

L'écran

Entre passé et présent



Qu'est-ce qu'un écran ? Derrière les évidentes réponses qu'impose la pratique quotidienne des nouvelles technologies se dérobe une histoire, faite d'inventions géniales et de bricolages de fortune, d'utopies de communication et de désirs de connaissance, de terreurs nocturnes et d'éblouissements collectifs.

C'est cette histoire que les étudiants de la licence Lettres/Histoire de l'art de l'Université Lyon 2 ont voulu ébaucher ici. En instaurant un dialogue entre leurs deux disciplines d'appartenance, entre textes littéraires et œuvres d'art, mais aussi en proposant une réflexion plus générale sur le statut de ces images fantomatiques et mouvantes et sur l'évolution de leur perception au fil du temps. Cette démarche entraine également en résonance avec les travaux de recherche menés au sein du département des Lettres et de l'Umr Lire, autour des dispositifs optiques et de leur appropriation par les œuvres littéraires. Une façon de relier formation et recherche, maîtrise des outils de PAO et pratique rédactionnelle, démarche de médiation et analyse documentaire. Une manière d'interroger nos fétichismes contemporains à l'aune d'une histoire longue de plusieurs siècles...

Delphine Gleizes et Serge Molon



Entrée dans l'écran

Marion Arzel – Claire Crova – Claire Pryet-Demeyère

L'écran, un lieu de

savoir

Éléna Arnoux – Émilie Luquet

sociabilisation

Émeline Guillard – Clémentine Morot-Sir

fantasme

Chloé Crozet – Mathilde Guyaud

pouvoir

Daphné Bérard – Lucie Colombo

culte

Tom Adamczewski – Hugo Develly

Entrée dans l'écran

« Écran : Ce qu'on tient à la main et qu'on se met devant le visage pour se garantir du feu : ce qu'on pose devant soi pour empêcher que le feu ne nous fasse mal : cette sorte d'écran s'appelle un écran à pied, pour le distinguer des autres qu'on tient à la main. »

Dictionnaire français, Pierre Richelet, 1694.



Décembre. Une femme assise devant une cheminée et se garantissant du feu avec un écran, XVII^e siècle.

L'écran comme protection

À l'origine, l'écran est utilisé pour ses fonctions de protection. Il agit comme un obstacle face au feu d'une cheminée par exemple et revêt pour cela différentes formes.



Écran de cheminée en bois doré style Louis XV.

Les écrans « de cheminée », non seulement protègent, mais attirent le regard et se trouvent valorisés par leurs qualités esthétiques. Ils sont en effet très vite couverts de décors variés.

« On a donné le nom de Fastes de Louis XV à des écrans d'un goût nouveau, d'une forme agréable, et, si l'on peut le dire d'une lecture utile. En effet, les principales époques de la vie du roi sont gravées sur ces écrans [...] »

Année littéraire, décembre 1763.

1500-1515

Perfectionnement de la camera obscura

1659

Christiaan Huygens,
Lanterne magique

1794

Robertson,
Fantasmagories

1820

Daguerre, Diorama

1886

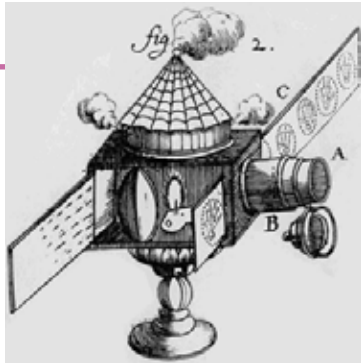
Émile Reynaud,
Praxinoscope à projection

1895

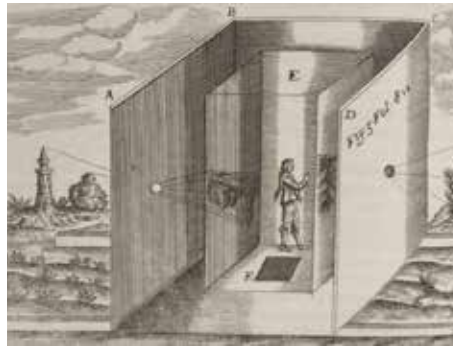
Frères Lumière,
Cinématographe

L'écran dans un dispositif optique de projection

Le phénomène de la projection est connu depuis l'antiquité : dans le mythe de la caverne (Platon, *La République*, Livre VII), une paroi sert d'écran. En revanche, l'élaboration d'un écran comme support dédié à la projection est liée aux découvertes scientifiques dans les domaines de l'optique et de la physique.



Lanterne magique, Johann Zahn, *Oculus artificialis teledioptricus sive telescopium*, 1702.

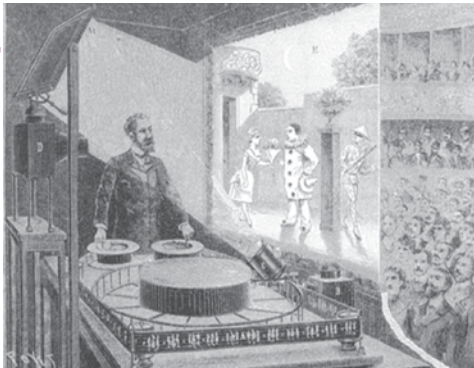


Camera obscura, Athanase Kircher, *Ars Magna Lucis et Umbrae*, 1646.

Dans la camera obscura, l'image se forme, inversée, à l'intérieur de la chambre noire sur la paroi opposée à la source lumineuse. À l'origine véritable pièce dans laquelle se tenait l'observateur, la camera obscura se miniaturise par la suite. Elle peut servir au savant pour ses relevés d'observation et au peintre pour la reproduction des paysages en perspective. L'image projetée est alors visible par un nombre très réduit de personnes, tandis que les séances de lanterne magique, de fantasmagorie, et plus tard de cinématographe offrent la possibilité de réunir un public plus vaste.

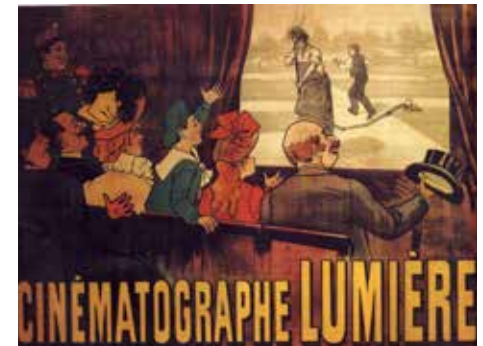
« Quand on veut se servir d'une lanterne magique, on allume la lampe, on obscurcit la chambre où l'on veut donner ce spectacle vis-à-vis de la lanterne, à dix-huit ou vingt pieds de distance, on tend sur la muraille un drapeau blanc sur lequel les fantômes des objets se trouvent peints avec des couleurs très belles et d'une grandeur gigantesque et monstrueuse »

Abbé de Valmont, dit Pierre Le Lorrain, *La physique occulte ou le traité de la baguette divinatoire*, 1693.



La Nature, n°999, 23 juillet 1882.

En août 1877, Émile Reynaud invente le praxinoscope. En regardant par une fente, le spectateur peut voir une image s'animer grâce à un jeu de miroirs et de petites vignettes en rotation dans un tambour de 12 faces. Plus tard, Reynaud associe son invention à une lanterne magique et l'adapte pour la projection. Si la surprise est totale et l'illusion parfaite, c'est que les spectateurs ne voient pas comment l'image est générée : l'écran s'interpose entre la source lumineuse et le spectateur.



Affiche de *L'arroseur arrosé*, 1895.

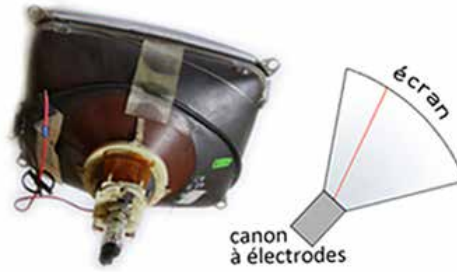
Les écrans des nouvelles technologies

Au XX^e siècle, l'écran devient l'élément majeur de tout dispositif de transmission d'images animées. Ses perfectionnements technologiques engendrent sa prolifération dans les objets du quotidien : télévision, ordinateur, téléphone.

« Les deux transitions considérées, celle du cinéma à la télévision et celle de l'ordinateur personnel au téléphone mobile, ont des similitudes significatives. À partir d'une situation initiale relativement contraignante, cadrée et délimitée, on constate une émancipation du corps et une augmentation du degré de liberté vis-à-vis de l'écran. Les écrans ont investi nos espaces personnels, puis nos « choses » et finalement avec l'interactivité, nos schémas gestuels et psychoteurs eux-mêmes. Aujourd'hui, notre environnement technologique nous fait aisément passer d'une « bulle écranique » à l'autre, d'une échelle situationnelle à l'autre, et ce, plusieurs fois par jour, en fonction du dispositif fréquenté. Ainsi nous naviguons d'écran en écran en une traversée du quotidien qui est faite d'accostages choisis ou subis ; publics ou privés ; collectifs, individuels ou intimes. »

Thierry Lancien (dir). *Ecrans et Médias*, 2012.

L'écran a profondément modifié nos comportements au quotidien et entretient un rapport de proximité avec l'homme toujours plus important.



Pour afficher une image, l'écran plasma utilise le courant électrique qui illumine un mélange de gaz. Le principe du plasma permet de réaliser des écrans de grande dimension, ayant besoin de très peu de profondeur.

L'écran LCD dispose d'un rétroéclairage blanc grâce aux propriétés des cristaux liquides qui modifient la polarisation de la lumière. La couleur s'obtient aux moyens de filtres colorés. Les écrans LCD, longtemps inutilisables pour des téléviseurs en raison de leur trop petite taille, équiperont dès 1990 les téléphones et ordinateurs portables.

L'écran tactile devient capable d'interagir avec l'homme, en cumulant une double mission : l'affichage et le traitement du contact. Cette technologie équipe smartphones et tablettes tactiles depuis les années 2000.

Le tube cathodique se compose d'un tube en verre sous vide dans lequel un canon émet un flux d'électrons dirigés par un champ électrique vers un écran, sous la forme d'un faisceau extrêmement fin. L'image est créée en faisant varier l'intensité du faisceau.

1897

Karl Ferdinand Braun,
Tube cathodique

1964

Donald L. Bitzer et H.
Gene Slottow, Ecran
plasma

1971

James L. Fergason, Ecran LCD

1972

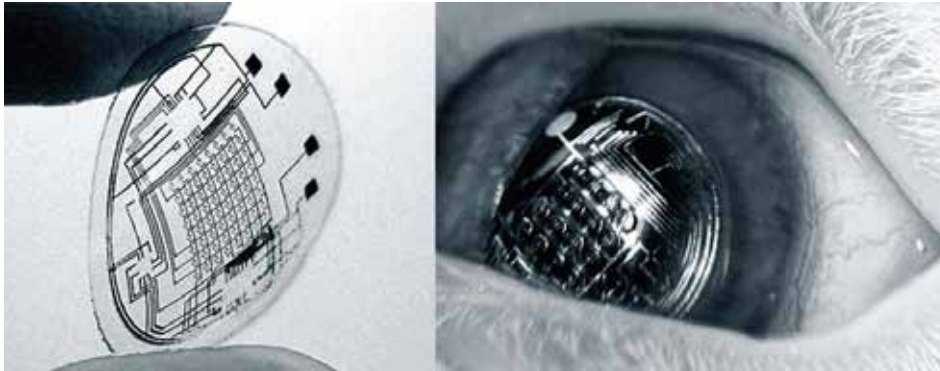
IBM, Premier écran
tactile, "Plato IV"



Premier écran tactile
« PLATO IV », sensible à
une seule pression à la
fois.

Des images qui n'auraient pas besoin d'écran ?

L'avancée des technologies tend de plus en plus à faire disparaître cet écran, car en tant que support, il est considéré comme un obstacle à un désir d'image pure.



Professeur Babak Amir Parviz, *Lentilles bioniques*, Université de Washington.

Les lentilles à réalité augmentée.

Dispositif expérimental surnommé « lentilles à réalité augmentée », qui rend possible la perception d'images 3D superposées à la perception naturelle de la réalité. Le dispositif de projection envahit le corps humain, et inverse les rapports entre l'homme et l'écran : le champ visuel devient écran et la lentille, la médiatrice d'un monde virtuel dont l'image prime sur notre réalité.

« Jamais l'homme n'a disposé d'autant d'écrans pour regarder le monde. La toile blanche du cinéma, écran originel, est miniaturisée, démultipliée, interconnectée, omniprésente. Elle est devenue une interface généralisée. »

Pierre Delayin, *L'Orloevre*, site idixa.net.

Installation immersive d'Antony Mc Call.

L'installation transforme le dispositif de projection en événement lumineux et en espace d'immersion qui sollicite le spectateur. Celui-ci est invité à circuler dans une sculpture de lumière qui réagit au mouvement du corps dans l'espace. Le dispositif ne comporte plus d'écran ; seule la fumée rend visible l'image.



Antony McCall, *Between you and I*, installation, Hangar Bicocca, Milan, 2009.

Un lieu de savoir

L'utilisation de l'écran et des images filmées introduit un nouveau rapport au savoir. L'écran se fait support pédagogique, moyen de découverte ou encore objet ludique. Il change notre perception du monde, des événements et des autres et redéfinit l'accès aux connaissances. Il permet tant l'observation que l'apprentissage qui sont intrinsèques au savoir.

La lanterne magique apparaît rapidement comme un outil pédagogique. Cependant, cette pratique est d'abord le fait de privilégiés tels que Madame de Genlis, préceptrice des enfants d'Orléans, et est davantage destinée au milieu aristocratique que populaire.

vers 1775

Lanterne pédagogique

« Ce qui frappe vivement les idées d'un enfant s'inculque dans sa mémoire au point qu'il ne l'oublie jamais. Plusieurs enfants, réunis dans une salle, ont l'esprit recueillis par suite de l'obscurité nécessaire pour la représentation des sujets qui leur apparaissent subitement lumineux sur un grand disque encadrant le tableau comme un médaillon. »

Jean-Philippe-Guy Le Gentil de Paroy, *Souvenirs d'un défenseur de la famille royale pendant la Révolution*, (1789-1797), publiés par Etienne Charavay, Plon, 1894.



La loi Barangé permet aux écoles de s'équiper en photoscope et film fixe. Celui-ci est un rouleau de pellicule transparente de 35 mm, d'une longueur d'un mètre qui comporte des vues en noir et blanc, parfois avec de la couleur. Il est composé de photos pour les films d'enseignement général, de dessins, pour les films récréatifs et religieux, de cartes parfois accompagnées de textes. L'écran se transforme en support pédagogique qui permet de montrer une image à toute la classe en même temps au lieu de passer dans les rangs. Les diapositives supplantent finalement ce système.

1951

Photoscope

Catalogue CREDIE, Éditions nouvelles pour l'enseignement, film fixe n°4300, vue n°19 : La projection du savoir, 1950.

Vers 1750

Microscope solaire



Leçons de physique expérimentale, XVII, Abbé Nollet, 1743.

Jean-Paul Marat utilise pour la première fois le microscope solaire, à l'attention de ses élèves de médecine. Comme le montre la gravure ci-contre, le microscope solaire est une lanterne magique éclairée par la lumière du soleil et dans laquelle le porte-objet, au lieu d'être peint, est un petit morceau de verre blanc sur lequel sont disposés les objets à examiner. De plus, contrairement à la lanterne magique, il n'y a qu'un verre placé au-delà du porte-objet.

« Le mémoire que l'Académie nous a chargé d'examiner renferme plus de 120 expériences qui ont été faites par un moyen nouveau et qui ouvre un grand champ à des recherches nouvelles dans la physique : ce moyen est le microscope solaire »

Rapport publié par la commission de l'Académie des Sciences, 1779.

1852

Projections lumineuses

L'abbé Moigno, professeur de mathématiques et jésuite soucieux de vulgarisation des savoirs, fait émerger une nouvelle pédagogie par l'image. En 1872, après une tentative avortée vingt ans plus tôt, il parvient à mettre en place à Paris des séances de projection lumineuse. Un peu plus tard, la ville du Puy reprend à sa charge les écoles d'arts et métiers de la ville. Des « cours par la vue », illustrés par des expériences et des projections, sont ainsi proposés. La première séance, publique et gratuite, a lieu le 11 décembre 1873, sous la conduite d'Émile Reynaud. Ces cours connaissent un véritable succès. Les « tableaux animés » constituent alors une nouvelle façon d'enseigner et enrichissent l'enseignement par projection.

« Le cours de physique qui a eu lieu jeudi dernier a tenu toutes ses promesses. Le jeune professeur Reynaud a, pendant près d'une heure un quart, captivé l'attention de l'auditoire composé de jeunes élèves des cours industriels et de beaucoup de dames et de demoiselles de la ville. [...] A la satisfaction de l'auditoire, il a expliqué combien il serait à désirer que dans tout l'enseignement, même dans les leçons sur les beaux-arts, les tableaux fussent mis sous les yeux des auditeurs »

Le Journal de la Haute-Loire, décembre 1873.



Leçons illustrées de français, Librairie Larousse, 1927.

XX^e-XXI^e

Nouvelles technologies

Les premières expériences d'introduction de l'outil informatique dans les classes datent de 1966, dans la lignée du Plan Calcul. Les collèges et lycées sont équipés à la fin des années 1970 puis surviennent en 1985 le Plan Informatique pour Tous et la mise en place du B2i. Il s'agit de familiariser les enfants à l'outil informatique et d'en démocratiser l'utilisation. De plus, cela constitue un outil d'intégration pour les élèves en situation de handicap. Depuis 2010, les tablettes tactiles sont également introduites dans les écoles.



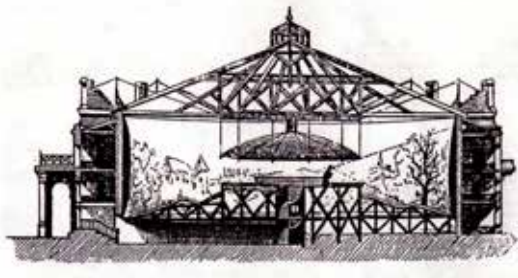
Une nouvelle approche du monde

L'espace écran introduit un autre rapport au monde environnant, conférant alors à chacun une sorte de don d'ubiquité.

Dès le XVIII^e siècle, il est possible de voyager « visuellement », d'avoir accès à des représentations variées de pays lointains. Ces méthodes constituent un moyen de parcourir virtuellement de vastes espaces. La découverte du monde s'apparente alors à un « spectacle dans un fauteuil »

Dans un premier temps, ces expériences visuelles sont rendues possibles par les panoramas. Ces derniers présentent des paysages peints sur de grandes toiles circulaires à la taille imposante et permettent de ce fait un jeu avec la réalité. Le spectateur prend place au centre du dispositif.

Le portraitiste Robert Barker est le premier à mettre en place un panorama et en dépose le brevet à la fin du XVIII^e siècle. Le premier au monde représente la ville de Londres.



Panorama de Barker, 1796.



Diorama : bateaux de la compagnie néerlandaise des Indes orientales (VOC) au mouillage en Chine. Musée de la Marine, Amsterdam.

Puis apparaissent en 1823 les dioramas qui ajoutent au spectaculaire des scènes en suscitant leur imagination par l'éclairage. En effet, le diorama se compose d'une toile peinte, éclairée de part et d'autre : ce jeu de lumière confère une nouvelle dimension à la représentation en permettant de faire apparaître et disparaître à loisir les éléments du tableau.

À partir de 1895, avec le cinématographe des frères Lumière, le rapport au monde prend une ampleur différente : des opérateurs de tous les pays enregistrent des images animées de contrées lointaines et jusque-là inconnues aux Français.

Un nouveau support du savoir

L'écran, qui permet également un nouveau rapport au savoir, concurrence le support papier. Les diverses banques de données en ligne, telle que Wikipédia, offrent par leur dématérialisation un partage en temps réel des connaissances et semblent atteindre l'idéal d'une intelligence globale et universelle.

De plus, l'écran et les évolutions qui y sont liées permettent de consulter n'importe où et n'importe quand les informations provenant du monde entier. Ceci est possible notamment grâce à internet ou encore à ces supports écrans transportables et pratiques tant par leur taille que par leur poids ou leur ergonomie. La retransmission sur les écrans d'images en direct et en simultané constitue également une révolution.

Si les écrans favorisent et simplifient l'accès à des connaissances diverses et variées, ils ne sont pas forcément un accès à la vérité. En 1900, les opérateurs Lumière filment une danseuse espagnole de la feria Sevillanos, présentée comme venant des confins de l'Espagne. En réalité, le film est réalisé à Paris, lors de l'Exposition Universelle. De nos jours, les images sont encore manipulées et ce, à plus grande échelle, nécessitant l'exercice d'un sens critique accru quant à la question de la véracité des sources.

La danseuse andalouse, film réalisé par les opérateurs Lumière en 1900.



Mad Men,
Saison 3, épisode 12.

Paris Match, n° 764,
30 novembre 1963.



La sphère écran permet un autre rapport à l'Histoire et autorise une nouvelle lecture des événements. Aujourd'hui, il est possible de les appréhender de façon plus personnelle et de multiplier les points de vue. La tradition orale et les témoignages persistent mais la nouvelle possibilité de visionner les événements amplifie leur effet de réalité.

La perception du monde contemporain s'en trouve bouleversée. Une révolution qu'illustrent bien ces deux photographies liées à l'assassinat du président Kennedy en 1963 : l'une est tirée d'une fiction, reconstitution romancée et orchestrée de l'événement, et l'autre est issue d'une coupure de presse, saisie sur le vif. Sur la première, les acteurs de la série *Mad Men* apprennent avec une surprise et un effroi évidents la mort de Kennedy. L'approche visuelle de l'événement, rendue possible par sa retransmission, projette les personnages au cœur de l'action et accentue l'effet de réel. Les personnages ne sont plus de simples spectateurs mais découvrent horrifiés la réalité à travers l'irréalité de l'écran.

Un hors temps de la projection se crée : bien que le fait appartienne au passé, il semble fixé dans un présent éternel réactualisé à chaque visionnage de la série.

La seconde image, désormais « culte », a immortalisé le moment de l'assassinat du président Kennedy. Prise quelques instants après le coup de feu mortel la photographie possède un pouvoir performatif : sa seule évocation rappelle visuellement le souvenir de moment historique ainsi que la panique de Jacky Kennedy. Deux points de vue d'un même instant, deux manières différentes d'appréhender l'Histoire.

L'écran comme lieu de savoir permet également, au sein de la sphère privée, d'envisager une nouvelle façon de partager les souvenirs en famille.

Un rapport plus intime s'établit avec l'écran : désormais, il est possible de revoir à l'infini des images filmées des années auparavant et de faire revivre ainsi des êtres chers disparus.

La perception du souvenir se trouve changée avec l'écran. La projection devient le support du récit oral et les images, un moyen de perpétuer la mémoire familiale d'une génération à l'autre. Paradoxalement, c'est cette magie suscitée par l'écran qui donne au souvenir une autre réalité. Cette dernière est accentuée tant par la projection que par les jeux sur les différentes tailles de l'écran qui peut atteindre la taille humaine. Par sa verticalité, il place le spectateur littéralement face aux souvenirs et modifie son rapport à la mémoire. Savoir et fantasme se côtoient et s'entremêlent ; l'écran permet de déjouer la mort, d'abolir le temps et s'il sert effectivement de support à la mémoire, il prend également des allures fantomatiques et irréelles.

Un lieu de

sociabilisation

Faire face à un écran, c'est prendre part à une expérience singulière. Ce cadre influence la perception du spectateur, qu'il soit seul ou accompagné.

L'écran spectaculaire : expérience collective et émotions

L'écran prend d'abord place dans un large dispositif prévu pour le spectacle public. Une assemblée de personnes, étrangères les unes aux autres, assiste à un même spectacle en un temps et un lieu donné. Le son est fort, l'écran immense et l'obscurité invite le public à centrer toute son attention sur l'image : les conditions pour rendre la projection impressionnante sont réunies.

Co-présents, les spectateurs savent qu'ils ne sont pas seuls mais peuvent en même temps oublier le reste de la salle, tout absorbés qu'ils sont par l'écran.

Si le cinéma est l'exemple le plus évident lorsqu'il s'agit de traiter de l'écran dans un cadre public, nombre de spectacles avant lui plaçaient l'assistance dans le

même type d'environnement. Les représentations de lanternes magiques ont su captiver les foules et les réunir devant leurs images. Les moyens artisanaux ne permettaient alors pas des conditions idéales de projection, et les spectateurs y assistaient le plus souvent debout, au milieu de la place du village. L'écran se limitait alors à un mur nu ou une toile tendue, mais la nouveauté de l'invention

parvenait sans mal à fasciner l'auditoire.

« La toile réfléchissante du cinéma [...] réunit une communauté spectrale toute entière focalisée sur les images sonorisées et animées qui y défilent. Immobilisés par leur siège, les spectateurs vivent une coprésence ordonnée et occultée. »

Thierry Lancien (dir.), *Écrans et médias*, 2012.

L'industrialisation change les échelles et les types de spectacles, mais fait toujours la part belle au spectacle collectif. Le public devient plus volatile et délaisse les spectacles plus artisanaux.

Le théâtre optique, qui apparaît une vingtaine d'années avant le cinéma, ne lui survivra pas. Ce spectacle de « pantomimes lumineuses » est l'ancêtre du dessin animé. Émile Reynaud invente cette nouvelle technique, réalise les projections et peint lui-même les bandes de film. Tout est fait à la main, et repose sur un seul homme, pressé par le musée Grévin de renouveler sans cesse sa programmation. Soumis à ce travail harassant, il ne parvient pas à faire face à la concurrence d'une technique industrielle, le cinématographe des frères Lumière, qui remporte les faveurs du public par sa capacité à montrer des images issues directement du monde réel.



Dessins pour *Pauvre Pierrot*, Émile Reynaud, 1892.

Le spectacle offert par l'écran, qu'il soit artisanal ou industriel, fait toujours surgir l'émotion dans l'assistance. Les sentiments qu'il provoque sont partagés par l'ensemble de la salle, alors même qu'aucun échange n'a lieu entre ses différents membres.



Gravure extraite des *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physicien-aéronaute*, d'Étienne-Gaspard Robert, 1831-1833.

À la fin du XVIII^e siècle, les spectateurs des fantasmagories de Robertson ont fait l'expérience de cet émoi collectif éprouvé devant l'écran. Un système de rétroprojection fait naître des images diaboliques et morbides dont la provenance ne peut être identifiée. Il provoque une véritable panique au sein de l'assemblée. Des hommes sortent leurs épées pour combattre ces monstres immatériels, l'un d'eux serre sa voisine dans un mouvement de protection, des femmes se détournent

et se cachent les yeux. Au premier plan, un homme prostré sur le sol se protège la tête, sans doute de peur d'être attaqué. Ces réactions extrêmes sont à la mesure de la surprise que suscitent ces apparitions. Saisi par l'émotion, le public en oublie les convenances. Mais tout le monde n'est pas dupe des mises en scène de Robertson : certains profitent du tumulte pour faire des baisemains ou pour passer des billets doux aux dames.

L'écran banalisé : usages privés et divertissants

Avec la banalisation de dispositifs comme la lanterne magique, le spectacle change d'échelle et entre dans le cercle familial. Les lanternes magiques deviennent peu à peu des objets de consommation courante à la portée des familles bourgeoises. Le rapport à la projection se fait plus intime ; de public, l'usage devient privé.

Dans *Du côté de chez Swann*, le narrateur évoque un souvenir d'enfance : la lanterne magique, installée dans sa chambre, va métamorphoser cette pièce pourtant familière.

« On avait [...] inventé, pour me distraire les soirs où on me trouvait l'air trop malheureux, de me donner une lanterne magique, dont, en attendant l'heure du dîner, on coiffait ma lampe ; et, à l'instar des premiers architectes et maîtres verriers de l'âge gothique, elle substituait à l'opacité des murs d'impalpables irisations, de surnaturelles apparitions multicolores, où des légendes étaient dépeintes comme dans un vitrail vacillant et momentané. »

Marcel Proust, *Du côté de chez Swann*, 1913.

Le changement d'échelle est flagrant avec le passage, dans les années 1950, du « grand écran » au « petit écran ». L'écran perd ses dimensions imposantes et avec elles son caractère spectaculaire.

La télévision est créée pour faire son entrée dans les foyers : son petit format, pensé pour l'intérieur, s'intègre sans encombre au milieu des autres meubles du salon.

Cet idéal des débuts de la télévision s'est largement délité au fil du temps. Le divertissement familial s'est morcelé entre les différents membres : les chaînes se diversifient et chacun veut choisir le programme qui l'intéresse, ce qui devient possible. L'écran principal est délaissé au profit de l'appareil individuel installé dans la chambre.

TV *happiness shared by all the family!*



Publicité pour les téléviseurs Motorola, 1951.

En 1951, Motorola vante les mérites de son téléviseur à travers la représentation d'une famille idéale installée devant le petit écran. « *Happiness shared by all the family!* », voilà la promesse faite par la télévision. Elle est la source d'un plaisir nouveau, convivial, devant lequel on se réunit. Mais sa présence déplace le centre de gravité de la cellule familiale. L'écran polarise l'attention vers lui, et les relations s'établissent moins directement d'une personne à l'autre.

« Avec la télévision, les rapports entre les corps humains et celui de l'appareil récepteur tiennent de l'échelle impersonnelle et groupale, en raison de sa taille et de son emplacement. D'un côté, le poste de télévision installé dans une pièce est orientable et parfois mobile. De l'autre, le téléspectateur lui fait librement face, change de position, voire le délaisse et y revient. S'il est toujours possible de s'imaginer au cinéma en éteignant les lumières et en s'asseyant sagement, bien d'autres postures de réception sont désormais envisageables. »

Thierry Lancien (dir.), *Écrans et médias*, 2012.

Les jeux vidéo en mode multi-joueurs offrent, eux aussi, une expérience nouvelle : privée, immersive et (doublement) interactive. Le spectateur est acteur, « joueur ». L'écran est alors un support de divertissement, à travers lequel peuvent s'engager des relations complexes. Chaque joueur « noue » avec les autres participants des interactions à la fois réelles et virtuelles.

L'écran prolongement de soi : usages interactifs et individualisés

De l'ordinateur aux nouvelles technologies, un nouveau type d'écran se démarque. Il s'inscrit dans un rapport privé, personnel avec ses usagers, par ses nouvelles proportions qui impliquent une utilisation individuelle. Le spectateur devient utilisateur : l'interactivité est au cœur de son usage. L'effet d'« absorption » par l'écran est accru ; il accapare l'attention de l'utilisateur, qui est alors isolé du monde extérieur et des personnes qui l'entourent.

« Le téléphone complété par le téléphoto, encore une conquête de notre époque. Si, depuis tant d'années, on transmet la parole par des courants électriques, c'est d'hier seulement que l'on peut aussi transmettre l'image. Précieuse découverte, dont Francis Bennett, ce matin-là, ne fut pas le dernier à bénir l'inventeur, lorsqu'il aperçut sa femme, reproduite dans un miroir téléphotique, malgré l'énorme distance qui l'en séparait. [...]

Francis Bennett baisa la joue de Mrs Bennett sur la glace du téléphoto, et se dirigea vers la fenêtre, où l'attendait son aéro-car. »

Jules Verne, *La journée d'un journaliste américain... en 2889*, 1889.

Comme il peut être un passage entre réel et virtuel, l'écran peut aussi former un pont entre deux réalités distinctes. Il devient alors un moyen de communication inédit : des personnes se situant dans deux lieux différents, quelle que soit la distance qui les sépare, peuvent se faire face, se voir, se parler. Cet usage, bien avant d'être possible comme c'est le cas aujourd'hui grâce aux webcams et à Internet, a longtemps été fantasmé. Dans la nouvelle de Jules Verne, Francis Bennett, en voyage à New-York, peut discuter et voir sa femme habitant à Paris à travers la glace du « téléphoto ». L'écran devient ici une interface qui a le pouvoir d'effacer – virtuellement – une frontière normalement infranchissable entre deux mondes.



Illustration de George Roux pour *La journée d'un journaliste américain... en 2889*, 1910.

Les progrès technologiques permettent désormais de miniaturiser l'écran à l'extrême pour les faire tenir dans le creux de la main. C'est le cas du smartphone ; mais ce type d'écran est à l'origine d'un paradoxe, visible sur ce cliché du photographe Tommy Ton. Les deux hommes sont très proches, ils se font presque face, mais chacun est plongé dans cette bulle créée par l'écran de son téléphone. Et en même temps, leurs téléphones, à ce moment-là, sont très probablement utilisés comme moyen de communication. L'écran est à la fois destructeur et créateur de liens sociaux.



Tommy Ton, *Fashion week*, 2010

Le lien hautement individuel, personnalisé, créé par ce type d'écran peut susciter une dépendance à son égard. Son utilisateur se l'approprie totalement et tend alors à le percevoir comme un prolongement de lui-même. D'écran normal, banal, il devient essentiel, indispensable et apparaît presque comme une prothèse faisant partie intégrante de son organisme.

Un lieu de fantasme



Victor Hugo, *L'Homme qui voit Constantinople*, 1833.

L'homme au regard exorbité, happé par la lucarne de la « lanterne magique », – en fait, une boîte d'optique – met en scène cette irrésistible pulsion scopique qui transforme le spectateur en voyeur.

L'écran exhibitionniste

L'écran polarise chez le spectateur le désir de voir. S'inscrivant dès avant le XVIII^e siècle dans une expérience collective avec la lanterne magique, puis la fantasmagorie, l'écran devient un lieu d'exhibition où se dévoile l'extraordinaire, entre merveille et monstruosité. Cette dimension spectaculaire rompt les limites du réel, éclatant les conventions pour une totale projection de l'esprit du spectateur sur la surface de réflexion. L'imaginaire s'exprime dans tout son pouvoir d'effraction.

Au tournant du XIX^e siècle, le cinématographe permet un déplacement significatif : le corps monstrueux, jusqu'alors exposé sur scène dans le milieu populaire des spectacles de foire, s'exhibe à l'écran.

La mise en scène de ce corps autre, présenté dans son étrangeté, entraîne un mouvement de fascination/répulsion et dote la projection d'une dimension spectaculaire et subversive.

L'appétit visuel du public se modifie à la faveur d'un spectacle de simulacre. L'image du corps monstrueux projeté à l'écran, par le biais de phénomènes de trucages, se métamorphose, se déstructure et se déconstruit.

« Au moment où les monstres humains s'apprentent à se retirer du regard public, des dispositifs de miroirs et d'ingénieux éclairages projettent sur les écrans des foires toute la gamme de leurs difformités. Les corps, délestés de leur épaisseur charnelle, se volatilisent en fantôme de lumière : des spectres envahissent les baraques, des squelettes, révélés par les rayons X, surgissent de l'ombre. [...] Alors que la morgue va fermer ses portes aux longues files de curieux venus frissonner à la vue des traces de la violence criminelle déchaînée sur le cadavre, les spectacles forains proposent toutes les formes de l'acharnement optique sur le corps féminin, scié, transpercé, découpé sur scène. Et les monstres ressuscitent dans les baraques : la « femme-araignée » guette sa proie, des nains « optiques » s'agitent à l'écran. »

Jean-Jacques Courfine, *La désincarnation des monstres*, 2008.

Cette transfiguration du corps se prolonge dans l'imaginaire du spectateur. L'esprit va à la rencontre de ces représentations mouvantes que l'œil saisit. Il se les approprie et les reconfigure à l'aune de ses propres fantasmes.

Un évanouissement des frontières entre réel et virtuel

Lorsqu'en 1886 les frères Lumière présentèrent pour la première fois *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, la foule de spectateurs, effrayée, crut voir ce train surgir de l'écran. Dès son origine, le cinématographe interroge le degré de réalité de la projection. Le cinéma contemporain pousse plus loin cette réflexion en mettant en abyme la représentation de l'écran lui-même dans les films.

Dans *Videodrome* de Cronenberg, l'écran n'est plus un obstacle mais se fait perméable ; il brise les frontières entre réel et virtuel. Ces lèvres matérialisées sur l'écran deviennent une excroissance charnelle qui absorbe l'acteur, teintant la scène d'érotisme. Ainsi, l'écran représenté acquiert une dimension corporelle au même titre que l'acteur. L'interpénétration des dimensions 2D (écran tv) et 3D (acteur) favorise cet effacement de la frontière entre réel et virtuel.



David Cronenberg, *Videodrome*, 1983.

Pour une sublimation de la mort

Avec Jules Verne, la littérature fantastique s'empare de l'écran et des dispositifs scientifiques pour semer le doute quant à la réalité présumée des faits représentés. L'écran, dans *Le Château des Carpathes*, sublime la mort en la combattant. Le décès brutal de la cantatrice Stilla survenu sur scène pousse son fervent admirateur, le baron de Gortz, à recréer l'ultime spectacle dans son château. À l'aide d'un dispositif optique obtenu grâce à un jeu de reflets entre un miroir et le portrait en pied de la Stilla éclairé d'une puissante lumière, renaît chaque nuit, sous les yeux du baron, la cantatrice.

Ce spectacle visuel se double d'un dispositif sonore par lequel l'enregistrement de la voix de la défunte accentue le miracle. Cette expérience du deuil indépassable suscite une réflexion sur l'absence : le rituel permet au baron de contempler l'illusion de la vie, au-delà même de la mort. L'écran se fait interface résurrectionnelle et devient le support d'une apparition fantasmatique en dépassant le simple objet de souvenir pour le replacer dans un moment présent, dans une sorte d'instantanéité éternelle.



Jules Verne, *Le Château des Carpathes*, 1892.

Donner corps au fantôme

Dès son origine, la lanterne magique rencontre la matière onirique ; leur caractère évanescents les rapproche. L'écran, en lien avec ces dispositifs de projection, donne corps aux fantasmes. Alors que les rêves sont impalpables, la lanterne magique permet le prolongement physique de l'imagination. Le fantôme, projection de l'inconscient psychique, s'incarne et se matérialise dans un espace bidimensionnel, que ce soit sur un support visible comme un mur, ou vaporeux comme de la fumée.

Inès de la Cruz, religieuse catholique mexicaine du XVII^e siècle, transcrit dans ses *Songes*, l'atmosphère de piété qui imprègne son univers poétique. La lanterne magique, en ce qu'elle permet de convoquer spectres et visions célestes, sert ici de métaphore à l'expérience mystique et spirituelle.

« Et du cerveau déjà vidé,
Les fantasmes s'enfuient
Et – comme formés de légère vapeur –
Transformés en facile fumée, en vent
Dissipèrent leur forme.
Ainsi une lanterne magique représente
Sur le mur blanc
Diverses figures peintes, feintes,
Pas moins aidées de l'ombre
Que de lumière : car en de tremblants reflets
Gardant les savantes distances
De la docte perspective
Selon ses mesures certaines
Approuvées par maintes expériences,
L'ombre fugitive,
Qui dans la splendeur même se dissout,
Feint un corps formé,
Paré de toutes les dimensions,
Alors qu'il ne mérite même pas d'être
surface. »

Sœur Juana Inès de La Cruz, *Premier songe*, 1690.



Karl von Eckartshausen. *Sur la science cachée de la philosophie et les mystères sacrés de la nature*, 1790.

Sur cette gravure, le dispositif de la lanterne magique déclenche l'apparition surnaturelle. Le corps fantomatique qui apparaît sur un piédestal, au milieu des nuées, donne l'illusion de ne faire qu'un avec la réalité palpable. Le simulacre apparaît ainsi dans sa gloire.



Dominic Harris, *Baby Flutter*, 2012.

L'écran est lieu de tous les possibles voire de l'impossible.

En 2012, Dominic Harris utilise des écrans qui réagissent à la présence des spectateurs, grâce à des capteurs thermiques. Dans ces cages à cristaux liquides, des papillons en image de synthèse se meuvent selon le bon plaisir des visiteurs qui les observent dans des conditions auxquelles ils ne pourraient accéder dans la nature. L'écran porte le fantôme en donnant corps à l'impossible. Il quitte son statut d'interface pour devenir un fragment d'hyper-réalité.

Dominic Harris, permet la rencontre entre art et science. Passionné par les papillons, naturaliste, il sélectionne dans cette œuvre, dix espèces qu'il a rencontrées au cours de ses voyages. L'écran, à la manière d'un herbier pour le botaniste, est le support et le cadre de ce qu'il appelle des « portraits vivants ». L'attitude des papillons, la réflexion de la lumière sur leurs ailes, les attributs de chaque espèce, tout est reproduit méticuleusement. À la fois poétique et savant, *Baby Flutter* présente l'écran dans sa forme interactive.

Un lieu de pouvoir

En évolution permanente, les écrans semblent participer d'une plus forte maîtrise sur le monde. Mais que penser de cette relation au virtuel, devenue si prégnante, incontournable ? Entre exercice du pouvoir et asservissement à la technologie : utopie ou dystopie ?

« Le regard est comme exalté
par les nouveaux moyens mis à sa disposition »¹

L'écran n'est pas seulement la surface sur laquelle viennent se former des images. Il pourrait bien être un vecteur, voire un élément constitutif du regard contemporain : un regard tendu vers l'absence, l'altérité, plutôt qu'attaché à la réalité. Aujourd'hui, l'écran ne se présente plus comme une « fenêtre » ouverte sur le monde. L'environnement lui-même semble désormais transformable et l'œil ne voit plus les dispositifs qui le font pénétrer dans l'illusion. Ce qu'il perçoit, c'est un réel... fictionnalisé.



L'œuvre 555 Kubik proposée par Daniel Rossa & Urbanscreen à la Kunsthalle de Hambourg, en 2009, se présente comme une mise en abyme de l'extension du pouvoir que procure l'écran : le bâtiment massif, virtuellement métamorphosé, est comme abandonné à des mains qui le façonnent à l'envi. L'imagination semble donner la vie.

« Le terme de “réalité augmentée” mérite qu'on s'y arrête. Se niche en son euphémisme comme une astuce de l'évolution technohumaine. L'expression se concentre en effet sur l'augmentation non de l'homme mais de sa réalité – comme si notre réalité gangrenée de fictions pouvait être objective et comme si l'on pouvait agir sur notre environnement proche sans pour autant transformer notre être ! »

Ariel Kyrou, « Nous sommes tous des cyborgs », 2011.

L'extension du potentiel humain est plus sensible encore dans le développement de dispositifs de réalité augmentée, ou d'écrans intégrés au corps : casques, lunettes, lentilles... L'ambivalence de ces merveilles de technologie peut susciter la méfiance : l'homme est modifié par la “greffe” de données artificielles et, dans son regard, l'illusion se confond avec le réel. Les ambitions des hommes, dignes héritiers d'Icare, exigent de les doter de ces prothèses. Des ambitions qui ne vont pas sans poser question sur le plan éthique.

¹ Carl, Havelange, *De l'œil et du monde. Une histoire du regard au seuil de la modernité*, 1998.

Image désirée ou subie ?

Depuis le début du XX^e siècle, les écrans ont pris de plus en plus de place et d'importance dans une société qui privilégie la vue et l'image. Time Square est l'exemple paradigmatique de cette profusion d'écrans qui semble offrir au spectateur des possibilités innombrables mais lui impose aussi des choix dont il n'a pas conscience et des images qu'il n'a pas désirées. L'utilisateur, habitué à se référer à cette interface qu'est l'écran, perd de son autonomie et est moins capable d'agir seul. S'établit un lien de dépendance de l'homme à l'écran, qui, pourtant créé pour répondre à certains besoins, en suscite de nouveaux jusqu'alors secondaires. En perdant son indépendance, l'homme serait-il sur le point d'être dominé par un objet ?



Nicolas Lepiller, *Time Square Night Lights*.

« Les grands événements sont scénarisés, mis en images et en spectacle comme des défilés de couture. [...] L'écran fait écran. Il est une barrière entre l'homme et lui-même. C'est un écran de fumée, d'illusion, de mensonge ou de propagande. »

Pierre Delayin, *L'Orloevre*, site idixa.net.

L'écran diffuse « une vision du monde qui modifie le monde lui-même » (*L'Orloevre*). Amené à témoigner de la réalité, il peut être également l'occasion de sa mise en scène. Il s'impose avec l'évidence d'un mauvais syllogisme : « Voir, c'est croire ». En occultant et sélectionnant certaines informations, l'écran permet une forme de manipulation efficace dont jouent tout à la fois les publicités possiblement mensongères et les films de propagande.

Surveillance

L'écran devient une interface qui facilite la rencontre entre regardant et regardé. Contre toute attente, le tout-puissant regardant n'est pas toujours le spectateur.

C'est cet étrange retournement que met en scène Chaplin dans *Modern Times*.



Charlie Chaplin, *Modern Times*, 1936.

Charlot tremble sous les ordres d'un patron tyrannique dont l'omniprésence est symbolisée par un gigantesque écran.

Alors qu'exténué, l'ouvrier s'accorde une pause loin de la frénésie des chaînes de montage, l'image démesurée de son supérieur le suit des yeux, puis le menace dès qu'il allume une cigarette.

La vidéosurveillance n'est-elle pas le symbole de la dystopie « culte » de George Orwell, 1984 ? L'œuvre préfigure un régime totalitaire qui impose au sein des foyers, entre autres moyens de contrôle, des écrans permettant de surveiller tout en diffusant l'effigie du pouvoir. L'écran devient le lieu fictif de relations bien réelles, ce dont la science-fiction a souvent anticipé les dérives. Ainsi, en 1892 déjà, Albert Robida mettait en scène l'un de ses personnages de *La Vie électrique* exerçant, jaloux, une « surveillance par Télé » sur sa maîtresse.



Le Téléphonoscope, Albert Robida, *La Vie électrique*, 1892.

« Sulfatin était seul, criant et gesticulant devant la grande plaque du Télé, dans laquelle on distinguait une dame paraissant non moins émue que lui, [...] l'étoile du Molière-Palace, Sylvia. [...]

– Je vous dis que j'en ai assez de vos scènes incessantes ! J'en ai assez, enfin, de votre surveillance par Télé ou par phonographe ! Savez-vous que vous m'insultez avec toutes vos machines qui notent mes faits et gestes ; je ne veux plus supporter ces façons ! On rit de moi au théâtre ! [...] Je ne puis faire un pas de chez moi, recevoir quelqu'un, causer avec des amis, sans que vos appareils subrepticement braqués sur moi ne me photographient, ne phonoclichent mes faits et gestes... et alors, quand vous avez vos clichés, quand vos phonographes répètent ce qui s'est dit ici, ce sont des bouderies ou des scènes à n'en plus finir ! J'en ai assez !... »

Albert Robida, *La Vie électrique*, 1892.

Cette interactivité propre à l'écran est aussi l'avenir de la création, au sein de laquelle le retournement de la relation de pouvoir entre écran et regardant est parfois mise en scène. Depuis la fin du XX^e siècle, les revendications pour la démocratisation des arts ont trouvé une réponse dans cette nouvelle exploration artistique qui permet un dialogue expérimental et néanmoins troublant avec le spectateur.



Bruce Nauman, avec *Going Around the Corner*, illustre dès 1970 le malaise que peut provoquer le *Surveillance Art* : la caméra est là, en évidence, on se sait filmé. Pourtant, dès que le spectateur croit accéder à l'écran sur lequel il figure, il sort du champ de la caméra. Il chasse désespérément sa propre image, qui lui échappe.

Un lieu de culte

Révélation

Des idéaux politiques aux normes sociales portées par Hollywood, l'écran semble être devenu le vecteur par excellence de la diffusion des idées, dans une époque contemporaine résolument technophile. Et pour cause : s'installer devant un écran est un automatisme qui ne trahit, la plupart du temps, aucun désir particulier, si ce n'est la recherche d'une détente, parfois passive, qui mène les téléspectateurs à un poste de télévision. Un délassément cultivé pour lui-même et non pas dans l'intention de se cultiver, voici ce qui, bien souvent, fixe le regard sur un écran.

Il est tentant, dans ces conditions, d'instrumentaliser l'écran : la « victime » n'offrant que peu de résistance, il est facile de la livrer à un flux continu d'images et d'idées. Les écrans étant reliés à de vastes réseaux, l'audience promet d'être abondante.



Marilyn Manson, rock star américaine, s'improvise en Christ portant le fardeau télévisuel sur son dos dans le vidéoclip de *I Don't Like the Drugs (But the Drugs Like Me)*, 1999.

Dans le phénomène du télévangélisme, des prédicateurs, ayant compris l'importance capitale de la télévision chez les Nord-Américains, décident de prêcher lors de shows télévisuels. Voici comment retrouver le public qui boude les églises ! Les prêtres deviennent des stars du petit écran, l'assemblée des fidèles, une audience. C'est l'église au foyer. Par ce dispositif, qui suspend le spectateur à l'espoir d'une révélation d'ordre spirituel, l'écran dépasse son rôle de simple vecteur. Il devient un lieu de manifestation de l'immatériel. Investi par les croyances, ou instrument d'une quête du divin, l'outil audiovisuel, de media devient médium, comme en d'autres temps la photographie spirite.

Dans *Ocean Without a Shore*, installation réalisée en 2007 à l'occasion de la Biennale de Venise, Bill Viola investit l'église déconsacrée de San Gallo avec ses expérimentations vidéos. Sur trois autels, il installe un écran : là se manifestent successivement vingt-trois personnages qui, traversant un voile d'eau, s'avancent vers le spectateur puis s'éloignent de nouveau lentement vers le fond de l'image. Que ce soit par le contenu interprétable à l'envi, ou par l'écran lui-même — dont la verticalité évoque directement le tableau d'autel de la Renaissance, l'installation opère tout comme le retable, ouvert seulement lors des grandes célébrations, en suscitant la fascination de l'apparition.



Bill Viola, *Ocean Without a Shore*, 2007.

Les neuf écrans se détachaient nettement dans la pénombre du studio, avec un grésillement d'électricité statique. Les images fluides de Dorian présentaient une cascade de mouvements. Il y avait aussi une bande-son, une voix fluette et essoufflée soutenue par un insistant battement rythmique. Dorian resta figé quelques instants, puis s'approcha des moniteurs et se mit à prendre des poses, reproduisant ses propres images télévisuelles. Neuf Dorian nus, un Dorian habillé. Synchrones, la jeunesse et les images de la jeunesse valsaient au gré de l'éternelle et céleste musique de la vanité.

« Alors ? Tes impressions ? » demanda Baz, caché dans l'ombre.

Dorian se retourna vers les deux hommes et vit deux faces lubriques.

« Il est absolument superbe, répondit Wotton. Cette journée a pris un tour nouveau depuis que j'ai rencontré ton faune.

– Je crois l'avoir capté sous l'angle idéal...

– En effet, Baz, c'est une réussite. On dirait un raisin mûr saupoudré de levure. »

Wotton fit le geste de cueillir l'un des moniteurs et de le manger.

Will Self, *Dorian : an Imitation*, 2002.

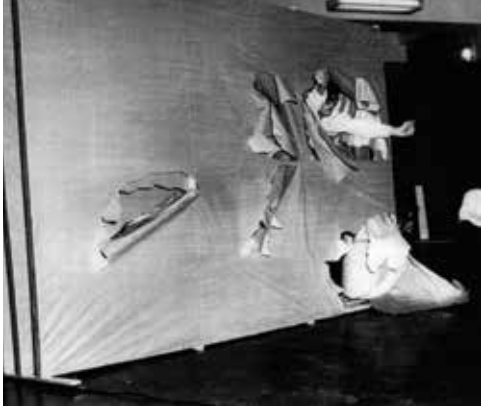
Miroir et narcissisme

Si, dans le culte qui lui est voué, l'écran en appelle à une élévation spirituelle — fût-elle étroitement liée à la société du spectacle, il renvoie également à une transfiguration plus personnelle par l'image qu'il reflète de soi-même ou d'autrui.

Si le rapport spéculaire entre image et constitution de l'identité remonte au mythe de Narcisse, l'écran, contrairement au miroir qui instaure un rapport intime de soi à soi, donne à d'autres la possibilité de projeter sur le reflet leurs propres fantasmes. Dans une réécriture de Narcisse proposée par Will Self, Baz, plasticien, réalise une installation vidéo qui magnifie le corps de Dorian, son modèle. Son ami Henry lui rend visite alors que Baz vient d'achever son œuvre.

Iconoclasme

« Crever l'écran ». Murakami, qui semble avoir pris l'expression au pied de la lettre, nous interroge sur l'objet même qu'il détruit. L'écran n'est pas l'œuvre, il n'est qu'un support. Cette surface que l'artiste déchire renvoie plus largement à la toile, surface plane et rectangulaire qui est à la fois espace de liberté créatrice et norme étouffante imposant aux arts son diktat depuis des siècles. Qu'il s'y conforme, ou qu'il s'en écarte, l'artiste d'aujourd'hui se doit de prendre position face à cette « fenêtre ouverte sur le monde ».



Saburo Murakami, *Six Trous*, 1956.



Ant Farm, *Media Burn*, 1975.

Détruire un écran n'est pas un geste anodin. Le collectif Ant Farm s'attaque à cet outil de diffusion de masse, remettant en cause son instrumentalisation par l'idéologie dominante. La seconde moitié du XX^e siècle offrira à la publicité et à la propagande politique un moyen sans commune mesure de par sa force d'impact et l'audience élargie qu'elle permet d'atteindre. Orchestrant une collision de symboles américains (la pyramide de téléviseurs est heurtée par une Cadillac), la performance *Media Burn* fut bien entendu retransmise par la télévision, ironiquement invitée à couvrir l'événement.

L'écran d'aujourd'hui, à la fois outil de travail et lieu de divertissement, se multiplie à l'infini par le biais d'omniprésents smartphones et tablettes. Permettant, dans un maelström plus ou moins contrôlé et contrôlable, l'incroyable circulation de tout ce que la création humaine peut offrir de dématérialisable, il est un vertigineux vortex aux séductions addictives. Les séries photographiques de Michael Tompert et Paul Fairchild, qui s'attardent sur les restes de produits Apple après leur destruction, provoquent des réactions révélatrices. Certains veulent y voir un geste dirigé à l'encontre d'Apple, contre sa politique de sous-traitance en Chine par exemple, ou le monopole marchand que la société se construit via ses plateformes d'achat de musique en ligne. D'autres sont atterrés par la bêtise d'un geste qui gaspille des biens coûteux. D'autres encore saluent la beauté formelle des photographies qui, paradoxalement, rendent hommage à une marque connue pour le souci esthétique apporté à ses produits.



Michael Tompert, *Book Burning*, 2010.

Cette plaquette a été réalisée par les étudiants de 3^e année de licence bidisciplinaire Lettres/Histoire de l'art de l'Université Lumière Lyon 2 (2012-2013), sous la responsabilité de leurs enseignants, Delphine Gleizes et Serge Molon : Tom Adamczewski – Éléna Arnoux – Marion Arzel – Daphné Bérard – Lucie Colombo – Claire Crova – Chloé Crozet – Hugo Develly – Émeline Gouillard – Mathilde Guyaud – Émilie Luquet – Clémentine Morot-Sir – Claire Pryet-Demeyère.

L'impression de la plaquette a été réalisée par les soins du Service RIME de l'Université Lumière Lyon 2.

UNIVERSITÉ
LUMIÈRE
LYON 2
UNIVERSITÉ DE LYON

