

L'écran en voie de disparition (toujours inachevée)

Christine Ross

→ Dans le champ des études sur les nouveaux médias, le destin de l'écran est loin de faire consensus. Certains auteurs, tels que Margaret Morse, Olivier Grau et Martin Lister *et al.*, soutiennent que dans l'expérience de la réalité virtuelle, par exemple, l'écran tend à disparaître: l'immersion est décrite comme une entrée dans l'image par-delà l'interface écranique et l'utilisateur, comme un observateur aveugle pour qui l'écran s'est pratiquement dissous. D'autres – on peut penser ici à Lev Manovich et Kaja Silverman – maintiennent que la disparition de l'écran n'est qu'une disparition théorique à ce stade-ci des développements de la technologie numérique et que de toute façon, comme l'observe Silverman, la vision est toujours affaire de médiation, qu'il n'y a jamais de vision immédiate du monde, que le sujet humain voit toujours à travers l'écran du langage et des images propres à une culture¹. Un examen attentif du débat sur le statut actuel de l'écran permet de voir qu'il recouvre des enjeux importants qui ont trait non seulement à l'avenir technique de l'écran, mais aussi à l'avenir, plus large, de la représentation. Deux questions majeures émergent de ce débat et elles seront au cœur de cet essai: (1) dans une logique de questionnement de l'écran, qu'en est-il de la représentation (de

THE DISAPPEARING SCREEN: AN INCOMPLETE MATTER



The screen is an object of much debate in the field of new media studies. Some authors, such as Margaret Morse, Oliver Grau and Martin Lister *et al.*, argue that in virtual reality, for example, the screen tends to disappear: immersion is described as an entry into the image beyond the screen interface, and the user as a blind observer for whom the screen has for all practical purposes dissolved. Others – Lev Manovich and Kaja Silverman spring to mind here – maintain that, at this stage in the development of digital technologies, the disappearance of the screen is only a theoretical disappearance, and that in any case, as Silverman observes, vision is always a matter of mediation, there is no immediate vision of the world: the human subject always sees through the screen of language and the images proper to a culture.¹ A close examination of the debate on the current state of the screen shows that it covers many important issues that concern not only the technical future of the screen but also, in a broader

MICHAL ROVNER, *CULTURE PLATE XY*, 2003, PROJECTION VIDÉO_VIDEO PROJECTION; PHOTO REPRODUITE AVEC L'AIMABLE PERMISSION DE L'ARTISTE_COURTESY THE ARTIST ET_AND PACE WILDENSTEIN, NEW YORK.

<< MORE, 2003, EXTRAIT D'UNE PROJECTION VIDÉO_STILL FROM VIDEO PROJECTION; PHOTO REPRODUITE AVEC L'AIMABLE PERMISSION DE L'ARTISTE_COURTESY THE ARTIST ET_AND PACE WILDENSTEIN, NEW YORK.

l'image, de la scène) que l'écran avait traditionnellement pour fonction de séparer de la réalité? Et (2): quelles sont les stratégies esthétiques développées par les artistes média intéressés par la production de l'image, mais conscients de son évanescence? Ces questions seront abordées par une considération de quelques études clés sur les nouveaux médias publiées ces dernières années et de deux installations vidéo de Michal Rovner, travail artistique important, s'il en est un, qui réfléchit de façon inventive au statut actuel de l'écran.

Dans leur étude sur la réalité virtuelle, Martin Lister *et al.* se sont penchés sur une des principales métaphores décrivant l'expérience d'immersion: l'utilisateur muni d'un casque de vr traverse l'écran pour entrer *dans* l'image². Cette métaphore désigne l'écran comme une version renouvelée de la fenêtre d'Alberti initialement théorisée dans le traité *Della Pittura* de 1435-36 – une fenêtre ouverte à travers laquelle l'artiste voit ce qu'il veut peindre et à travers laquelle le spectateur accède à une vue sur le monde. Contrairement au spectateur albertien néanmoins, le spectateur a maintenant la possibilité de s'immerger dans le monde imaginaire de l'espace fictif. La métaphore fonde l'étude de Margaret Morse qui, dans *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*, soutient que l'expérience de la réalité virtuelle consiste à «passer à travers l'écran filmique pour entrer dans le monde fictionnel du "film"» ou encore à «être apte à franchir sa télé ou son ordinateur, à travers le point de fuite ou le vortex jusque dans un champ tridimensionnel de symboles³.» Le point de vue du spectateur se situerait alors – et ce constat n'est pas sans fondement bien qu'il ne soit pas tout à fait juste – à l'intérieur de la projection de l'image, contrairement au système albertien qui positionne le point de vue face à l'image et extérieur à elle. L'écran devient ici, comme l'observent Lister *et al.*, une «mince membrane» entre le monde immatériel de la fiction et le monde matériel à partir duquel on voit cette fiction. L'image, dans cette optique, ne serait plus ce que l'on regarde, mais un environnement que l'on habite⁴.

L'étude de Lister *et al.* est extrêmement utile dans la mesure où elle vise non pas tant à outrepasser la métaphore de «l'entrée dans l'image» qu'à vérifier son degré d'exactitude en comparant le phénomène de la réalité virtuelle avec le système de la construction perspectiviste qui sous-tend la tradition occidentale de la représentation picturale depuis la

scope, that of representation. Two major questions, which will be at the heart of this essay, emerge from this debate: (1) in a logic that questions the screen, what happens to the representation (the image, the scene) that the screen traditionally served to separate from reality? (2) what are the aesthetic strategies developed by media artists who are interested in image production, but who are also conscious of its evanescence? These questions will be approached through a consideration of several key studies on new media that were published in the last few years, as well as through two video installations by Michal Rovner – whose highly important artistic work inventively rethinks the current status of the screen.

In their study on virtual reality, Martin Lister *et al.* focused on one of the main metaphors that describes the immersive experience: the user wearing a vr head-mounted display who passes through the screen in order to enter *into* the image.² This metaphor designates the screen as a renewed version of Alberti's window that was initially theorized in the 1435-36 treatise *Della Pittura* – an open window through which the artist sees what he wants to paint, and through which the viewer attains a view on the world. However, contrary to the Albertian viewer, the viewer now has the possibility of immersing him/herself in the imaginary world of the fictional space. This metaphor is the basis of Margaret Morse's study *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*, in which she argues that virtual reality consists of a "passing through the movie screen to enter the fictional world of the 'film'" or of a "being able to walk through one's tv or computer, through the vanishing point or vortex and into a three-dimensional field of symbols."³ The point of view of the viewer is now situated – and though this observation is not unfounded it is not entirely accurate – inside the projection of the image, contrary to the Albertian system which positions the viewpoint in front and exterior to the image. The screen here becomes, as Lister *et al.* observe, a "thin membrane" between the immaterial world of fiction and the material world from which one sees this fiction. From this perspective, the image is no longer what one looks at but an environment that one inhabits.⁴

This study by Lister *et al.* is very useful in the sense that it does not seek to surpass the metaphor of the "entry into the image" but rather to verify its degree of exactitude in comparing the phenomenon

formulation albertienne de la *costruzione legittima*. L'objectif de la comparaison est de comprendre ce qu'il advient de la position du spectateur, de la fenêtre-écran et de la représentation dans le phénomène de la réalité virtuelle. L'étude a conduit à la formulation de deux observations décisives. Première observation: dans la réalité virtuelle, la position traditionnellement occupée par le spectateur se scinde en quelque sorte en deux puisque si le corps de l'utilisateur demeure où il était (dans le monde matériel extérieur à l'image), il est « un corps qui ne peut pas voir le monde qu'il occupe⁵. » Les stimuli électroniques générés par les petits écrans binoculaires LCD posés près des yeux de l'immergeant remplissent son champ de vision, ce qui a pour effet de le rendre aveugle au monde dans lequel il se situe physiquement et de l'empêcher d'établir une relation entre ce monde et le monde virtuel qu'il expérimente. Ce clivage est amplifié par le fait que muni d'un casque, l'immergeant est isolé des autres. En d'autres termes, l'expérience forcément individualisée de la réalité virtuelle sonne le glas des rituels d'échange de regards ou de mots qui sous-tendent, notamment, l'expérience muséale de l'art et la réception collective du cinéma et de la télévision. Bien sûr, d'autres spectateurs peuvent occuper l'espace physique de l'utilisateur, mais ils ne voient que le corps de l'utilisateur « se déplaçant selon la logique de l'espace qu'ils ne peuvent voir à leur tour⁶. » Deuxième observation: là où se dressait la surface matérielle de l'image – la surface picturale, la fenêtre, l'écran –, il ne reste plus rien. Pour Lister *et al.*, l'écran se dissout en raison de l'extrême proximité des écrans LCD qui présentent aux yeux de l'immergeant une image dont le contour et la surface ne sont plus détectables⁷. Le contour et la surface ne peuvent être que « resuscités pour l'auditoire "secondaire" » par l'intermédiaire de médias plus traditionnels (la photo ou la vidéo, par exemple).

Tel est également la conclusion d'Olivier Grau qui maintient, dans *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, que l'expérience de la réalité virtuelle tend à faire disparaître non pas tant l'écran que l'image: l'utilisateur ne « voit » pas à proprement parler d'image sur l'écran puisque celle-ci, dans la plupart des cas, n'existe que par les mouvements de l'observateur et par sa propre vision stéréoscopique – en d'autres termes, l'image n'existe plus physiquement qu'à même les neurones excités du

of virtual reality with the system of perspectivist construction that has been at the basis of the Western tradition of pictorial representation since the Albertian formulation of the *costruzione legittima*. The goal of this comparison is to understand what happens to the viewer's position in this shift from the window-screen to representation in the virtual reality phenomenon. The study led to the formulation of two decisive observations. The first observation: in virtual reality, the viewer's traditional position is in a way split into two because while the user's body remains where it was (in the material world external to the image), it is the "body that cannot see the world it occupies."⁵ The electronic stimuli generated by the small binocular LCD screens placed close to the eyes of the immersed viewer fill his/her field of vision, make him/her blind to the world in which s/he is physically situated and prevent him/her from establishing a relation between this world and the virtual one s/he is experiencing. This split is amplified by the fact that the wearing of a head-mounted display isolates the immersed viewer from others. In other words, the necessarily individualized virtual reality experience tolls the bell for the rituals of exchange based on glances or words that, among other things, underlie the museum experience of art, and the collective reception of cinema and television. Of course, other viewers can occupy the physical space of the user, but they only see the user's body "moving to the logic of a space that they, in turn, cannot see."⁶ The second observation: there where the material surface of the image stood – the pictorial surface, the window, the screen – there is nothing left. For Lister *et al.* the screen is dissolved because of the extreme proximity of the LCD screens that present the eyes of the immersed viewer with an image the contour and surface of which can longer be detected.⁷ The contour and the surface can only be "resurrected for the 'secondary' audience" through the intermediary of more traditional media (photography or video for example).

This is close to Oliver Grau's conclusion who, in *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, maintains that the experience of virtual reality tends to make the image (more than the screen) disappear: the user does not "see" an image on a screen in any real sense because the image, in most cases, only exists by virtue of the observer's movement and the stereoscopic vision proper to it – in other words, the image physically exists only directly in the stimulated

cerveau⁸. Elle est une image complètement privée et essentiellement éphémère qui se modifie par un simple mouvement de l'utilisateur, un processus de transformation plutôt qu'une matière, un environnement détaché d'un support fixe, dont la quasi totale immatérialité (la matérialité de l'image se limite ici au pixel individuel) empêche de se cristalliser en mémoire. Il importe de souligner ici que ce constat ne s'applique pas uniquement à la réalité virtuelle mais également à la technologie vidéo. Celle-ci abolit déjà l'image comme entité fixe puisque ce n'est que par le phénomène de la prétendue persistance rétinienne que l'effet d'une image complète est produit sur l'écran, l'image n'étant que le résultat du balayage électronique de l'écran qui l'inscrit dans un processus continu d'apparition et de disparition⁹.

Bien qu'il soit effectivement possible d'affirmer que l'expérience de l'écran tend bel et bien à s'estomper, tout porte à croire que l'utilisateur des environnements virtuels ne peut pas être simplement décrit à partir de la métaphore de Morse selon laquelle le spectateur entre dans l'image et traverse l'écran.

Dans la réalité virtuelle, l'écran existe, mais il cesse de générer l'expérience du cadre, de la surface et même de l'image. Cela signifie que la tension traditionnelle qui caractérise notre expérience habituelle des médias, la tension entre «voir la surface» et «voir à travers elle», s'amenuise au profit d'une expérience où la rhétorique de transparence de l'image (où l'image est explorée de façon à cacher ses moyens de production et à déprécier sa réflexivité) devient primordiale. Cela signifie également que la convention qui sépare la réalité et la fiction, le monde matériel et le monde imaginé n'est plus opérationnelle. Même si la convention écranique du cadre, comme l'a démontré Henri Lefebvre dans ses travaux sur l'espace¹⁰, n'a jamais empêché l'entremêlement de la réalité et de la fiction, même si elle n'a jamais voulu dire que l'imaginaire est indépendant de la réalité sociale, il n'en demeure pas moins que le cadre agit comme un agent de séparation par cette convention même. Dans l'expérience de la réalité virtuelle, mais aussi dans d'autres médias tels que la vidéo, c'est cette séparation qui tend à se dissoudre.

Le cadre a pour fonction de délimiter des espaces-temps de représentation «qui invitent à la projection imaginative¹¹». Dans son propre examen de l'écran, l'historienne de cinéma Anne Friedberg

neurons of the brain.⁸ It is an entirely private and essentially ephemeral image that is modified by the simple movement of a user, a transformative process without a material basis, an environment detached from a fixed support, whose almost total immateriality (the materiality of the image is limited to the individual pixel) prevents it from taking shape in memory. It is worth emphasizing here that this observation does not only apply to virtual reality but also to video technology. The latter already abolishes the image as a fixed entity because it is only through the supposed phenomenon of retinal persistence that the effect of a complete image is produced on the screen; the image is nothing more than the result of an electronic scanning of the screen which inscribes itself in a continuous process of appearance and disappearance.⁹

Although it is in fact possible to affirm that the experience of the screen is slowly fading away, the user of virtual environments cannot simply be described in terms of Morse's metaphor, according to which the viewer enters the image and passes through the screen. In virtual reality, the screen exists but it ceases to generate an experience of the frame, the surface and even the image. This means that the traditional tension that characterizes our habitual media experience, the tension between "seeing the surface" and "looking through it," is diminished in favour of an experience in which the rhetoric of the image's transparence (where the image is explored in such a way as to hide the means of its production and to depreciate its reflexivity) becomes primordial. This also means that the convention that separates reality from fiction is no longer operational. Even if the screen convention of the frame, as Henri Lefebvre has shown about space,¹⁰ has never stopped reality and fiction from being intermingled, even if it never meant that the imaginary is independent from social reality, it still is the case that the frame acts as a separating agent by virtue of this very convention. In the experience of virtual reality, but also in other media such as video, it is this separation that tends to disappear. The frame's function is to delimit representational time-spaces "which invite imaginative projection."¹¹ In her own examination of the screen, film historian Anne Friedberg notes that the frame emerging from the perspectivist construction played a crucial role in the elaboration of circumscribed spaces that incite imaginary projection. Because it is through it

note à quel point le cadre issu de la construction perspectiviste a joué un rôle crucial dans l'élaboration d'espaces circonscrits qui incitent à la projection imaginaire puisque c'est par lui que notre expérience de l'espace, du temps et du réel est déplacée vers le domaine de la représentation, c'est par lui – comme l'ont déjà observé les théoriciens structuralistes du cinéma tels que Jean-Louis Baudry et Christian Metz – que l'écran devient un site de projection et de fascination dans lequel l'espace psychique se déploie dans l'espace physique, imbriquant le spectateur dans le programme philosophique des codes spatiaux de la perspective albertienne¹². Si l'on considère que le cadre, ou n'importe quelle scène, a été un moyen d'articuler une distance par rapport au monde social pour l'imaginer autrement ou tout simplement pour offrir un espace de réflexion, la question critique soulevée par le développement récent des médias devient donc celle-ci : comment les nouveaux médias opèrent-ils cette distance ? L'opèrent-ils encore ? Plus spécifiquement, comme l'énoncent si clairement Lister *et al.* : Quelle est la différence entre une représentation dotée d'un cadre qui renvoie à une réalité extérieure à elle-même et une simulation rv sans cadre apparent cherchant à générer un monde apparemment réel qui pourra ou ne pourra pas référer à quelque chose d'extérieur à lui-même¹³ ?

Dans les mots de Grau, nous assistons à un amincissement significatif de la distance critique de l'observateur dans son rapport à l'image :

Lorsque les interfaces semblent se dissoudre et parviennent à des designs plus naturels et intuitifs qui améliorent la symbiose illusoire entre l'observateur et l'œuvre, le détachement psychologique augmente, la distance par rapport à l'œuvre s'évanouit. [...] Dans les environnements virtuels, un élément fragile fondamental à l'art est menacé : l'acte de distanciation de l'observateur comme prérequis à toute réflexion critique¹⁴.

Bien sûr, l'écran demeure. Aussi interactif et minuscule soit-il, soutient l'artiste théoricien des nouveaux médias Lev Manovich, « un écran est toujours un écran¹⁵ ». La possibilité de projeter les images sur n'importe quelle surface, incluant les murs d'une architecture à laquelle elles finissent par se confondre, ou de projeter des images de réalité virtuelle directement sur la rétine de l'œil par des scanners laser, ne change rien au fait que l'on se trouve encore à l'ère de l'écran (dans le dernier cas, c'est la rétine qui sert de surface écranique). Mais cela étant dit, cette persistance technique n'est pas

(the frame) that our experience is transposed into the domain of representation, it is through it – as structuralist theoreticians of cinema such as Jean-Louis Baudry and Christian Metz have already observed – that the screen becomes a site of projection and fascination in which psychic space is deployed in physical space, imbricating the viewer in the philosophical program of Alberti's perspectivist spatial codes.¹² If one considers that the frame, or any staged scene whatsoever, was a means to articulate a distance vis-à-vis the social world in order to imagine it otherwise or simply to offer a space for thought, the critical question raised by recent media developments therefore becomes the following: how do new media articulate this distance? Do they still articulate it at all? More specifically, as Lister *et al.* so clearly put it:

What is the difference between a representation with its frame, referring to a reality outside of itself, and a vr simulation with no apparent frame which seeks to generate an apparently real world which may, or may not, refer to anything outside itself?¹³

In Grau's words, we are witnessing a significant diminishing of the critical distance in the observer's relation to the image:

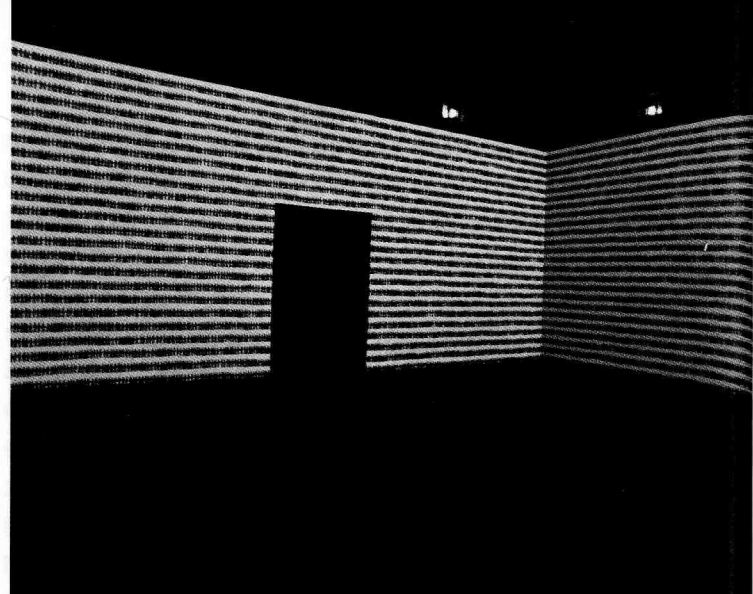
As the interfaces seem to dissolve and achieve more natural and intuitive designs so that the illusionary symbiosis of observer and work progresses, the more psychological detachment, the distance from the work vanishes.... In virtual environments, a fragile, core element of art comes under threat: the observer's act of distancing that is a prerequisite for any critical reflection.¹⁴

Of course, the screen remains. However interactive and miniscule it might be, as the new media theoretician Lev Manovich affirms, "a screen is still a screen."¹⁵ The possibility of projecting images onto any surface, including on the walls of an architecture that incorporates them, or of projecting virtual reality images directly onto the retina with laser scanners, in no way changes the fact that one is still in the era of the screen (in the latter case, it is the retina that acts as the screen surface). This being said, this technical persistence does not necessarily guarantee a phenomenological persistence. As Lister and Grau demonstrate, it is not so much the frame that is disappearing in virtual reality as our experience of a detectable frame, surface and image. This evanescence brings about a loss of relation and distance between the physical and imagined world. This relational diminishing is not a

nécessairement garante d'une persistance phénoménologique. Comme le montrent Lister et Grau, la réalité virtuelle fait disparaître non pas tant le cadre que l'expérience d'un cadre, d'une surface et d'une image détectables. Cette évanescence entraîne une perte de relation et de distance entre le monde physique et le monde imaginé. Et l'amenuisement relationnel n'est pas un phénomène marginal exclusif à la réalité virtuelle (laquelle, il faut bien le dire, est encore difficilement accessible à un grand nombre d'utilisateurs). On a pu voir comment la vidéo opère déjà une abolition de l'image fixe et délimitée. De plus, si l'on considère l'interdépendance des médias actuels, le phénomène de la réalité virtuelle est susceptible de marquer l'orientation et la perception des autres médias. Anne Friedberg a récemment observé le fait suivant: malgré le fait que l'écran d'ordinateur, l'écran de télévision et l'écran filmique occupent le plus souvent des lieux séparés, les images ont toutes tendance à devenir des utilités et à perdre leur spécificité de médium:

Les images sont devenues des utilités; chaque ménage possède une réserve qui entre dans la maison par des signaux de radiodiffusion, fils de câble, de réception satellite ou de branchement de modem de téléphone – et qui alimente les fenêtres virtuelles ventilant l'espace domestique¹⁶.

C'est dans ce contexte que doit être situé l'œuvre de l'artiste israélienne **Michal Rovner** dont les travaux photographiques et vidéographiques ne cessent de proposer des images qui affirment la persistance de l'écran comme lieu de projection, mais qui l'affirment en désignant sa précarité et la fictionalisation croissante du réel qui s'ensuit. Cela est particulièrement notable dans *Time Left* (2002), une installation vidéo multicanaux insonore projetée sur toute la hauteur des quatre murs d'une pièce carrée. L'écran s'étant substitué aux murs, il correspond à une surface lumineuse blanche. Celle-ci est traversée par une série de lignes horizontales formées par la juxtaposition ininterrompue de figures humaines noires qui se déplacent en se tenant la main. Les figures ne sont pas identifiables – on peut parfois discerner un sexe plutôt qu'un autre, mais la classification reste toujours ambiguë, incertaine. Ce qui frappe surtout, c'est la similarité des figures (leur quasi-homogénéité) et la répétition de leur mouvement vers l'avant. *Time Left* est une œuvre «sans héros¹⁷». Les 30 000 figures se déplacent à la même cadence et partagent ce même mouvement répétitif vers l'avant, elles font le tour de la

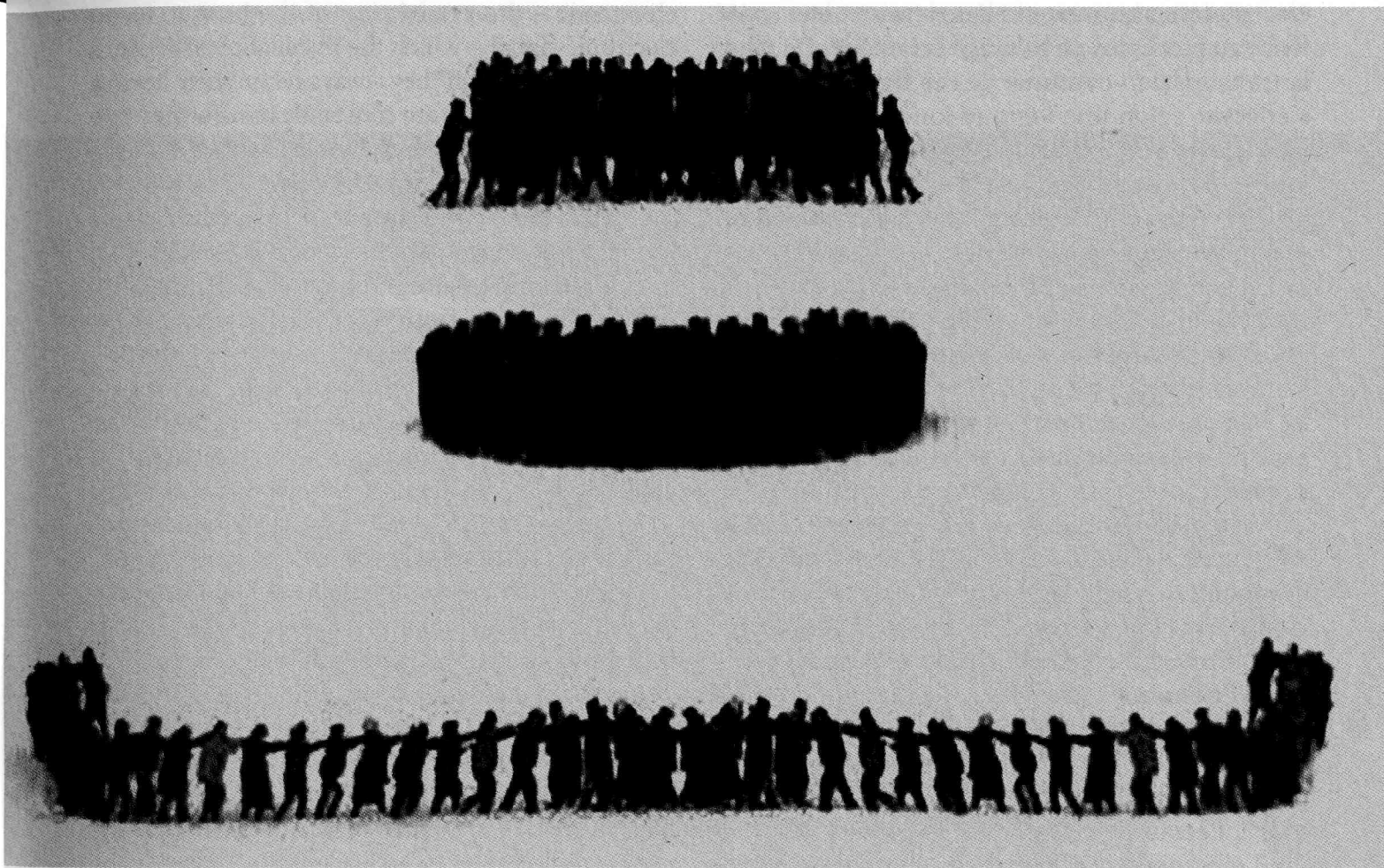


MICHAL ROVNER, *TIME LEFT*, 2002, VUE DE L'INSTALLATION_INSTALLATION VIEW; PHOTO REPRODUITE AVEC L'AIMABLE PERMISSION DE L'ARTISTE_COURTESY THE ARTIST ET AND PACE WILDENSTEIN, NEW YORK.

marginal phenomenon exclusive to virtual reality (which, let us not forget, remains inaccessible for the majority of users). We have seen how video already began to dissolve the delimited and fixed image. Furthermore, if one considers the interdependence of current media, the virtual reality phenomenon will likely influence the orientation and perception of other media. Anne Friedberg recently made the following observation: although the computer screen, television screen and film screen are usually found in separate spaces, their images are increasingly becoming utilities and losing their specificity as a medium:

Images have become a utility; each household has a supply that enters the home via broadcast signals, cable wires, satellite reception, or telephone modem hook-ups – supplied to the virtual windows that ventilate domestic space.¹⁶

It is in this context that one must place the work of the Israeli artist **Michal Rovner**, whose video and photographic work insistently proposes images that affirm the persistence of the screen as a projection space, but which affirm it by designating its precariousness and the ensuing increase in the fictionalization of the real. This is particularly evident in *Time Left* (2002), a silent multi-channel video installation projected floor to ceiling on the walls of a square room. Having taken the place of the walls, the screen corresponds to a luminous white surface. This is traversed by a series of horizontal lines formed by the uninterrupted juxtaposition of black human figures who move along hand in hand. The figures cannot be identified – one can sometimes discern one gender over another, but the classification always remains ambiguous and uncertain. But what strikes one most is the similarity



pièce dans une chaîne sans fin. Points noirs infini-
tésimaux dont les contours tremblants et flous ne
sont pas sans rappeler les figures de Giacometti,
leur statut est à la fois humain, sur le plan de la re-
présentation, et électronique, de par leur physio-
nomie et comportement de pixel.

On a souvent noté comment les figures de
Rovner manifestent la résilience de l'être humain,
à savoir sa capacité d'avancer malgré la répétition
et l'homogénéité, malgré les désastres de la guerre.
Mais on oublie souvent que cette résilience s'éla-

of the figures (their quasi-homogeneity) and their
repeated forward movement. *Time Left* is a work
where "no hero emerges."¹⁷ The 30,000 figures
move according to the same rhythm and partake
in the same repetitive forward movement; they go
around the room in an endless chain. These infin-
itesimal black dots, whose trembling and fuzzy
contours are reminiscent of Giacometti, have a sta-
tus that is both human, on the representational level,
and electronic, because of their pixel physiognomy
and behaviour. It has often been remarked that

bore aussi par rapport à la fictionalisation du réel, laquelle est la plupart du temps représentée par un traitement de l'image qui implique la photographie de photographies d'images vidéo ou la vidéographie de vidéographies d'images vidéo, un processus qui déréalise la réalité captée par la caméra. Dans *Time Left*, la fictionalisation est appuyée par l'intersection de l'humain et de l'électronique – la production de l'humain comme un signal électronique – que l'installation articule de part en part. Bien qu'elles gardent toujours leur caractère humain, les figures ne cessent de se transformer en signaux électroniques comme si elles devaient leur existence au processus de balayage écranique. De plus, la transmission continue de ces figures/signaux s'effectue selon une logique fondamentalement vidéographique, c'est-à-dire en lignes de balayage (qui se déplacent néanmoins ici de droite vers la gauche et non pas de gauche vers la droite comme c'est normalement le cas).

Cette inscription de l'humain dans la texture et la temporalité vidéographiques n'est pas sans désigner l'humanité dans son potentiel de transformation (comme le note Yvonne Spielmann, le signal vidéo est «en principe transmis de façon continue, ce qui signifie qu'il est transformé¹⁸»), mais aussi dans sa précarité, celle de la logique d'apparition et de disparition de l'image. *Time Left* représente donc le sujet humain dans une fictionalisation grandissante qui réduit de façon significative la distance entre la réalité et la fiction, mais l'installation limite également cette fictionalisation en maintenant l'oscillation de l'humain et de l'électronique où l'un n'est jamais complètement subsumé par l'autre. Il importe de noter aussi que malgré son expansion architecturale et sa confusion avec les limites du mur¹⁹, l'écran ne dissout pas le cadre de la pièce qu'il circonscrit de l'intérieur. C'est ainsi qu'un espace de représentation, de fiction et de projection est à même de s'articuler pour le spectateur. Il est même favorisé par la déréalisation des figures. Rovner a déjà stipulé qu'elle admire le travail de l'artiste Gerhard Richter qui privilégie le flou dans sa transformation de photographies en images picturales. Suivant la logique du «moins on voit, plus on imagine²⁰», *Time Left* déploie des écrans qui sont des surfaces suggestives, ambiguës, hésitant entre la figuration et l'abstraction. Ces écrans sont des matrices à fantasmes, à imagination. Ils délimitent ces matrices, mais cette délimitation reste fragile.

Rovner's figures are a testimony to human resilience, to our capacity to advance despite repetition and homogeneity, despite the disasters of war. But it is often forgotten that this resilience is also elaborated in relation to the fictionalization of the real, which is for the most part represented by an image processing that involves the photographing of photographs of video images, or the video recording of video recordings of video images; a process which derealizes the reality captured by the camera. In *Time Left*, the fictionalization is supported by the intersection of the human and the electronic – the production of the human as an electronic signal – which the installation articulates throughout. Though they always retain their human character, the figures are constantly transformed into electronic signals; it as though they were brought into existence by the scanning of the screen. Furthermore, the continuous transmission of these figure/signals takes place according to a logic that is fundamentally videographic, *i.e.*, scanning lines (which here move from right to left and not left to right as is normally the case).

This inscription of the human within video temporality does not deny humanity's potential for transformation (as Yvonne Spielmann states, the video signal is "in principle endlessly transmitted which means transformed"¹⁸). It also designates humanity's precariousness, which is underscored by the logic of the image's appearance and disappearance. *Time Left* thus represents the human subject in a growing fictionalization that significantly reduces the distance between reality and fiction, but the installation also limits this fictionalization by maintaining the oscillation between the human and the electronic without one ever being completely subsumed by the other. It is also important to note that despite its architectural expansion and confusion with the limits of the wall,¹⁹ the screen does not dissolve the frame of the room it circumscribes from the interior. This is how a space of representation, fiction and projection is brought together for the spectator. This is actually helped by the derealization of the figures. Rovner already stated that she admires the work of Gerhard Richter, who privileges the blurred in his transformation of photographs into pictorial images. In following the logic of "seeing less, we imagine more,"²⁰ *Time Left* exhibits screens which are suggestive, ambiguous surfaces, which hesitate between figuration

Avec l'installation vidéo *Data Zone* (2003), Rovner abandonne le positionnement du spectateur face à l'écran, faisant basculer la vision frontale vers une vision en plongée. L'installation nous situe dans un laboratoire – une accumulation de longues tables blanches où ont été déposées des boîtes de Petri mettant chacune en scène des figures humaines miniatures (dont la physiognomie renvoie à nouveau au signal électronique) qui, liées les unes aux autres, forment des cercles, s'assemblent pour tracer des lignes qui entrecoupent d'autres lignes, se fusionnent et se séparent, élaborant collectivement des chorégraphies souvent inusitées,

and abstraction. These screens are matrices for fantasies and the imagination. They delimit these matrices, though this delimitation remains fragile.

With the video installation *Data Zone* (2003), Rovner abandons the viewer's position in relation to the screen by shifting from a frontal viewpoint to a high-angle viewpoint. The installation welcomes us into a laboratory – several long white tables on which petri dishes have been placed. Each of these dishes represents miniature human figures (whose physiognomy again refers to an electronic signal) who are linked to each other, form circles, assemble to trace lines which intersect other lines, fuse



MICHAL ROVNER, *DATA ZONE*, 2003, VUE DE L'INSTALLATION_INSTALLATION VIEW;
PHOTO REPRODUITE AVEC L'AIMABLE PERMISSION DE L'ARTISTE_COURTESY THE ARTIST ET_AND PACE WILDENSTEIN, NEW YORK.

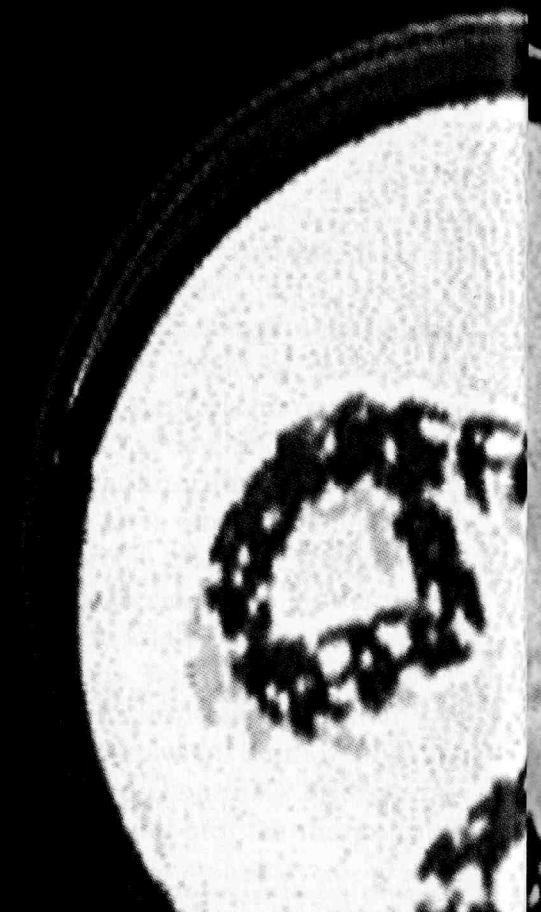
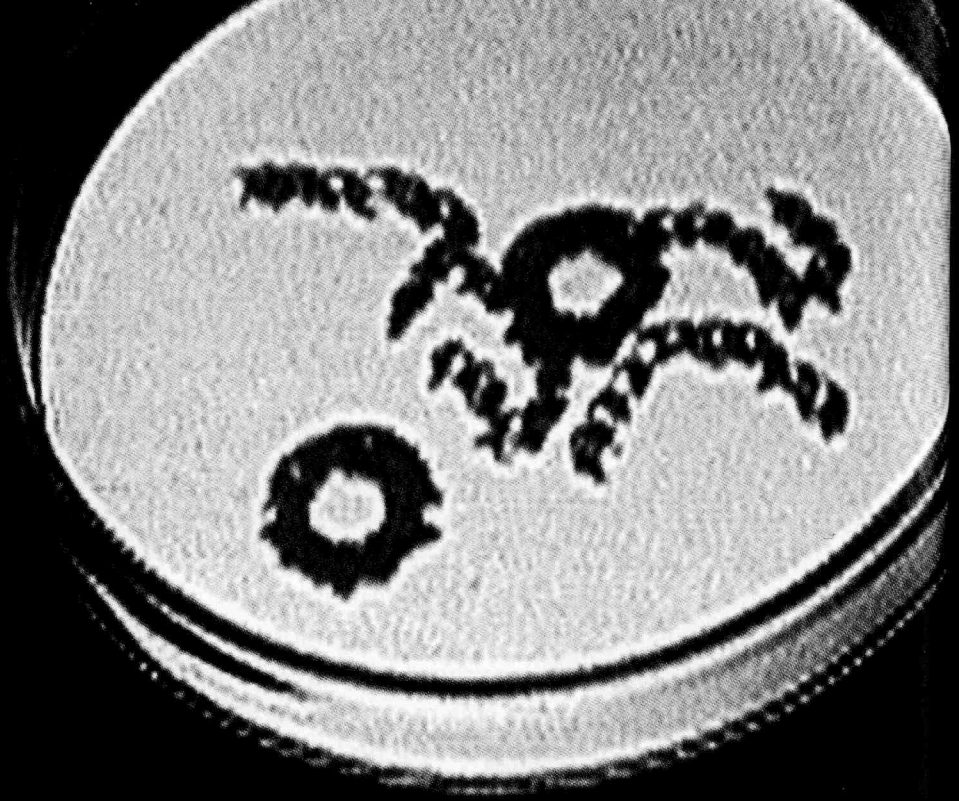


suggérant une variété de micro-organismes en constant mouvement. La localisation de l'écran à même le fond de la soucoupe de laboratoire m'apparaît hautement significative dans la mesure où elle interpelle une perception à la fois visuelle et tactile. Les soucoupes sont des objets que l'on voudrait – que l'on pourrait – tenir au creux de la main. En cela, elles suscitent l'intervention et la manipulation. Elles sont dans les faits des lieux possibles d'intervention et de manipulation. L'écran devient à nouveau un lieu de rencontre non pas uniquement de l'humain et de l'électronique mais de l'humain, de l'électronique et de la génétique. En tant que matrice à fantasmes, à projection et à imagination, l'écran est révélé dans sa dimension biotechnologique. Il désigne la génétique comme un des lieux fondamentaux de projection qui touche le destin de l'humain.

Dans cette installation, l'écran se confirme donc dans sa matérialité, mais pour infirmer toute désignation de l'écran comme une fenêtre que l'on peut traverser. Elle est une fenêtre à manipuler et c'est sur ce plan, comme nous allons le voir, qu'elle rapproche les imaginaires numérique et génétique. Les études récentes de Friedberg et de Manovich ont montré comment l'ordinateur offre une interface qui a changé de façon substantielle notre rapport à l'écran. L'utilisateur de l'ordinateur interagit avec l'image cadrée en manipulant (avec la souris, le clavier, le doigt) ce qui existe dans les paramètres de l'écran selon une logique où la technique de la manipulation devient plus importante que le contenu. Dans *The Language of New Media*, Manovich explique que les nouveaux médias génèrent des modes innovateurs de participation du spectateur en raison de leur combinaison de deux conventions picturales : l'illusionnisme pictural hérité de la Renaissance qui définit l'écran/image comme une fenêtre s'ouvrant sur un espace virtuel à être regardé par le spectateur et la convention d'interfaces graphiques humain/ordinateur qui divise l'écran d'ordinateur en « une série de contrôles pourvus de fonctions clairement délimitées, le traitant conséquemment et essentiellement comme un tableau de bord virtuel²¹ ». L'élément crucial qui distingue cet écran est l'interface « comme un pupitre de commande virtuel, similaire à un tableau de bord dans une voiture, un avion ou toute autre machine complexe²² ». Comme l'observe Friedberg, l'écran d'ordinateur est une fenêtre où s'accumulent et

and separate, collectively staging often unusual choreographies that evoke a variety of microorganisms in constant movement. In my view, the placement of the screen directly on the bottom of the petri dish is highly significant, for it engages both visual and tactile perception. The dishes are objects which one would like to – which one could – hold in the palm of one's hand. As such they call for an intervention and a manipulation. They are, in fact, possible places for intervention and manipulation. The screen is once again a meeting place not only between the human and the electronic, but also the human, the electronic and genetics. **As a matrix of fantasy, projection and imagination, the screen is here revealed in its bio-technological dimension.** It designates genetics as one of the fundamental projection places affecting the future of humanity.

In this installation, the screen therefore confirms itself in its materiality but only by annulling any designation of the screen as a window that can be passed through. It is a window for manipulation and it is on this level, as we shall see, that the digital and genetic imaginary meet. Friedberg and Manovich's recent studies have shown how the computer offers an interface that has substantially changed our relation to the screen. The computer user interacts with a framed image by manipulating (with a mouse, keyboard, finger) that which exists within the parameters of the screen according to a logic in which manipulation has become more important than content. In *The Language of New Media*, Manovich explains that new media generate innovative modes of viewer participation because of their combination of two pictorial conventions: the illusionism inherited from the Renaissance, which defined the screen/image as a window that opens onto a virtual world to be observed by the spectator, and the convention of graphic human/computer interfaces which divides the computer screen into "a set of controls with clearly delineated functions, thereby essentially treating it as a virtual instrument panel."²¹ The crucial element that distinguishes this screen is the interface "as a virtual control panel, similar to the control panel on a car, plane, or any other complex machine."²² As Friedberg observes, the computer screen is a window where different windows are accumulated and stacked on top of each other – windows which can be moved, enlarged, reduced, multiplied (according to the tasks or searches that one wishes to accomplish) and temporarily





s'empilent différentes fenêtres, lesquelles peuvent être déplacées, agrandies, rétrécies, multipliées (selon différentes tâches ou recherches que nous cherchons à accomplir), temporairement suspendues et réaffichées. À l'instar de l'immergeant de la réalité virtuelle, l'utilisateur est condamné à une forme d'aveuglement. L'écran est une fenêtre «à travers laquelle on ne peut pas voir²³.»

En explorant le fond des soucoupes d'un laboratoire biologique comme un écran, c'est précisément cette dimension de la fenêtre à manipuler plutôt qu'à regarder (qui nous aveugle sans son opacité) qui se voit exposée par Rovner. L'écran est toujours délimité comme une matrice à fantasmes, mais il est un lieu qui rapproche l'univers de la manipulation numérique et celui de la manipulation génétique. Bien que le cadre de la soucoupe et celui du laboratoire délimitent un espace de représentation qui sépare la fiction de la réalité, *Data Zone* montre que le laboratoire est un lieu de fiction performative (agissante, effective) où la manipulation à laquelle nous nous habituons de plus en plus par notre utilisation expansive de l'ordinateur agit directement sur la vie, nourrissant possiblement cette action même. Ainsi, si à prime abord la question fondamentale du débat sur l'écran semblait être «dans une logique de questionnement de l'écran, qu'en est-il de la représentation (de l'image, de la scène, de la fiction) que l'écran avait traditionnellement pour fonction de séparer de la réalité?», l'installation de Rovner dévoile qu'il importe également de se poser la question de la performativité des fictions issues d'écrans qui détachent de plus en plus difficilement la fiction de la réalité.

Christine Ross est professeure agrégée et directrice des études de 2^e et 3^e cycles en histoire de l'art au Département d'histoire de l'art et d'études en communication à l'Université McGill. Collaboratrice régulière de *Parachute*, conservatrice d'expositions en art médiatique (notamment à la Art Gallery of Ontario, au YZ Artist's Outlet, à Oboro et à la Galerie Optica), elle est l'auteure de *Images de surface: l'art vidéo reconsidéré* (Artextes, 1996) et de *Subjectivity Depressed: Contemporary Art and the Questioning of the Medicalization of the Mind* (University of Minnesota Press, à paraître).

closed and redisplayed. Like the immersed virtual reality viewer, the user is condemned to a sort of blindness. The screen is a window "that we can't see through."²³

In exploring the bottom of a petri dish like a screen, it is precisely this dimension of the window to be manipulated and not the window to be looked at – a new window whose opacity blinds us – that Rovner lays bare. The screen is still delimited as a matrix for fantasies, but it is also a place that brings the universe of digital and genetic manipulation together. Although the frame of the dish and that of the laboratory delimits a space of representation that separates fiction and reality, *Data Zone* shows that the laboratory is the place of a performative (acting, effective) fiction where the manipulation, which our increasing use of computers has accustomed us to, acts directly on life, and potentially feeds this very action. Thus, if the fundamental question of the debate on the screen at first appears to be "in a logic that questions the screen, what happens to the representation (the image, the scene) that the screen traditionally served to separate from reality?," Rovner's installation reveals that it is equally important to ask oneself the question of the performativity of these fictions born of the screens that are less and less able to detach fiction from reality.

Christine Ross is Associate Professor and Director of Graduate Studies in Art History in the Department of Art History and Communication Studies at McGill University. A regular contributor to *Parachute*, curator of exhibitions in media arts (notably at the Art Gallery of Ontario, YZ Artist's Outlet, Oboro and Optica Gallery), she is the author of *Images de surface: l'art vidéo reconsidéré* (Artextes, 1996) and *Subjectivity Depressed: Contemporary Art and the Questioning of the Medicalization of the Mind* (University of Minnesota Press, forthcoming).

Translated by Bernard Schutze

NOTES

1. Pour Silverman, l'écran constitue le répertoire d'images qui « nous habite autant que le langage ». En d'autres termes, il est la manifestation de la culture dans l'acte de voir. Non seulement n'y a-t-il pas de regard sans cette médiation – le sujet voit à travers une grille d'images culturelle historiquement définie –, mais ses aspects normatifs sont également « si profondément enracinés dans nos psychés et si étroitement imbriqués avec nos désirs et identifications, qu'ils déterminent généralement ce que l'on voit dès que l'on regarde un objet en particulier. » Voir Kaja Silverman, *The Threshold of the Visible World*, Londres et New York, Routledge, 1996, p. 197 et 233. [Notre traduction.]
2. À ce sujet, voir Kevin Robins, *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Londres et New York, Routledge, 1996.
3. Margaret Morse, *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture*, Bloomington (Ind.), Indiana University Press, 1998, p. 181. [Notre traduction.]
4. Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant et Kieran Kelly, *New Media: A Critical Introduction*, Londres et New York, Routledge, 2003, p. 125. [Notre traduction ainsi que tous les autres passages cités du texte.]
5. *Ibid.*, p. 133.
6. *Ibid.*
7. *Ibid.*, p. 134.
8. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2003, p. 251.
9. À ce sujet, voir entre autres: Grau, p. 206; Yvonne Spielmann, « The Vasulkas: Convergence of Video and Computer », communication non publiée prononcée dans le cadre de la conférence *La nouvelle sphère intermédiaire v: Histoire et géographie d'un concept. L'intermédialité entre les savoirs*, Montréal, le 1^{er} octobre 2003; et Christine Ross, « Corpus in video », *Parachute*, n° 70, avril, mai, juin 1993, p. 14-21.
10. Henri Lefèbvre, *La production de l'espace*, Paris, Éditions Anthropos, 1974. Je réfère particulièrement ici à la conception triadique de Lefèbvre qui suppose que l'espace est à la fois perçu, conçu et vécu. L'espace, bien que nécessairement social, est toujours le résultat d'un entremêlement d'imagination, de planification, d'organisation, de construction et d'expérience.
11. Lister *et al.*, p. 135.
12. Anne Friedberg, « The Virtual Window » dans David Thorburn et Henry Jenkins (dir.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2003, p. 344.
13. Lister *et al.*, p. 136.
14. Grau, p. 202. [Notre traduction ainsi que tous les autres passages cités du texte.]
15. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2001, p. 95-113.
16. Friedberg, « The Virtual Window », p. 346. [Notre traduction ainsi que tous les autres passages cités du texte.]
17. Sylvia Wolf, « The Space Between » dans Michal Rovner, *The Space Between*, New York, Whitney Museum of American Art, 2001, p. 131.
18. Spielmann, p. 2.
19. Sur le fonctionnement architectural de l'écran, voir Friedberg, p. 338. L'écran de télévision serait aujourd'hui devenu suffisamment large, plat et à haute résolution pour se substituer à la fenêtre.
20. Wolf, p. 68. [Notre traduction.]
21. Manovich, p. 89.
22. *Ibid.*, p. 91.
23. Friedberg, p. 347.
1. For Silverman, the screen constitutes a repertoire of images that "inhabits us, as much as language." In other words, it is the manifestation of culture in the act of seeing. Not only is there no gaze without this mediation – the subject sees through a grid of historically and culturally determined images – these normative aspects are also "so deeply rooted within our psyches, and so tightly imbricated with our desires and identifications, that they generally determine what we see at the first moment of looking at a particular object." Kaja Silverman, *The Threshold of the Visible World* (New York and London: Routledge, 1996), 197 and 233.
2. On this subject see Kevin Robins, *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision* (New York and London: Routledge, 1996).
3. Margaret Morse, *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture* (Bloomington: Indiana University Press, 1998), 181.
4. Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant and Kieran Kelly, *New Media: A Critical Introduction* (New York and London: Routledge, 2003), 125.
5. *Ibid.*, 133.
6. *Ibid.*
7. *Ibid.*, 134.
8. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Cambridge, MA: MIT Press, 2003), 251.
9. On this subject see, among others: Grau, 206; Yvonne Spielmann, "The Vasulkas: Convergence of Video and Computer," an unpublished talk given at the conference *La nouvelle sphère intermédiaire v: Histoire et géographie d'un concept. L'intermédialité entre les savoirs*, Montréal, October 1, 2003; and Christine Ross, "Corpus in Video," *Parachute* 70 (April, May, June 1993): 14-21.
10. Henri Lefèbvre, *The Production of Space*, trans. Donald Nicholson-Smith (London: Blackwell, 1991), 11. I am particularly referring to Lefèbvre's spatial triad: the perceived, the conceived and the lived. Though space is necessarily social, it is always the result of an interlacing of imagination, planning, organization, construction and experience.
11. Lister *et al.*, 135.
12. Anne Friedberg, "The Virtual Window," in *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, eds. David Thorburn and Henry Jenkins (Cambridge, MA: MIT Press, 2003), 344.
13. Lister *et al.*, 136.
14. Grau, 202.
15. Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 2001), 95-113.
16. Friedberg, 346.
17. Sylvia Wolf, "The Space Between," in *Michal Rovner: The Space Between* (New York: Whitney Museum of American Art, 2001), 131.
18. Spielmann, 2.
19. On the architectural function of the screen, see Friedberg, 338. Today's television has become sufficiently flat, wide and high resolution to take the place of the window.
20. Wolf, 68.
21. Manovich, 89.
22. *Ibid.*, 91.
23. Friedberg, 347.