150 pour donner à *Inland Empire* des images plus floues, tremblées, imparfaites, texturales, « sales », suggérant la poésie de la vie. Du point de vue diégétique, les interstices sont numériques et troublent le jeu entre fiction, « créateur » (y en a-t-il un ? le numérique introduit le doute) et spectateur. Enfin, en faisant jouer les supports entre eux, le film propose des espèces d'emboîtements néo-baroques caractéristiques des jeux d'hybridation numérique. Bref, *Inland Empire* est paradigmatique des virtualités que l'écran peut actualiser par hybridations expérimentales inédites entre supports qui, loin de se faire concurrence, deviennent des vecteurs de virtualités oniriques, réflexives et créatrices : le film est d'autant plus intéressant que ce hors écran est porté à l'écran. Loin de tuer la peinture, l'invention de la photographie provoqua chez les peintres une véritable révolution : l'art moderne, qui explorait les virtualités plastiques, avant de l'ouvrir aux supports hybrides (ex : collages, procès de visibilisation « work in progress » des couches et sous-couches). Nous assistons probablement au même tournant dans l'art cinématographique. Le cinéma de Lynch n'est pas celui d'un Godard ou d'un Wenders, chant du cygne hanté par une esthétique nostalgique des « vraies images » et du « grand cinéma », mais d'une véritable exaltation de la puissance

[13] Hayat M., *Arts assistés par machine et art contemporain*, Paris, L'Harmattan, 2002.

iconophage du cinéma et de ses pouvoirs d'intégration de tous mediums et supports [13]. Le hors-écran est une réserve inépuisable. Il peut être aussi *ce que le geste conscient a éliminé pour choisir*, comme dans le cadrage d'une photo ou d'un film et son montage. Du même coup, cette maîtrise considère comme non consistants les «accidents» du tournage, les improvisations des acteurs et tous les éléments éliminés, comme les rushes d'un film. Mais c'est encore une réserve de virtuels à actualiser dans une nouvelle création. Terry Gilliam ira même jusqu'à monter les rushes d'un tournage inachevé pour donner à voir le film «impossible»: *Don Quichotte*. L'esthétique de la simulation et de l'hybridation numérique met le cinéma hors de lui, mais loin d'annoncer sa mort, cette altération stimule le renouvellement de ses formes et problématiques, qui ouvre même à une redéfinition de son dispositif de réception, la salle de cinéma: ce n'est pas seulement son support que le numérique met en question, mais aussi son lieu.

Quel régime nouveau le numérique introduit-il dans la tension cinématographique écran/hors écran et réel/virtuel?

Art numérique, écrans hybrides et ouverture du réel

Hybridités numériques : continuités et discontinuités

Passer de l'analogique au numérique conduit à repenser le réalisme cinématographique par la rupture entre l'image et le réel. On abandonne la pellicule photosensible qui enregistre une réalité déjà existante: le numérique *produit* sa «réalité». Le projet mimétique du cinématographe, la croyance en une corrélation entre l'image et le monde par médiation de la pellicule photosensible sont remis en cause à l'ère numérique. Pour Edmond Couchot, le passage d'une logique de la représentation optique à une logique de la simulation numérique aboutit à un paradoxe: la capacité du numérique à simuler la représentation, l'analogique. Tandis que les arts de l'image avaient jusqu'ici représenté le réel par un travail sur son enregistrement, la réalité préexistant à l'image numérique est une matrice mathématique: c'est un *réel sans référent*.

Pour le spectateur, *le hors-écran est brouillé: rêve ou réalité?* Le hors-écran «référent» est-il réel? Ou l'écran est-il le théâtre où se projette le rêve d'un fou? «Trace impossible» (Quintana) d'un monde à la fois si lointain et si proche, la «réalité» générée numériquement est une scène privilégiée pour donner forme matérielle aux images de rêve. Mais aussi pour révéler la matérialité et la vie dans leurs modes d'existence chaotiques ou repliés.

Contrairement à un dogme technophobe tenace, programmation et génération numériques d'images n'interdisent en rien le jeu avec l'aléatoire, notamment dans l'interactivité, ni même le bricolage par usage d'interfaces qui ouvrent au multi-support et subvertissent l'esthétique du lisse par de nouveaux couplages, dont la tension même est esthétiquement et philosophiquement féconde: à la fois révélatrice et créatrice de nouvelles virtualités.

La matrice logico-mathématique ne constitue pas de système d'équivalences dicible/visible: c'est l'art qui en explore la tension ouverte, dont l'opacité n'est jamais «résolue», mais au contraire, est constitutive du champ esthétique et poïétique. Dans le champ artistique, traiter le numérique comme un simple outil technologique de simulation de la peinture, de la photographie argentique ou de l'image de cinéma analogique est une méconnaissance profonde de la spécificité des médiums. L'image numérique modifie le rapport sensible/intelligible par l'immatérialisation texturale et pigmentaire de la peinture et du qualitatif

analogique. En art numérique, il ne s'agit pas de re-présenter les qualités plastiques des autres arts visuels pour en produire un substitut plus ou moins « fidèle », mais bien d'instaurer (Souriau) une autre esthétique. S'il y a représentation, c'est une « similarité dissemblable » : *une recreation par d'autres moyens et réagencements dans de nouveaux dispositifs*, qu'il serait absurde de hiérarchiser par comparaison aux autres arts visuels. Notamment grâce aux *hybridations multi-supports, dispositifs immersifs et participation réelle de l'utilisateur par interactivité*.

L'image numérique modifie le rapport sensible/intelligible par lissage textural et pigmentaire de la peinture et du qualitatif analogique. Mais quand l'art numérique veut rompre avec l'esthétique du lisse pour rendre les effets texturaux, il le peut, dès lors qu'il ne se contente pas de les simuler, mais en propose une transposition créatrice. Par exemple, les artistes numériques introduisent de l'aléatoire, du bruit, du sale dans l'œuvre, qui rendent le résultat irréductible au hors-écran de la programmation et du lissage numériques [14], se servent surtout des interfaces et multiplient les supports, écraniques ou non, en des hybridations interartiales. Il en va de même pour les empiètements. La puissance de l'outil numérique pour simuler ceux de l'art pariétal est une belle prouesse, mais l'art n'est pas simple prouesse technique.

[14] Hayat M., *op. cit.*

Grâce aux interfaces et hybridations numériques, le travail de l'artiste Delphine Colin propose un analogue de l'empiètement de Lascaux comme « contact altérant » (Bataille) grâce aux effets d'empiètement permis par l'hybridation numérique : « chaque dessin en cache un autre, sous-jacent, qui transparait, à la façon des deux vaches rouges qui sont encore visibles à travers la peinture noire du corps du taureau » [15]. Sa vidéo *A la dérobée* joue sur l'empiètement d'images hétéroclites : par le recours au montage numérique, « les images que j'ai filmées, écrit-elle, et celles numérisées des peintures de Manet, Ingres ou Degas, se trouvent à la fois décontextualisées, associées et entrelacées dans une adhérence altérante qui crée une nouvelle vision de mon corps et de mon visage. Chaque image apparaît alors toujours composite, hybridation de réalités hétérogènes, où le réel est retravaillé, détourné, remodelé à ma guise » [16]. Les images deviennent matériaux à manipuler et l'hybridité de l'art numérique permet de révéler l'empiètement non seulement comme résultat, mais comme processus transformationnel, où les figures sont indissociables de leur condition d'apparition et d'effacement. Les figures pariétales épousaient les renforcements de la paroi et les différentes textures de la roche « recrutés » par le regard, mais du même coup, altéraient le support par leur recouvrement, le support faisant donc partie intégrante de la plasticité de l'œuvre comme expression du dynamisme des formes. Pour éclairer sa transposition numérique, l'artiste précise : « Là où les peintures préhistoriques sont imprégnées dans la pierre, parfois même gravées, dans un rapport physique étroit qui renvoie d'ailleurs à la difficulté des hommes qui ont peint dans des parties difficilement accessibles, l'image numérique est projetée sur cette surface (la surface où est projetée l'image qui la rend lumineuse, tout en étant altérée par elle, dans la mesure où elle se transforme au contact des irrégularités de la paroi) : c'est sa transparence et sa luminescence qui produisent cette adhérence et cette transformation de l'un par l'autre, le temps de la diffusion » [17]. L'effet de stratification concentre dans l'espace l'épaisseur de la durée.

[15] Colin D., *Le numérique et l'empiètement*, Réel-Virtuel, n° 1, février 2010.

[16] *Ibid.*

[17] *Ibid.*

Lorsque Delphine Colin nous parle de son travail comme « passage incessant entre réel et recreation numérique, entre figuration et défiguration, entre forme et informe », l'ensemble n'apparaissant pas « comme achevé mais toujours en devenir, laissant sans cesse apparaître de nouvelles formes et associations », l'ontologie multi-réaliste de l'être comme l'être-autre (Souriau) comme celle du devenir et de ses potentiels transductifs (Simondon) entendrait : *le réel comme altération, mixte perçu/*

produit, chargé de virtuels, actualisés par de nouveaux agencements créateurs. Cette expérience hybride provoque le doute: qu'est-ce que le réel? où est-il? comment apparaît-il et se transforme-t-il?

Ce questionnement ontologique est d'autant plus puissant que l'une des ruptures introduites par l'art numérique est la *fin de l'objet*: les *relations* s'y substituent. Cette rupture est une discontinuité locale dans un long processus continu où l'image-objet n'est jamais seulement cet objet qu'un sujet perçoit et contemple en face de lui comme représentation et objet de représentation: elle est toujours *interactivité, immersion* et *virtualité*. Nul besoin d'outil technologique pour vivre l'œuvre ou la performance comme interaction sujet/objet: c'est la condition même de l'expérience artistique, où le regard, la lecture participe de « l'œuvre ouverte ». Ni même l'immersion: dans le face-à-face avec un tableau ou un film, fasciné, le regardeur peut avoir le sentiment de « plonger » dans le tableau ou l'écran et ce phénomène est bien artificiellement induit par un ensemble de techniques artistiques: le all-over en peinture par exemple, les plans-séquences ou panoramiques au cinéma, les gros plans de visage où le spectateur perd sa position extérieure en se laissant happer par le visage humain, où il se reconnaît dans l'autre et comme autre. Comme le tableau hier, l'écran happe, donnant *cadre à l'hallucination, offrant au rêve une focale, une attention*, concentrant par sa réduction spatiale puissance intensive et pouvoir ostensif des images. Le numérique actualise technologiquement ces virtualités, offrant à l'expérimenteur le pouvoir d'une participation globale.

Le hors-écran est aussi le corps. Or, l'art numérique sait aussi le coupler à l'écran. Non seulement il peut jouer, par de multiples interfaces d'images fabriquées sur d'autres supports, qu'il les numérise (ex: estampes numériques) ou non, mais il réalise ce qui constituait deux virtualités de l'art moderne – et peut-être de tout art, si l'on pense au statut de l'art préhistorique comme à la notion d'« œuvre ouverte »: *l'interactivité* et *l'immersion*.

L'art numérique est hybride et intégrateur: d'abord chassée de l'écran, l'expérience corporelle est réintroduite dans ses dispositifs. Le spectateur et ses mouvements, ce hors-écran, peuvent ainsi se retrouver sur l'écran, processus qui rompt avec le face-à-face sujet/objet de la représentation classique et la passivité corporelle du spectateur. Mais aussi des *dispositifs d'immersion*, où le numérique procède lui-même sans écran et par la plus grande artificialité du dispositif mathématique et technologique, simule l'expérience vitale de l'immersion primitive dans un environnement naturel. Notamment par les « techniques dites de RV » où l'expérimenteur est plongé dans des environnements simulés réels ou imaginaires grâce à des capteurs sensoriels et des casques stéréoscopiques. L'impression de réalité, vécue par le corps tout entier, est si forte que l'on peut parler de « réalité virtuelle » [18]. Ces dispositifs peuvent se passer d'écrans ou au contraire les multiplier pour produire une vision "surround" propice à l'immersion visuelle.

[18] Couchot E. et Hillaire N., *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003, p. 48.

L'art numérique va jusqu'à se coupler au spectacle dit « vivant » comme le théâtre, qui joue de plus en plus d'écrans d'images numériques pour prolonger le corps et l'espace, brouiller les frontières entre réel et virtuel, travailler sur leurs effets de divergence qui en inquiétant la représentation, provoquant le questionnement du spectateur sur la frontière mouvante entre représentation et réalité. Dans nombre d'expériences théâtrales contemporaines, les technologies numériques amplifient les phénomènes d'hybridation interartiale, qui jouent à la fois comme néo-esthétique et médiations socio-culturelles symboliques. Elles sont aussi couplées aux arts du corps comme la danse: dans *Topologie de l'instant* (2002), le couple de

danseurs-plasticiens N+N Corsino invite «les spectateurs à pénétrer dans un paysage virtuel» végétal et «d'images vidéo projetées sur de grands écrans, tandis que l'ensemble se reflète sur un sol de laque noire»: «le spectateur a le loisir de naviguer dans toutes les dimensions en manipulant un joystick et de se mêler à des danseurs virtuels dont les évolutions échappent à la pesanteur. Cette «navigation chorégraphique» l'entraîne dans des espaces insolites où les lois de la gravitation ne sont plus les mêmes» [19].

[19] *Ibid.*, p. 94.

Bref, en couplant simulation, immersion et interactivité, corps et technologie, ces dispositifs nous font découvrir par l'expérience des virtualités encore inexploitées, nous donnant à vivre des *fictions réelles*.

Le numérique se couple aussi au milieu historique. Notamment, par sa réponse au désir croissant de l'individualisme contemporain d'une participation démocratique *directe* à la vie sociale, de *dé-hiérarchisation*, ainsi qu'à la *mondialisation de l'économie, des savoirs et des images*. Le lissage esthétique est ici inséparable du lissage intellectuel et culturel qui tend à écraser les aspérités des différences. Or, l'art numérique joue aussi bien de l'expressivité que de la pauvreté des images, qui deviennent des matériaux manipulables, détournant jusqu'aux images d'Epinal ou de télésurveillance. La philosophie a encore ceci de commun avec l'art, notamment sous ses formes les plus hybrides et expérimentales, modernes, qu'elle est toujours *reprise* de ce qui semblait délaissé, obsolète ou mort: toute théorie, toute expérience, toute représentation constitue une réserve susceptible de reprendre «vie» dans un nouveau dispositif, jusqu'aux images les plus pauvres de l'imagerie populaire, de la production et de la circulation marchandes, voire des technologies de contrôle.

Le collectif new-yorkais *Surveillance Camera Players* scénarise les espaces publics, les transforme en espaces de représentation théâtrale, hybridant écran de contrôle d'images-webcam, espace public, scène, scénario écrit et improvisation interactive. Il propose des visites guidées des caméras de surveillance dans divers quartiers de la ville, expliquant leur fonctionnement et leur fonction à des participants surveillés, qui *retournent le regard anonyme du Panoptique Technologique en regardant l'œil-caméra*, montrant du même coup à l'écran comment celui-ci transforme les comportements. Évitements, réactions narcissiques, agressions, désignations de la source de contrôle (en la montrant du doigt et/ou la fixant des yeux) qui inverse la relation regardé/regardant, geste de cache pour faire écran à l'enregistrement, sont des *actes indissociablement physiques, opératifs et symboliques de renversement du rapport de maîtrise*. Les arts d'écran peuvent donc subvertir les moyens technologiques de contrôle en dispositifs qui rouvrent, par leur travail sur le «où» et le «comment», ce qui constitue peut-être le seul mode possible de la «liberté»: son pouvoir s'inscrit dans un cadre pour mieux le détourner de sa fonctionnalité en ouvrant à de nouvelles virtualités.

L'art numérique ouvre enfin au *temps réel* qui réduit la distance de la représentation. Modification historique de notre rapport à l'espace et au temps, les distances sont progressivement abolies par la vitesse, notre perception de l'espace de plus en plus régie par la cartographie et notre relation au temps souffre de plus en plus de la lenteur. Subversion du circuit des images pauvres, l'art numérique réintroduit des jeux de différenciation, de contemplation, de maturation et de réflexion. C'est hors circuit de l'image-marchandise, désaliénés du hors-écran "société de consommation", qui comme condition de possibilité historique, contemporaine, de l'ordre iconique, prédétermine l'agencement et le sens des images, que les arts écraniques libèrent l'écran.

Certes, penser, au sens philosophique et artistique, implique de briser nos cadres-standards, mais la pensée (c'est notre hypothèse) ne peut évoluer dans son propre élément, dans la pure intériorité d'un langage privé ou d'un flux de conscience sans risquer de se perdre dans son cercle, voire son flux. Elle doit faire l'épreuve de ce qui lui résiste, la fixe sur support et la révèle à elle-même: un écran pour mieux en déployer les virtualités. C'est par le jeu avec d'autres supports et l'interactivité en des dispositifs singuliers qui produit une rencontre imprévisible, en redonnant vie aux images pauvres et à tout le stock d'images en mémoire artificielle qui constituent notre patrimoine iconique, que nous ouvrons le réel à l'infinité de ses virtuels, au lieu de l'appauvrir. Court-circuitant ainsi la circulation marchande des images-standard par un agencement disruptif qui ouvre la représentation de l'intérieur. En déplaçant le sujet, l'objet et leurs relations jusqu'à brouiller leurs frontières, cette représentation fendue donne à voir et penser autrement.

Pragmatique artistique de la mise en tension réel/virtuel

Les installations d'images et espaces virtuels technologiquement générés par l'art numérique rendent plus manifeste encore le paradoxe de tout art spatial ou visuel, et peut-être de la pensée humaine: des images et un espace peuvent être à la fois *réels et fictifs*. Réels puisqu'on peut les vivre de tout son corps et ceci même sans appareillage technologique. Fictifs, puisqu'ils sont construits comme représentation d'un autre, l'artiste, qui nous invite à l'expérience. Contrairement à la vulgate sur les images de synthèse et la «réalité virtuelle», le virtuel est loin de se réduire à la simulation d'une image sans référent extérieur, réduction souvent utilisée pour les condamner comme simulacres. Le virtuel ne s'oppose pas au réel comme le modèle idéal ou la fiction logique d'un possible: *même s'il n'est pas actualisé, il est réel*.

Allons plus loin: en art numérique, le virtuel devient «fiction interactive» [20], réalisant la virtualité de toute œuvre d'art comme "œuvre ouverte". Dans les installations interactives de l'art numérique, tous les actes du participant ne sont pas programmés: tous les choix sont «possibles». En réalité, ce ne sont pas les choix qui sont prédéfinis, mais la relation entre ces choix et leurs effets réels. Si cette «réalité» est «virtuelle», c'est qu'elle n'est pas simple combinaison de multiples séquences d'événements prédéfinis, multiplicité quantitative (Bergson), mais dispositif de relations constantes entre *forces*, celles de l'«expérimenteur», de l'installation, etc, s'actualisant dans le mouvement stochastique des événements et de leur agencement. C'est bien davantage par cette interactivité qui transforme le spectateur en acteur que par le pouvoir des images de synthèse et de la réalité virtuelle à simuler nos perceptions naturelles que naît la puissante impression de «réalité». «Ainsi, un environnement peut être dit réel dans la mesure où il permet à chacun de définir un parcours singulier qui n'est qu'une possibilité parmi d'autres, alors que l'univers dans lequel nous évoluons peut être défini comme [...] la matrice de toutes ces possibilités. Chaque parcours définit une ligne de subjectivation, c'est-à-dire une manière singulière de s'engager dans le monde. C'est dans la mesure où on y est engagé, pris, entouré de virtualités qui ne seront pas réalisées pour nous, que le monde de nos représentations apparaît comme réel, c'est-à-dire subsistant au-delà de la perception qu'on en a. La conscience du virtuel, de tous ces autres parcours subjectifs non réalisés, est donc nécessaire pour qu'on ait conscience du réel» [21]. L'expérimentation interactive des mondes virtuels est une manière de révéler le processus même de connaissance du réel. Car dans la réalité virtuelle, nous sommes bien conscients d'être immergés dans un artefact: ce n'est pas une illusion. Nous savons que nous évoluons dans la fiction d'un autre, dans un monde généré par sa «vision», dans un *regard* plus qu'un objet. L'interactivité

[20] Maniglier Patrice, *La perspective du diable, Figuration de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Arles, Actes Sud, 2010, p. 58.

[21] *Ibid.*, p. 62.

même des expériences de réalité virtuelle rouvre l'interrogation sur le processus de connaissance et, ne serait-ce que comme horizon, la question ontologique. Ontologie de l'être comme *devenir-autre, relation et rencontre*. Elle nous suggère ceci : « que le réel n'est pas ce qui existe là-bas, de l'autre côté de nos représentations, mais plutôt ce qui existe autour d'elles, comme une réserve toujours disponible » [22].

[22] *Ibid.*, p. 63.

Pour l'art, rien n'est mort, même les rebuts. Simondon, Belting et Schapiro s'accordent sur ce point : tout, même les images pauvres de l'imagerie populaire, est une réserve de virtuels pour créations futures. « Tout amateur en matière d'art est futuriste (...) le créateur est sensible au virtuel » [23]. La reprise des images les plus pauvres par l'art numérique pour instaurer des dispositifs hybrides ouvre donc à « l'universalité et l'éternité virtuelles » des images écraniques au rêve artistique d'un anti-destin. Leçon singulièrement intéressante pour l'art numérique, qui, par ses images de synthèse, interfaces et hybridations, fait « revivre » ce que l'on croyait « mort » ou réservé au circuit production-consommation-puissance.

[23] Simondon Georges, *Imagination et invention*, Paris, PUF, 2014, p. 182.

Mais cette vitalité tient aussi à la puissance de l'interactivité immersive. Qui n'a vécu des expériences similaires de participer à un monde après le visionnage d'un grand film en sortant de la salle obscure, voire après lecture d'un roman qui l'a fait « voyager loin » : une sensation d'apesanteur, une impression de pauvreté du réel qui nous est habituellement donné à vivre, une légère dépression au moment où la « bulle » crève et où l'on « atterrit » sur sa « dureté ». En un triple sens : des lois de la matière (gravité), du vivant (vieillesse, mort), des souffrances existentielles.

Par un *détour* nécessaire à toute forme d'art, on comprend que la tension réel/virtuel telle qu'elle se révèle dans l'interactivité a aussi un enjeu éthique et politique : celui des intermédiations, *de l'élaboration d'un monde partagé comme construction interactive et plurielle*. Il n'est pas même certain que le terme de « support » numérique soit pertinent : peut-être devrait-on se contenter de la notion de « langage » numérique, propre à coupler divers supports. Mieux : le support n'est peut-être pas réductible à un élément physique comme un disque dur ou un écran. La matérialité du support est insérée dans des formations culturelles et n'est alors qu'un élément du dispositif de médiation, support-vecteur d'information et de communication.

Nous plaidons pour l'impureté féconde de l'art, irréductible à l'information et la communication : pour la tension qui l'habite entre sensible et intelligible, sujet et objet, *frisson et concept*. *L'écran révèle et masque* : ni qualitativement, ni symboliquement, il n'est indifférent. D'autant qu'en masquant, il continue à faire sens.

Car le hors-écran est aussi ce que nous nommons « vie humaine », dont l'écranique est devenu un mode, repoussant et brouillant les frontières écran/hors-écran. Pour éviter l'enfermement dans "un monde", les arts écraniques doivent nous aider à mieux vivre les autres modes de cette "vie" : d'une réalité multimodale. Par leur pratique, ils instaurent "des mondes", confirmant l'ontologie pragmatique multi-réaliste [24]. L'expérience d'*altération* qu'ils proposent est la meilleure manière, par l'écran même, de lutter contre l'*aliénation* à l'écran.

[24] Souriau Etienne, *Les différents modes d'existence*, Paris, PUF, 2009; Souriau É., *L'univers filmique*, in Étienne Souriau (éd.), Paris, Coll. Bibliothèque d'esthétique, Flammarion, 1953.

Circulation et manipulation d'images peuvent en *trahir le sens*. Mais *trahir, c'est aussi révéler*. *Les limites éthiques de la représentation* sont toujours à repenser. Mais la *transgression des limites donne du plaisir*, ce que les artistes n'ont cessé d'explorer. C'est sur ce fil que travaillent les arts d'écran. D'où la nécessité de leurs hybridations et altérations en de nouveaux dispositifs, irréductibles à un langage universel ou une langue qui servirait de paradigme à toute autre : à un système d'équivalences réglées entre écran et hors-écran.