

DU SPLIT-SCREEN AU MULTI-SCREEN

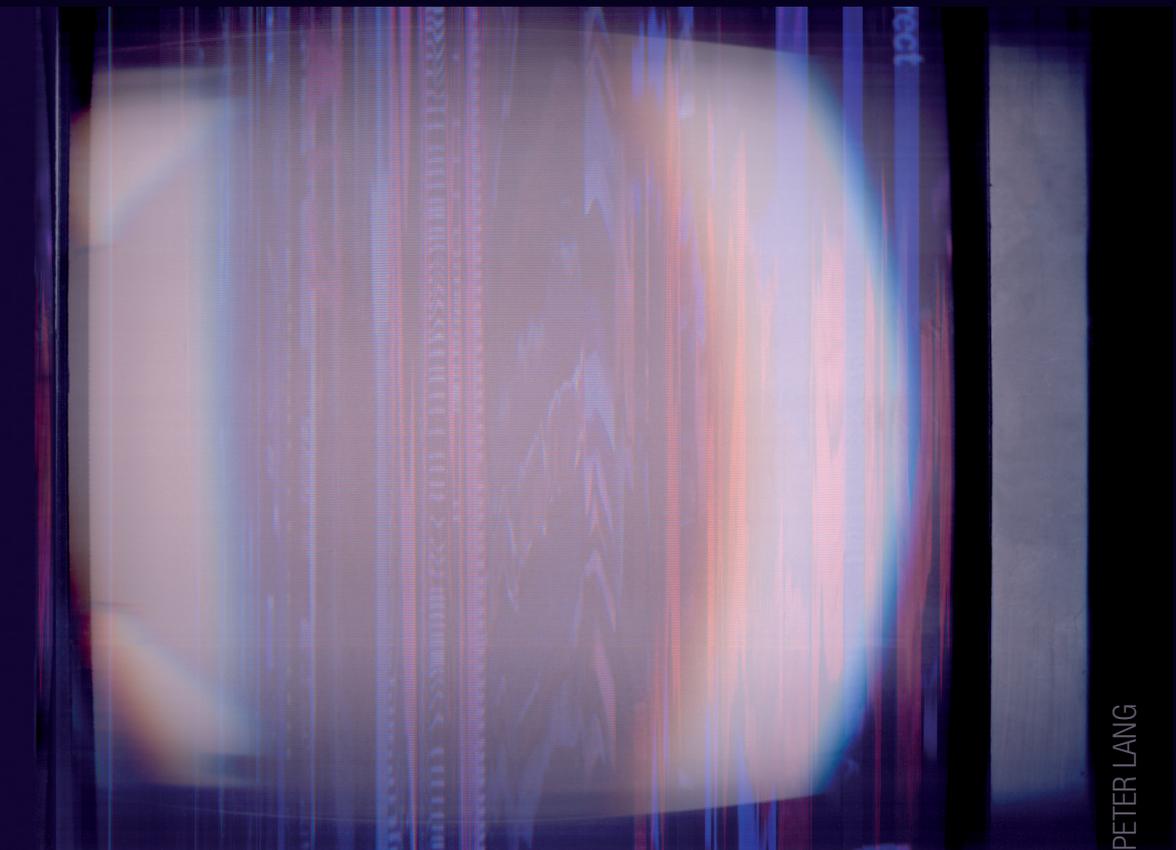
La narration vidéo-filmique spatialement distribuée

sous la direction de **Marcin Sobieszczanski**
en coopération avec **Céline Masoni Lacroix**

FROM SPLIT-SCREEN TO MULTI-SCREEN

Spatially distributed video-cinematic narration

supervised by **Marcin Sobieszczanski**
in cooperation with **Céline Masoni Lacroix**



Selon la perspective suivie dans cet ouvrage, le spectateur est actuellement en train d'acquérir de nouvelles capacités de suivi et d'absorption de l'image en mouvement. Depuis une quinzaine d'années, les créateurs de l'iconosphère avancent sur le chemin de la complexification et de la multiplication des moyens narratifs visuels. Cette démarche est préparée non seulement par des expérimentations artistiques historiques mais avant tout par l'accoutumance des populations urbanisées à l'immersion dans l'iconographie dynamique, par la prolifération des sources d'information imagée, par les pratiques interactives tels le zapping télévisuel, la consultation d'Internet, l'imagerie de la téléphonie mobile, ainsi que par la médiatisation iconique de la conduite de véhicules et d'engins. Ces nouvelles manières de consommer l'image et le son dynamisent les nouvelles créations multi-supports et feront bientôt disparaître la salle obscure à projection plate et unique ainsi que les appareils mono-écraniques.

Nous proposons dans cet ouvrage une étude bilingue franco-anglaise quasi-exhaustive du phénomène, ancrée dans l'épistémologie des sciences cognitives, apportant des éclaircissements théoriques conjugués aux analyses des œuvres récentes et anciennes, et étayée par les considérations et les témoignages d'artistes.

Marcin Sobieszczanski a travaillé à l'Université Catholique de l'Ouest à Angers, à l'Université de Rouen, au Doctorat d'art et de pratique des arts à l'Université de Québec à Montréal et à l'Université de Sorbonne Nouvelle Paris 3. Chercheur au laboratoire I3M (Information, Milieux, Médias, Médiations), il enseigne actuellement au Département des Sciences de la Communication à l'Université de Nice Sophia-Antipolis.

Céline Masoni Lacroix, docteur en philosophie, a étudié l'esthétique avant d'effectuer un «tournant» culturel vers les sciences de l'information et de la communication. Maître de Conférences à l'Université de Nice Sophia-Antipolis, elle effectue ses recherches au sein du Laboratoire I3M.

According to this study, the spectator is currently acquiring new capacities to follow and to assimilate the moving image. In the last fifteen years, designers in the iconosphere have continued to make progress with the development and expansion of the media of visual narration. This advance is not only the result of past artistic experiments, but is above all rooted in such phenomena as the adaptation of urban populations to dynamic iconography, the proliferation of visual information, the emergence of interactive practices, such as channel surfing, the Internet search, mobile phone interfaces, as well as the visual interfaces for operating vehicles and other machines. These new ways of consuming images and sounds have fueled an expansion of new multi-screen designs that will gradually make the dark theater projection and the single-screen device obsolete.

This bilingual French-English study offers a semi-comprehensive investigation of these phenomena, anchored in the epistemology of cognitive science, providing theoretical explanations combined with analyses of recent and historical works and accompanied by the reflections and testimonies of artists.

Marcin Sobieszczanski worked at the Western Catholic University in Angers, at the University of Rouen, in Doctoral Studies of Arts and Practical Arts at the University of Québec in Montréal and at the University of New Sorbonne Paris 3. A researcher in the Laboratory I3M (Information, Environments, Media, Mediations), he currently teaches in the Department of Communication Sciences at the University of Nice Sophia-Antipolis.

Céline Masoni Lacroix, doctor of philosophy, studied aesthetics before turning her interests to the sciences of information and communication. Senior Lecturer in Communication Sciences at the University of Nice Sophia-Antipolis, she performs her research at the Laboratory I3M.

DU SPLIT-SCREEN
AU MULTI-SCREEN

FROM SPLIT-SCREEN
TO MULTI-SCREEN

DU SPLIT-SCREEN AU MULTI-SCREEN

La narration vidéo-filmique spatialement distribuée
sous la direction de Marcin Sobieszczanski
en coopération avec Céline Masoni Lacroix

FROM SPLIT-SCREEN TO MULTI-SCREEN

Spatially distributed video-cinematic narration
supervised by Marcin Sobieszczanski
in cooperation with Céline Masoni Lacroix



PETER LANG

Bern • Berlin • Bruxelles • Frankfurt am Main • New York • Oxford • Wien

Information bibliographique publiée par «Die Deutsche Nationalbibliothek»

«Die Deutsche Nationalbibliothek» répertorie cette publication dans la «Deutsche Nationalbibliografie»; les données bibliographiques détaillées sont disponibles sur Internet sous <<http://dnb.d-nb.de>>.

British Library Cataloguing-in-Publication Data:

A catalogue record for this book is available from *The British Library*, Great Britain

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data

Du split-screen au multi-screen : la narration vidéo-filmique spatialement distribuée / sous la direction de Marcin Sobieszczanski en coopération avec Céline Masoni Lacroix = From split-screen to multi-screen : spatially distributed video-cinematic narration / supervised by Marcin Sobieszczanski in cooperation with Céline Masoni Lacroix.
p. cm.

In French and English.

Includes bibliographical references.

ISBN 978-3-0343-0325-5

1. Wide screen processes (Cinematography) I. Sobieszczanski, Marcin. II. Lacroix, Céline Masoni. III. Title: From split-screen to multi-screen.

TR855.D82 2010

778.5'3--dc22

2010033884

Publié avec le soutien de Madame Gabriela Krauze et du Laboratoire I3M
(Information, Milieux, Médias, Médiations)

Published with the support of Ms. Gabriela Krauze and of Laboratory I3M
(Information, Environments, Media, Mediations)



ISBN 978-3-0352-0043-0 (eBook)

ISBN 978-3-0343-0325-5

Image de couverture / Cover illustration :

Józef Bury, *Bad Updating* (Mauvaise actualisation), 2005.

Réalisation de couverture / Cover design: Thomas Jaberg, Peter Lang AG

© Peter Lang SA, Editions scientifiques internationales, Bern 2010

Hochfeldstrasse 32, CH-3012 Bern

info@peterlang.com, www.peterlang.com, www.peterlang.net

Tous droits réservés.

Réimpression ou reproduction interdite par n'importe quel procédé, notamment par microfilm, xérogaphie, microfiche, offset, microcarte, etc.

Imprimé en Suisse

*Cordiaux remerciements à Madame
Gabriela Krauze, pour son soutien et son
aide dans le financement du présent
ouvrage...*

Table des matières

Préface	IX
Version française	
MARCIN SOBIESZCZANSKI.....	3
Une théorie génétique de la monstration vidéofilmique distribuée spatio-temporellement	
MICHAËL LA CHANCE	35
Le multi-écran: partition pour fenêtres mobiles	
MARC BOUCHER.....	47
Vision périphérique et disposition des écrans	
CHRISTINE PALMIÉRI	73
Gouffre et vertige; l'installation vidéo <i>multiscreen</i> «Néant compulsif II»	
MARIE CHRISTINE QUESTERBERT.....	89
Du split-screen au multi-screen, l'héritage	
OWEN KEVIN APPADOO.....	113
L'état des lieux du cinéma holographique	
CAROLINE BERNARD.....	125
Migrateurs / Echanges filmiques et tissages cinématographique	
FRÉDÉRIQUE CALCAGNO-TRISTANT.....	131
Screen Blog	
JEAN DELSAUX	143
Dispositifs d'images	
PASCALE WEBER	163
Pour une densification et un épaississement de l'image...	
CÉLINE MASONI LACROIX.....	183
Eijah-Liisa Ahtila, le fragment et la morsure	
ANNE-SARAH LE MEUR	195
Image, dispositif, interaction. Jeux de perception dans Outre-ronde	

English Version

MARCIN SOBIESZCZANSKI.....	211
A genetic theory of the videofilmic monstration distributed in the space and in the time	
MICHAËL LA CHANCE	225
Split-screen and synaesthesia in Timecode. A quadraesthetic device	
MARIE CHRISTINE QUESTERBERT.....	245
From split-screen to multi-screen: the heritage	
OWEN KEVIN APPADOO.....	269
State of Development of holographic cinema	
CAROLINE BERNARD.....	281
Migratory / Filmic exchanges and cinematographic weavings	
DAVID MATHER.....	287
Alien World: The Multi-Screen Riddle of Katzenstein's Home	
KATIA MACIEL.....	301
Transcinema: two installations	
JÓZEF BURY.....	311
Cyberspace and the Local Illusion – Working notes, 1992-2005	
JEAN-YVES BÉZIAU, CATHERINE CHANTILLY.....	319
Salomé Multiscreen	

Préface

Fruit de deux ans de recherches, les travaux de cet ouvrage ont été initiés durant les séminaires et les conférences, organisés par les chercheurs de l'Université Nice Sophia Antipolis, membres du Laboratoire Information, Milieux, Médias, Médiations (I3M), au Musée d'Art Moderne et Contemporain à Nice, entre 2006-2009. Les conclusions de ces rencontres autour de la photographie, du cinéma et de la vidéo, contemporains et historiques, confortaient les hypothèses initiales des spécialistes: c'est seulement en adoptant un point de vue communicationnel et cognitif sur l'art et la création filmique et vidéographique, qu'on pourra saisir l'essence des changements actuels dans le domaine des dispositifs narratifs. Par ailleurs, l'absence quasi-totale d'une monographie approfondie sur cette tendance esthétique et sur ce phénomène de société que sont les projections et les visionnements multiples, nous a encouragé à procéder à ce recueil, riche de dix-sept contributions, en français et en anglais, de chercheurs et d'artistes internationaux.

Pour un complément d'information et de visuel voir sur le site:
<http://www.unites.uqam.ca/aspects/SPLIT-MULTISCREEN/>

For further information and picture see on the site:
<http://www.unites.uqam.ca/aspects/SPLIT-MULTISCREEN/>

Version française

MARCIN SOBIESZCZANSKI

Une théorie génétique de la monstration vidéofilmique distribuée spatio-temporellement

Introduction

Comment penser le partage interne et la multiplication de l'espace de projection ou de visionnement dans le cinéma et dans la vidéo? Est-ce un simple jeu de démultiplication, une stylisation ou bien est-ce un moyen narratif à part entière? Et si cette dernière interprétation devait prévaloir, qu'apporteraient de nouveau au langage filmique ou vidéographique, le partage interne et la multiplication? Peut-on les concevoir dans la continuité de développements des moyens techniques, tels que l'augmentation de la photosensibilité des caméras, l'allongement des plans, le dolby, la haute définition ou la stabilisation de l'image, etc.? Faut-il voir dans cette «mode» qui déferle depuis dix ou quinze ans sur les expositions d'art contemporain, une nouvelle catégorie de la vidéo-installation, ou faut-il regarder les projections multiples et partagées par le bais de leurs racines dans l'histoire du cinéma, depuis la mythique présentation de dix projections cinématographiques synchronisées, selon le procédé de Raoul Grimoin-Sanson, à l'Exposition Universelle de 1900, ou encore les montages précurseurs en écran partagé et la triple projection synchrone d'André Debris et d'Abel Gance en 1926? L'ouvrage présenté ici s'attaque à toutes ces questions simultanément, en partant aussi bien d'une vision diachronique, jalonnée par des faits historiques recensés, qu'en essayant de donner des clés conceptuelles ouvrant des perspectives théoriques nouvelles sur l'ensemble des arts visuels de l'enregistrement, de la projection et de l'écranisation.

Ce n'est pas par hasard que la caméra des frères Lumière était un appareil réversible. Mises à part les contraintes techniques que ces inventeurs ont essayé de résoudre d'une manière très simple, cette bi-fonctionnalité reflète encore une certaine symétrie conceptuelle: aussi bien dans le cinéma que dans la télévision et la vidéo, la projection et la mise en écran sont le

versant du même phénomène artistique et culturel, dont le complémentaire est la prise de vue. Les deux ont trait à l'inscription d'un «agent» dans l'espace ambiant, aux catégories physiques et physio-perceptives qui constituent l'espace de tournage et l'espace de projection ou de visionnement, et en cela ils s'opposent substantiellement à l'instance technique du mécanisme et du support de l'enregistrement. Mais si les acquis techniques dans le domaine de la prise de vue cadencent l'histoire du genre filmique et vidéographique, à tel point qu'ils sont à l'origine de la richesse de leurs concepts esthétiques fondateurs, les progrès de la projection et de la mise en écran sont considérés comme secondaires, liés plus au confort du spectateur qu'aux notions esthétiques essentielles. On peut faire le même constat pour le domaine sonore.

Or, après la stabilisation des normes de vitesse du défilement de la pellicule et du balayage électronique de l'écran, après l'établissement de quelques standards de taille relative et de rapport L/H de visionnement, 35 mm, 16 mm, 8 mm, 70 mm, après quelques procédés de sonorisation: direct, monophonique, stéréophonique, dolby, quadriphonique, ambiophonique, après quelques aménagements de la salle de projection et de l'espace vidéo domestique, nous assistons aujourd'hui à la prolifération des modes de projection et de visionnement écranique partagés ou multiples, qui mettent le spectateur dans une situation ressentie fortement comme inédite. Jusqu'où ira cette évolution? Quelle est son interprétation?

La première hypothèse de cet ouvrage dépendra précisément de notre rapport à la symétrie conceptuelle du cinéma et de la vidéo. Si seul le versant de la prise de vue et de son est responsable de la dynamique de l'esthétique du genre, le spectateur soumis au partage et à la multiplication de l'espace de spectation aura à choisir entre deux solutions: ou il s'adaptera à ces nouvelles règles du spectacle, et elles deviendront pour lui «transparentes» et secondaires, chaque fois qu'il fera son entrée dans la fiction et dans la narration, ou au contraire, il finira par imposer des barrières à ces développements, barrières liées aux restrictions de son ergonomie perceptives. Si, en revanche, nous interprétons le versant spectatorial en tant qu'essentiel dans l'art vidéofilmique, le spectateur sera lui-même à l'origine des changements observés. Dans cette perspective, ce sont les capacités de suivi et d'absorption de l'image en mouvement du spectateur, qui obligent les créateurs à avancer sur le chemin de la complexification et de la multiplication des moyens narratifs visuels. Ce chemin est alors préparé non pas par des expérimentations artistiques mais par l'accoutumance des populations

urbanisées à l'immersion dans l'iconographie dynamique, par la multiplication quotidienne des sources de transmission de l'information imagée, par la publicité et la signalétique, par les pratiques interactives telles le zapping télévisuel, la consultation d'Internet, l'imagerie de la téléphonie mobile, ainsi que par les récentes formes de médiatisation imagée de la conduite de véhicules et d'engins. Ces nouvelles manières de consommer l'image et le son impulsent les nouvelles créations multi-supports et feront bientôt disparaître la salle obscure à projection unique ainsi que les appareils mono-écraniques. Et si nous observons des expérimentations artistiques qui annoncent l'avènement de ces nouveaux moyens narratifs, c'est alors parce qu'elles sont imprégnées de l'idée de la symétrie conceptuelle du phénomène vidéofilmique, et parce que notamment elles conçoivent le rapport du spectateur à l'espace comme un des matériaux de leurs créations et que de surcroît elles conçoivent ce rapport d'emblée comme évolutif individuellement et socialement.

Critique historique du spectacle cinématographique, télévisuel et vidéographique

Depuis les balbutiements des premiers inventeurs, Edison, Lumière, Gaumont, on parle de l'effet de cinéma, qui s'interprète en tant qu'un effet de réel obtenu «miraculeusement», d'abord à partir du simulacre du mouvement, dans des séries de photographies instantanées, ensuite à partir du simulacre de l'espace, le plus souvent fabriqué dans des studios spécialement conçus, et enfin, à partir du simulacre des effets spéciaux. Mais la théorie de l'effet n'a pas suffi, la perspicacité des penseurs du cinéma a poursuivi le procès du spectacle incriminé jusqu'à bâtir une théorie de la fausseté endémique de cet art, qui alors s'est installé dans le ressenti populaire précisément en tant qu'art de l'illusion, à tel point que si les grands cinéphiles devaient s'expliquer sur leur attirance pour ce genre, ils iraient justement mettre en avant un amour inconditionné pour cet état psychologique: se faire happer par le cinéma qui serait l'expression directe de l'imaginaire, ce dernier étant interprété en tant que levier de la productivité et de l'ingéniosité humaines dans le domaine des formes symboliques. Dans

l'intellectualisme politiquement contestataire des années 1960, s'est accomplie la jonction entre la typologie des époques politiques et l'évolution des arts. Chez Guy Debord, le fond fantomatique du cinéma et de la télévision est même érigé en un principe de l'exercice du pouvoir par la mise en scène et la spectacularisation des rites sociaux. La manipulation par le truchement du spectaculaire est devenue le paradigme de la gouvernance moderne, avec pourtant des racines historiques solidement ancrées. Baudrillard et Debray vont dans le même sens. L'extrapolation cinématographique s'achève par l'arrivée de la pensée contestataire américaine, notamment chez Chomsky, où l'orchestration de tous les médias fait l'effet de réel qui permet de vivre chacun à sa place « assignée » dans la société et dans la communauté mondiale, effet de « consensus », ultime adhésion au mensonge qui dissimule l'inégalité fondatrice de la société et dont il convient de déjouer les artifices par l'usage de la nouvelle batterie de moyens médiatiques opposites, agissant selon une nouvelle licence citoyenne. Les concepts de ce nouveau mode d'authentification des techniques de représentation et de narration sont en train d'émerger. Les règles ou plutôt l'absence de règles de fonctionnement des réseaux distribués et inter-corrélés, observés actuellement sous l'enseigne du WEB 2., en prévoyant ses évolutions futures, sont sous la loupe des chercheurs en communication et deviennent le contre-paradigme recherché, qui contrebalancera, espère-t-on, la dérive de facticité des médias classiques et stoppera leur dévalorisation effrénée.

Critique de la critique du spectacle ou la véridicité de l'image

La grande tradition française de l'interprétation du spectacle filmique, bien que puisant ses racines dans les démarches des premiers enchanteurs, encore « naïfs », tel Méliès, dévoile les potentialités contrefactuelles du film sur le fond d'un supposé progrès dans l'inculcation de l'hégémonie sociale. Ce cynique progrès jouerait sur la substitution de l'image fautive à la place de la représentation véridique du réel. Mais pas seulement. Il profiterait aussi d'une façon abusive de la suprématie informationnelle de la vue sur tous les autres sens. L'information provenant des sens moins précis ou inactifs dans

l'évaluation de certaines caractéristiques objectales, aurait tendance, dans le cerveau des processus conscients, à se faire secondariser par rapport à l'information visuelle. Le cinéma, la télévision et la vidéo, étant des arts à composante visuelle prépondérante, ils sont prédestinés à exploiter cette distribution inégale des compétences sensorielles. Les artistes de ces arts peuvent alors, et ils y sont invités par la démoralisation croissante de leur milieu socioprofessionnel, opérer délibérément la «suggestion» imagée des effets de la contrainte de hiérarchie. Ils sont, en ceci, porteurs du progrès de toute la civilisation occidentale, selon les critères que lui donne Norbert Elias (1975). Pour aboutir au même résultat de maintenir des individus dans le respect des règles, la contrainte qui autrefois parlait aux sens proximaux, le goût et le toucher, de plus en plus parvient à ses fins par le bais des sens distaux, l'ouïe et la vision. Spécifiquement, le spectacle visuel participe au raffinement des moyens de pression et de coercition (Deleuze, 1990).

Or, ce qui manque à ce raisonnement, c'est son versant positif. Il est indéniable que l'évolution des moyens cognitifs des espèces sous-entend, dans une première étape, l'allègement progressif du médium informationnel, le passage de la perception chimique et physique, liée aux solides et aux liquides, vers la perception basée sur les supports ondulatoires. Dans une étape ultérieure, l'apparition de l'instance symbolique, la substitution de la présence par la trace de la présence, d'après René Thom, aboutit à l'émergence du «génitif primaire», origine du langage et du retraitement langagier de l'information sensorielle. Mais il est inutile de voir, dans ce processus, l'amorce naturelle d'un étiolement artificiel de la réalité. Tout au contraire, dans cette désubstantialisation s'accomplit le «miracle» du maintien du réel en tant que cible des intentions cognitives des espèces complexes. L'évolution constatée ne signifie point l'abandon de la visée réaliste, mais au contraire, la spécialisation des moyens iconographiques qui mène à l'amplification et la complétion de la conscience du monde. L'effet de «fiction» dans l'univers vidéofilmique n'est pas à prendre négativement: si une illusion qui avec le consentement du regardeur engendre un processus cognitif authentique, pouvant entraîner des conséquences, en termes d'influence sur le sujet, quasi-existentielles, cela signifie en clair que le substrat cognitif fourni dans cette production entretient avec le réel des rapports de simulation isomorphe. Comme dit Thom, notre présence sensorielle au monde est une présence «compétente», ou autrement dit cognitivement effective et effectrice, à partir de quoi nous pouvons conclure que nos productions culturelles reflétant cette présence sont «compétentes» elles-aussi:

[***] pour un animal, l'évaluation des distances, l'interprétation des formes, sont, très souvent, d'importance vitale: quand il s'agit de capturer une proie, ou d'échapper à un prédateur, une erreur d'appréciation peut conduire à l'échec, respectivement, à la mort. Ainsi la compétence métrique est assurée par un appareil sensoriel raffiné utilisant à plein la «déraisonnable exactitude des lois physiques» (selon Wigner): un appareil comme l'œil repose sur une simulation parfaite des lois de l'optique. Aussi est-il légitime d'affirmer (et ceci en dépit des discours des philosophes qui ne cessent de dissenter sur les erreurs de nos sens, ou la «déformation» que nos sens apportent à la réalité (?)) que la fonction essentielle de l'appareil sensoriel (chez l'animal et l'homme) est de fournir une copie aussi fidèle que possible (même métriquement) de l'univers qui l'entoure. C'est cette copie constamment présente qui constitue la «conscience», la «subjectivité» de l'individu (Thom, 1974: 104).

La dynamique intrinsèque de notre pensée n'est donc pas fondamentalement différente de la dynamique agissant sur le monde extérieur. On s'expliquera ainsi que des structures simulatrices des forces extérieures puissent par couplage se constituer à l'intérieur même de notre esprit, ce qui est précisément le fait de la connaissance (Thom, 1974: 265).

C'est donc dans l'espace-temps usuel, pris comme cadre fondamental de toute l'expérience humaine, que va s'enraciner l'analyse des mécanismes psychiques originels à notre espèce qu'on se propose d'explicitier (Thom, 1991: 16).

A l'inverse exact de la critique de la spectacularisation, la pensée conductrice de cet ouvrage s'établit sur la trame du parallélisme entre le développement des dispositifs historiques et actuels de l'imagerie qui servent de support à l'art visuel et spécialement au cinéma et à la vidéo, et la structuration et l'évolution des organes périphériques et cérébraux de la vision, et particulièrement de la vision des primates et de celle de l'homme. Si «un appareil comme l'œil repose sur une simulation parfaite des lois de l'optique», nous pouvons avancer que les productions en arts visuels recèlent la simulation des lois de la vision des primates et de l'humain. Ce que nous sommes en train d'observer dans la production d'images et dans leur circulation sociale, ce n'est ni une déperdition informationnelle ni une dévaluation ou encore moins une redondance. Au contraire, les images évoluent, au sens fort du terme, vers l'approfondissement et la sophistication de la représentation du réel.

Dans ce sens, une suite d'images télévisuelles, même si elles relèvent de la «propagande» politique ou consumériste, agencées selon une certaine «mode» actuelle dans l'espace spectral, lancées à une cadence perçue aujourd'hui comme confortable, et éventuellement réitérées et distribuées dans le cycle diurne ou nocturne et aux moments singuliers de différentes

occurrences calendériques, conformément aux us sociaux, présente un potentiel informationnel plus important qu'une suite comparable des années 1970. Elle atteint aussi d'une manière plus «efficace» son public, c'est-à-dire qu'elle constitue la liaison médiatique plus forte entre la gestion de connaissances que ce public effectue et le réel que ces connaissances dénotent. Dans la théorie du spectacle initiée dans les années 1970, c'était la prise de conscience critique à l'égard des médias qui était évolutive, ici nous déployons une vision évolutionniste des médias eux-mêmes. Pour cette raison, au lieu de haïr idéologiquement l'idéologie de la CNN, nous scrutons attentivement la teneur informationnelle des split-screens que cette chaîne offre aux téléspectateurs. Indépendamment des intentions des commanditaires politiques de ce canal, ce qui devrait nous intéresser, en fait, c'est le travail des réalisateurs, des monteurs et des journalistes. Ce travail est soumis à la mutation générale et objective des métiers des arts et des médias visuels.

Du moment où l'on accepte que les moyens et les approches de la prise de vue, soient corrélés d'une manière étroite, dans le développement du cinéma, de la télévision et de la vidéo, aux conditions spectatorielles, ces dernières s'interprètent comme participant de l'évolution régulière de nos sens et des représentations que nous sommes capables de produire. Les projections et les visionnements partagés et multiples, la gestion, par les créateurs d'images, de l'espace-temps de la spectation plurielle constituent, pour nous, un des aboutissements de ce processus évolutif, au sens à la fois biologique et culturel, du perfectionnement de l'image et de l'amplification de sa valeur informative dans la circulation sociale, et en tant que tels ces phénomènes renouvellent efficacement les moyens narratifs actuels des arts.

Les dispositifs multi- et split-screen contemporains, essai d'une théorie génétique

Selon la définition usuelle, les arts visuels sont des créations esthétiques qui s'expriment dans le langage visuel, les arts dont le médium est l'objet visible, et le vecteur ou encore le sens sollicité est la vue. C'est dans les

Principes Fondamentaux de l'Histoire de l'Art (1915) qu'Heinrich Wölfflin établit clairement une autre tradition, moins médiale et plus cognitive. Les distinctions formelles à l'intérieur des corpus de l'art visuel seraient dues aux différentes visions que les époques possèdent en tant que pratique et enseignement de la saisie visuelle du monde visible. Ainsi les styles picturaux des XVI^e et XVII^e siècles diffèrent par les particularités de traitement qu'ils administrent aux scènes visuelles choisies par les artistes. Linéarité, planéité, fermeture, multiplicité, clarté, sont des catégories que la peinture partage avec la culture visuelle de son époque, culture qui, par le fait artistique, s'incarne socialement et s'incorpore dans la physiologie de la fonction organique respective, en tant qu'apprentissage de schémas, d'abord, et aptitude, ensuite, transmise culturellement, voire génétiquement. Et si le concept de vision chez Wölfflin peut s'entendre encore métaphoriquement, l'unité même des sciences de la deuxième moitié du XIX^e argue en faveur de son instanciation. La physiologie du système nerveux central et la psychologie, devenues des disciplines scientifiques, aspirent l'art en leur sein. La physiologie du nerf optique et du traitement cortical de l'information visuelle consciente, découverte, entre autres, par Louis Pierre Gratiolet (Pearce, 2006: 262), refait la cohésion théorique qui, suite aux prémonitions spéculatives et aux vagues expériences d'un Hobbes ou d'un Descartes, a été celle du sensualiste Condillac et, sur le terrain de l'esthétique, celle de Baumgarten, au XVIII^e. Pourtant, dans l'histoire de l'art, cette unité est constamment noyée par l'histoire additionnelle et contrastive des formes de représentation. L'art, en tant que dialectique des formes, arrive quand le monde est déjà donné au sujet et présent à sa conscience. L'ingéniosité de l'artiste consiste à rendre cette existence intériorisée, par des formes propres, traduisant l'originalité individuelle de traitements créatifs de percepts par le sujet personnel. Or, l'erreur de cette démarche de représentation est à la fois philosophique et littérale. D'abord, parce que «représenter» quelque chose, un élément du monde, présupposerait qu'il en existe déjà une «présentation» cognitive qu'il convient de reconvoquer à l'usage artistique. Penser cette fausse évidence du percept préexistant à l'acte cognitif équivaut à penser le monde sans la nécessité de l'intuitionner. Si le monde se gagne à force d'exercer sur lui une action cognitive, l'art ne peut qu'être un processus de regain du monde, et non une manifestation stylistiquement caractérisée d'une quelconque présentation objective du monde. Autrement dit, dans cette conception inchoative, ce qui constitue l'art et ces exemplifications, a nécessairement sa source dans

un acte perceptif, ou plus encore, il est lui-même cet acte perceptif. L'art ne profite pas des processus physiologiques de la perception, mais travaille avec eux, ou même, dans une large mesure, travaille sur eux.

Il va sans dire que ceci est particulièrement évident à l'occasion de toutes les innovations techniques dans les arts traditionnels et toutes les inventions des arts nouveaux.

Commencement du nouveau média

Les premiers Opérateurs du cinéma, à la fois des caméramans et des projectionnistes, ont fait très tôt l'expérience de la contrainte cognitive du dispositif cinématographique. Ceci leur a été possible tout d'abord par le truchement de la réversibilité de la caméra et du projecteur, et ensuite par la grande proximité manipulative des opérations de prise de vue, de traitement de pellicule, et de projection, qui ont été départagées par la suite. Avant la séparation entre la scène visuelle et le regard qui l'embrasse, le support de médium et le rendu visuel d'un regard originel, la réflexion d'un Félix Mesguich ne pouvait qu'être unitaire. Tout en étant conscient de l'énorme avantage que l'invention du cinématographe procure à l'image fixe par l'addition de l'illusion du mouvement, Mesguich commence à jeter les bases du futur langage filmique en termes d'art visuel, par quoi il replace l'amusement kinesthésique dans la problématique de la photographie et par là de la peinture, de la sculpture et de l'architecture. Contrairement aux frères Lumières qui investissent leur espoir dans l'initiation d'un genre nouveau, Mesguich se met à l'écoute du milieu de la photographie, déjà raffinée par un exercice vieux d'une cinquantaine d'années. Il est à même d'entendre les critiques qu'adresse à l'appareil Lumière le président du Congrès des Sociétés Françaises de Photographie en 1895, l'astronome Pierre Jules César Janssen. Les limitations qualitatives de l'image cinématographique, évoquées sous le terme de «trépidation des images», poussent l'Opérateur à travailler avec un réductionnisme conscientisé, qui tourne les défauts en avantages, quitte à structurer en convention forcée le regard filmique. A travers ses mémoires, Tour de manivelle parues en 1933 chez Grasset, on peut lire les préoccupations et l'expertise d'un physiologiste de la vision, improvisé avec succès pour l'occasion, grâce à son agilité intellectuelle. Les

deux côtés de la technique cinématographique s'analysent, chez lui, dans la même lancée d'une «économie» visuelle. Sa critique de l'appareil d'Edison porte sur la faiblesse du rendement que procure l'ergonomie du procédé de visionnement binoculaire. La faiblesse de la source d'éclairage des pellicules et l'accès à courte distance à l'image n'offrent ni conditions lumineuses suffisantes, ni recul permettant d'abolir la conscience du médium, ni possibilités de partage communautaire de l'illusion. Le partage communautaire de l'illusion survient à partir du moment où le perfectionnement du média atteint un niveau suffisant pour abolir l'illusion en tant que telle et permettre au couple Opérateur/Spectateur d'opérer dans le champ de l'étroite corrélation de l'image et du réel.

Du côté de l'acquisition de l'image, l'évaluation du rapport entre l'ampleur de la scène visuelle et l'étendue de l'image fixée, force le jeune Opérateur à inventer les plans, le réductionnisme le plus restreignant et le plus catégorisant du langage filmique, qui s'est avéré, durant un siècle, le plus productif en termes de force des moyens narratifs. La facilité que donne la caméra à suivre les déplacements du sujets dans le paysage, suite à l'invention, par Auguste Baron, d'un prototype de travelling, ne suffit pas à rivaliser avec le pouvoir d'accommodation et d'exploration qu'a l'œil humain. En revanche, la fixité du regard obtenue par l'immobilisation momentanée de la distance focale déjoue la «nervosité» de l'œil, et procure un certain rapport entre l'ampleur et la dynamique des éléments du paysage et la position et les caractéristiques techniques de l'engin de prise de vue. Ce rapport est exploitable en tant qu'élément du langage filmique, en tant que moyen de narration filmique. Cette invention de la méthode prime sur le matériel filmé qui en résulte. La scène filmique n'est pas le petit documentaire Niagara de 1897, elle est racontée dans le récit de Mesguich en tant que va-et-vient entre les chutes, la position de l'œil et les performances de la caméra:

[***] L'œil cherche un point où accrocher le regard. Vainement, d'ailleurs: la masse blanche l'entraîne et c'est l'impression de cette ruée formidable des eaux en furie qui, seule, persiste de tout spectacle. [***] L'objectif a plus de ressources et moins de nervosité. [***] A travers le viseur, je ne ressens point trop la sensation de l'abîme. J'ai déjà enregistré le demi-cercle de l'arc-en-ciel, suspendu sur la vapeur d'eau, et aussi l'énorme nappe glissant dans le vide en une étincelante cascade d'écume: je continue à «tourner» lorsque je commets l'imprudence de regarder les rapides au-dessous de moi. C'en est fait de la suite. Le vertige me gagne et une frayeur que je ne puis dominer m'oblige à m'éloigner.

Mesguich continuera ensuite à penser le film en ces termes de coïncidence spatiale et de simultanéité temporelle entre la vue et sa prise par le regard médiatisé, et entrera dans l'histoire aussi bien par sa filmographie que par ses écrits de tournage:

Ligne de la côte à peine perceptible à l'horizon. Masses blanches qui s'ébranlent vers nous. Je suis à mon poste, tout à la joie de revoir «Dzaïer», où je suis né. Assaut brusque des souvenirs. Lumineuse avec ses terrasses en amphithéâtre, Alger étincelle sous le soleil de midi. La mosquée, la casbah, le lacs de ruelles étroites et grimpantes, les petites maisons arabes, je filme ma jeunesse et son décor.

A lire Mesguich, on se rend compte qu'il décrit ce qu'il voit à travers l'objectif de la caméra. Il utilise des phrases-plans qui forment des paragraphes-séquences. Le tout dessine un «tableau» comme on disait dans le jargon de l'époque pour désigner un film.

commente très pertinemment le cinéaste Abdenour Zahzah, dans le quotidien *El Watan* du 13 septembre 2007.

Pour Mesguich, l'expérience de l'art cinématographique s'accomplit sur quatre niveaux parallèlement: dans l'intuition sensorielle du réel, ensuite dans la spectation du même réel, simultanée à l'enregistrement, mais à travers le mécanisme de visée de la camera, dans l'enregistrement, et finalement dans la spectation de l'image issue de la projection de la pellicule développée, projection se déroulant dans un dispositif architectural approprié. Le phénomène cinématographique, ou le noème du cinéma, comme aurait dit Deleuze, son principe et sa qualité, s'établit dans les rapports entre les valeurs des paramètres de la scène visuelle, le vécu visuel de l'Opérateur de caméra, les caractéristiques optiques et dynamiques du matériel impressionné, et les conditions spectatorielles d'agencement de la salle et de l'appareillage de projection. Le monde est infiniment riche et changeant, sa perception directe évolue de deux manières, d'une manière lente, philogénétiqnement dans le processus de l'Evolution de notre espèce, et d'une manière rapide, par le truchement des nouveaux traitements cérébraux de l'image rétinienne, apparus sous l'influence des appareils de vision, lunettes, loupes, jumelles, miroirs, rétroviseurs, visées des appareils photographiques et des caméras, ainsi que sous l'influence de l'agencement visuel des environnements artificiels, surtout urbains. Le cliché est dépositaire d'une information reflétant la rencontre entre l'objet et la lumière, tronquée à une échelle de réduction convenable, dépendant de sa qualité et de son «pouvoir séparateur», et finalement avançant, dans l'enregistrement et la projection, à

une certaine vitesse. Les conditions de projection évoluent techniquement sous l'impulsion des attentes sociales, et ces dernières se régulent sur le modèle des moyens narratifs actuels qui prennent en compte l'évolution du quadruple rapport du cinéma sus-décrit. Mais pour que ce quadruple rapport entre les éléments dynamiques puisse être parlant, il faut disposer d'un référentiel arrêté dans une fourchette de valeurs, un moteur à dynamique monotone, un tour de manivelle, une régularité et une circularité qui constitueraient le cœur du dispositif. Il s'agit, bien sûr, de la vitesse de défilement du film de celluloid, dans le cinéma chimico-optique, de la fréquence de balayage, dans la télévision et la vidéo, et de la cadence de traitement définie par l'horloge du processeur et par le mode de compression de l'image, dans les appareils numériques.

Cette vitesse, dans le cinéma dont les principales contraintes cognitives sont la saisie et le rendement de l'image du mouvement des corps macroscopiques, on la croyait dépendre de la persistance rétinienne, découverte en 1923 par John Ayrton Paris. En réalité, ce mécanisme de rémanence joue dans un autre phénomène perceptif qui est l'inégalité entre la durée de perception de l'obscurité et de l'illumination. D'un côté, une sorte d'inertie de l'excitabilité neuronale, cette asymétrie est bien celle d'une sémiosis naturelle, relative à l'objet du point de vue de son comportement par rapport à la lumière qu'il reflète ou qu'il produit. Cette asymétrie fondamentale fait que l'information portée par un passage de l'illumination vers l'obscurité est moins riche, pour les animaux diurnes que nous sommes, que l'information donnée par l'illumination que l'on retient plus longtemps au niveau perceptif, afin d'en faciliter le traitement détaillé. D'où l'effet stroboscopique présent dans maintes œuvres discutant avec le cinéma, n'est jamais perceptivement symétrique. L'illusion du mouvement dans le cinéma a, en fait, pour substrat un mécanisme plus cognitif, au sens du traitement cortical. Dans cette illusion, les fonctions physiologiques de la perception du déplacement de mobiles et du défilement de paysage visuel dûes aux kinésies du sujet, sont relayées par l'effet cognitif Phi, qu'extrapole à partir des extrémités des positions des cellules rétiniennes excitées, les points intermédiaires et les analyse, ou plutôt «propose» virtuellement, en tant que trajectoires des points remarquables d'un objet en translation dans le champ. On remarque tout de suite que ce même effet qui fluidifie la perception d'une succession rapide des instantanés photographiques qui décomposent le mouvement durant l'enregistrement, joue avant tout un rôle important dans la perception du réel, notamment dans la saisie unitaire des mobiles partiellement

cachés ainsi que de ceux qui parcourent le champ proche trop rapidement par rapport à la vitesse de l'influx nerveux, tels les projectiles ou les insectes volants. La dynamique des processus physiologiques de perception s'était établie, dans l'Evolution des Primates, à un certain niveau correspondant à un optimum de traitement et de réactivité face aux mobiles les plus fréquents dans notre niche écologique, et à la vitesse moyenne du défilement de paysage induit par nos déplacements et rotations habituels. La dynamique de l'objet technique qui enregistre et reconstitue le mouvement à l'usage d'une cognition spectatorielle ou secondaire, doit en être, d'une manière ou d'une autre, tributaire. On peut dire, en général, qu'il existe une corrélation entre les mécanismes physiologiques de perception du mouvement et la vitesse de l'entraînement de la pellicule cinématographique. Les deux sont soumis au principe d'optimisation qui régule le rapport entre la richesse de l'information, la vitesse du traitement cognitif et l'efficacité praxique, au niveau de l'action cognitive elle-même et de la réactivité motrice du sujet par rapport aux résultats de cette action.

La position des premiers Opérateurs du cinéma, même de ceux qui comme Georges Méliès ou Félicien Trewey insistaient surtout sur le trucage, et peut-être même de ceux-là avant tout, était celle du précurseur britannique des sensualistes, John Locke: «Il faut la présence d'un objet pour que nous puissions en connaître l'existence.». Dans cette «prime naïveté» fondatrice, tout film est toujours un film «documentaire», puisque l'enregistrement est toujours solidaire d'un processus de perception et de cognition de l'objet filmé. L'illusion n'en est pas une et le trucage n'est qu'un épiphénomène. Ce «réalisme» filmique ne possède point de valeurs absolues, l'image «naturelle» sort toujours d'une scène visuelle, et l'image artificielle a cette même scène pour cible intentionnelle, la prouesse de l'illusion résidant le plus souvent dans le rendu, justement réaliste, aussi stylisé soit-il.

Le phénomène «cinéma»: la corrélation entre la scène visuelle, l'Opérateur de la caméra, le support de l'enregistrement, la projection lors de la séance de visionnement.

A force d'analyser attentivement la formule de Locke, tant célébrée pour sa valeur d'évidence épistémique, on se rend compte que finalement aucun langage qui ait produit des aptitudes cognitives de l'humain, n'est capable de désarter la dimension cognitive de l'objet. Abordé même uniquement en termes présentsiels, l'objet est d'emblée comme orienté par rapport à un sujet. Il l'est à un triple niveau: sensoriel, mental et unitaire¹, qui sont consubstantiels ou plutôt «consubstantialisables» dans le parcours et le résultat de l'action gnosique. Au niveau sensoriel, on admet, même tacitement, que toute possibilité de sélectionner et d'individualiser une portion, une entité de l'objet physique, est donnée par les potentialités qu'a la matière d'être du substrat d'information, ou par extension à la tradition de James Jerome Gibson, de prêter des affordances aux actions cognitives ou encore mieux, d'être organisées par ces affordances. Ce sont tous les phénomènes naturels utilisés par les organismes vivants dans les actions cognitives: les phénomènes chimiques pouvant devenir des stimuli substrats du chimiotropisme, les aspérités de corps de la physique macroscopique servant aux délimitations spatiales par les parois et, en contre partie, par le tact, et avant tout maints phénomènes ondulatoires servant aux sens distaux. Chaque possibilité de faire de l'ontologie de la matière une manifestation ou un substrat d'information, organise les sections de l'objet physique en espaces perceptifs à topologie spécifique. La «présence d'un objet» est donc déjà sujette à l'organisation sensi-topologique où chaque entité ainsi que chaque relation entre les entités a son emplacement, son locus, dans l'ensemble des caractéristiques entre-corrélées que recèle la niche écologique d'une espèce, en tant que totalité.

Les paramètres physiques de la scène visuelle sont à la fois spatio-temporels et lumineux. A ne pas confondre avec le paysage, la scène visuelle est organisée par la géométrie de la projection linéaire à partir du point d'insertion d'un observateur dans une portion de l'espace

1 En suivant le projet de Michel Henry.

environnemental, délimitée par la portée radiante du champ visuel du sujet. Dans l'ordre spatial, nous avons ici les grandeurs relatives des objets du fond et des objets du champ rapproché, l'orientation et la topologie des éléments. Dans l'ordre temporel, nous avons les vitesses relatives des mobiles parcourant la scène, et le défilement, illusoire, du paysage dans le déplacement du sujet et de son appareil d'enregistrement. Dans l'ordre lumineux, nous avons les saillances, au sens physique, les formes géométriques des objets dans leur jeu avec la lumière incidente et réfléchie, autrement dit leurs signatures spectrales, et leur capacité éventuelle d'émettre la lumière.

Remarquons d'abord que le concept de scène visuelle n'a pas beaucoup de sens sans son complément phénoménal. Orienter une portion de l'espace objectif par rapport à l'observateur, implique nécessairement une perspective, perspective perceptive et cognitive.

La première modification du percept par rapport au perçu est due au changement d'échelle obligé entre l'optique physique du signal lumineux et les capacités de l'écran rétinien à discrétiser les points proches. Ces capacités sont délimitées par la structure de la lumière, d'une part, et par les dimensions de la cellule photosensible de base, d'une autre. Le pouvoir séparateur de l'œil, de l'ordre d'une minute d'angle, qui en est issu, crée, en conséquence, une distribution naturelle des types de traitement mental par les plans d'éloignement, depuis la vision proche du relief binoculaire, par la vision moyenne où se joue la distinction du fond et de la figure ainsi que s'établissent les régimes dynamiques d'objets, jusqu'à la vision lointaine où les topologies et les géométries proches et moyennes n'ont plus cours. Les écarts de sensibilité chromatique et de réactivité dynamique, entre les différentes cellules dites cônes et les cellules dites bâtonnets, catégorisent le «matériel visuel» perçu en deux sortes de vision, la vision photopique et la vision scotopique, donnant deux substrats informationnels divergents mais complémentaires.

La seconde modification est due aux différents traitements que les parties du signal issues des différents plans d'éloignement reçoivent dans les centres de traitement cérébral. Les grandeurs relatives des objets n'ont pas de sens sans les constances imposées par le cerveau. Ces dernières sont des mécanismes «encapsulés», cognitivement impénétrables, qui ont été forgés durant la phylogénèse dans différents «accidents» subis par les populations dans leurs niches écologiques et leurs milieux fabriqués. Les corps spatiaux, à commencer par celui de l'observateur, en passant par les objets de son

entourage jusqu'à l'horizon et le ciel, selon leurs significations dans les échelles axiologiques du sujet cognitif, sont des référentiels réciproques, capables d'influer sur les données afférentes contrôlées par ce sujet. Tout d'abord, il y a parmi ce type de référentiels, des objets à signification cognitive spéciale, et dont la signification endogène s'est établie durant non seulement le processus de l'homínisation, mais aussi chez les ancêtres simiesques. Le visage des primates et la main en sont des exemples classiques. Ensuite, les objets se distribuent selon des plans successifs. Les plans rapprochés reçoivent un traitement à une grande participation des intuitions géométriques, tandis que les fonds lointains se traitent dans les aires physiologiquement distantes et s'activant selon des principes différents. Ensuite, l'orientation et la topologie de l'espace ne jouent pas sans les affordances qui sont des capacités, simulables par le sujet, des objets à induire des actions, c'est-à-dire à répondre aux projets-moteurs que le sujet peut avoir par rapport à eux. Et, finalement, si l'aspect lumineux de la scène visuelle est déterminé par les comportements ondulatoires des singularités géométriques sur les surfaces des corps, ces singularités se jouent à trois instances. Elles sont déterminées par la topologie des surfaces de l'objet, par la rencontre de ces surfaces avec la lumière incidente, relative aux sources d'éclairage, et finalement par la réflexion que les surfaces de l'objet produisent, afférente à l'observateur, selon la direction relative à son emplacement et à ses déplacements. Et cette dernière ne prend sens qu'en considérant les champs électriques induits dans les protéines photosensibles, telle la rhodopsine, lors de l'action des cellules photosensibles qui déclenchent l'influx nerveux dans le nerf optique qui sera traité perceptivement à différentes échelles et analysé cognitivement dans le cerveau. L'aspect chromatique de la scène visuelle est issu du jeu des substances chromatophores avec différentes lumières, jeu qui sera traité par les centres corticaux spécialisés, sans corrélation biunivoque entre le substrat physique et les sensations (Rensink, 2000).

Cette «phénoménalisation première» du paysage qui le constitue en scène visuelle n'est pas un «phénomène naturel» au sens usuel de ce terme mais plutôt un fait remarquable et exceptionnel de la nature, un fait du *Lebenswelt* ou du vivant, apparu à un certain moment de son évolution. Le statut de l'exception dans la nature n'est pas certain, et il s'ancre dans l'obscurité, aux yeux de l'épistémologie de la fin du XX^e, mais dans une moindre mesure encore aujourd'hui, du passage entre la légalité de la

physique classique et la physique quantique². Pour un agent cognitif, cette «zone de contact» est à la fois le lieu et le temps particuliers de l'effectivité de la perception, de la vérification de son efficacité par rapport à l'intentionnalité, mais également elle est le gouffre où se joue l'asymétrie entre l'infinie richesse sémantique du réel et la finitude momentanée de toute routine gnosiologique. Chez Rilke, ce déséquilibre aspire le sujet dans le processus incessant d'ouverture sur le réel et la poursuite de l'imprévisible événementialité de l'«Ouvert» (Buci-Glucksmann, 1986). Chez Deleuze, dans *L'Image-Mouvement*, la phénoménalisation première correspondrait à l'entrelacs de l'«image-perception» et de l'«image-action». C'est la base «impressive» du phénomène filmique. Son versant «expressif», l'«image-affection» de Deleuze, serait le fait de la «phénoménalisation» secondaire, issue du traitement cognitif spécifiquement filmique. Mais ce traitement n'a cessé d'évoluer génétiquement, depuis les premiers instants de l'invention de la technique. La façon de faire du cinéma, c'est-à-dire de filmer la scène visuelle, de filmer l'assimilation perceptive de l'observateur qu'est le cameraman, dans le paysage, et d'en projeter le résultat, reviendrait, dans cette évolution, à privilégier certaines perceptions et certaines actions présentes dans la totalité des cognitions et des intellections pratiquées et praticables dans la scène visuelle, et par extension, dans la scène polysensorielle.

L'optique et sa mécanique manipulative est au commencement de la «phénoménalisation secondaire». Elle est dépositaire d'une visée phénoménologique caractérisée, qui s'établit, d'abord, en tant que programme technique de l'imagerie à une époque donnée, et des contraintes industrielles et économiques qui pèsent sur elle. Cette donnée est ensuite modifiée par l'Opérateur, dans la mesure des possibilités techniquement prédéterminées. Le positionnement et les mouvements de l'appareil ayant pour but de capter la «vue» sont tout de suite derrière, et ils traduisent la visée de l'artiste

2 Voir à ce sujet Penrose, R., 1994, *Shadows of the Mind: A Search for the Missing Science of Consciousness*, Oxford University Press, New York, (trad. fr. Penrose, R., 1995, *Les ombres de l'esprit: à la recherche d'une science de la conscience*, InterEditions, Paris). L'hypothèse est réfutée récemment dans Reimers J., R., McKemmish, L., K., McKenzie, R., H., Alan E. Mark, A., E., Hush, N., S., 2009, «Weak, strong, and coherent regimes of Fröhlich condensation and their applications to terahertz medicine and quantum consciousness», in *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, March 17.

qui collabore et «négocie» avec la stratégie industrielle du moment³. Ensuite viennent les paramètres physiques des dispositifs de l'enregistrement. Pour le cinéma on distingue, à ce niveau, le pouvoir séparateur de la pellicule, dépendant de sa granularité et de sa qualité de transparence, pour la vidéo la densité et la complexité de l'encodage magnétique, et pour les appareils numériques la richesse de l'information donnée par la base de l'encodage et les algorithmes responsables du traitement des différents aspects et qualités de l'image. Les paramètres techniques du projecteur, son optique, sa source lumineuse, les parties dynamiques et électroniques, donnent les caractéristiques du versant de la projection filmique. Elles sont manipulables dans une moindre mesure, mais la diversification de l'architecture projective et des équipements des lieux de projection créent leurs variétés et parfois de notables particularités qui ne sont pas sans influencer décisivement sur la réception.

Les paramètres physiques de la salle de projection ordonnent la «phénoménalisation tertiaire» du spectacle vidéofilmique et créent les conditions de la perception et de la cognition du Spectateur. Ils sont principalement spatiaux, lumineux et qualitatifs. Dans l'ordre spatial, nous avons la grandeur de l'écran, l'éloignement des spectateurs, l'angle de la vision, qui est partiellement déjoué par la correction mentale éliminant la «perspective de perspective», et le rapport entre l'écran et les éléments extérieurs qui en constituent le référentiel perceptif, considéré parfois comme fâcheux mais pouvant être optimisé et jouant alors un rôle important dans le confort des spectateurs durant des séances longues. Dans l'ordre lumineux, nous avons le rapport entre la luminosité de la projection et la luminosité de la salle. Ce rapport est différent dans la projection frontale et dans la projection renversée, et dépend de la luminance directionnelle de la source et de la réflectance de l'écran. D'une manière générale les nombreux paramètres de l'écran influencent la qualité visuelle du spectacle.

3 La façon industrielle d'envisager la visée de la photographie a été décrite par Vilém Flusser dans Flusser, V., 2004, *Pour une philosophie de la photographie*, Circé, Belval.

Différents paramètres de la quadruple corrélation fondatrice du cinéma: différentes narrations filmiques

Il y aurait donc des façons de faire du cinéma, qui par différents plain-airs et décors, différentes caméras, différentes techniques d'enregistrement et différentes techniques de restitution de ces enregistrements, obtiendraient des résultats cognitifs, relevant de ce que nous appelons les phénoménalisations filmiques secondaire et tertiaire, qui pratiquent des coupes spécifiques à travers la phénoménalisation première de la scène. Ces façons s'obtiennent en tant que différents rapports qualitatifs entre la phénoménalisation première et les phénoménalisations secondaire et tertiaire, et on peut les définir comme différents langages filmiques, ou différentes techniques narratives du cinéma.

Il nous faut ici une extrême clarté théorique. La narration cinématographique n'est pas définissable dans le rapport entre, d'un côté la scène visuelle, le processus de son filmage et de son enregistrement et d'un autre côté les conditions de projection ou de visionnement. Le créateur du cinéma confronte l'ensemble des relations dans le quadruple rapport fondateur du cinéma avec les capacités cognitives du spectateur plongé dans les conditions que l'industrie cinématographique et vidéographique lui offre, et cherche dans cette confrontation des paliers de valeurs qui assurent la stabilité structurale du phénomène esthétique du genre. Il fixe ainsi, pour une certaine période, son langage filmique, ses moyens narratifs où le cinéma, c'est à dire la cognition secondaire du réel, nécessite la cognition tertiaire du spectateur comme expérimentateur et quasi-acteur inclus dans le phénomène. Le cinéma d'une époque donnée c'est le cinéma tel qu'il était choisi en tant que monde présenté ou créé, le monde filmé, enregistré, projeté et finalement regardé dans l'époque en question. Le créateur gère l'ensemble de ces relations et des ces solutions, en tant que différents moyens narratifs. Le film *Blow Up* d'Antonioni, est un film tourné dans les années 1966, dans certains paysages semi-urbains choisis par Carlo Di Palma et dans les studios de Londres offrant certaines conditions lumineuses selon les meilleurs standards de l'époque, projeté dans les salles monoécraniques, sans le dolby, inventé pourtant en 1965, ni la quadriphonie circulaire où ambiante, devant des spectateurs majoritairement urbains mais dont les capacités cognitives de traitement de l'image animée n'ont pas encore été façonnées par

les phénomènes tels que le zapping, les billboards à diodes, les rétroviseurs actifs ou à réalité augmentée, les GPS et autres. Le montrer aujourd'hui, dans une salle à équipements modernes, par exemple semi-circulaire avec ambiophonie, devant les spectateurs habitués à «lire» simultanément plusieurs sources d'information visuelle, relèverait soit d'une séance à caractère «muséal» soit d'une manipulation méta-esthétique, créatrice d'un langage filmique modifié ou «stylisé». Somme toute, une telle projection relèverait d'une nouvelle contextualisation ou d'une nouvelle création. Dans ce sens, les œuvres filmiques ne vieillissent pas, elles se réactualisent avec les nouvelles projections, puisque les conditions actuelles de projection construisent le film au même titre qu'il est construit par des conditions historiques de prise de vue.

Langage vidéofilmique et empathie

Comment le Spectateur construit-il sa propre représentation des attributs de la topographie et de la dynamique événementielle de la scène dépeinte cinématographiquement? Il regarde la représentation qui lui en est donnée par le metteur-en-scène et il en déduit les caractéristiques spatiotemporelles. Dans cette vision simpliste nous faisons l'amalgame entre la scène visuelle «réelle» qui pourtant n'est jamais réelle mais à laquelle l'œuvre filmique renvoie en tant qu'au *denotatum* artistique, et le décor artificiel dans lequel la scène filmique a été tournée. Dans le cas de l'usage d'un décor réel, «en plein-air», le discernement est encore moins flagrant: le décor naturel n'est jamais qu'une sélection «montrée» d'un ensemble de choses matérielles et une certaine manière de filmer cette sélection. Ce que le Spectateur percevra en tant que résultat – n'est autre qu'une vision de l'Opérateur, la représentation du résultat perceptif que l'Opérateur a emporté de son expérience imaginaire bâtie par rapport au *denotatum* et de son expérience du décor qui est censé représenter ce *denotatum*. Mais à partir du moment où le créateur du film introduit dans la scène filmique un agent cognitif, le Spectateur ajoute au ressenti de la cognition de l'Opérateur le ressenti de l'action cognitive de l'Acteur. Notre hypothèse est que la construction des attributs spatiotemporels de la scène se fait au travers d'une simulation mentale de l'action cognitive de l'Acteur et de l'Opérateur. Cette simulation