



**HAL**  
open science

## Vers un évidement des écrans en tableaux de bord ?

Yves Citton

► **To cite this version:**

Yves Citton. Vers un évidement des écrans en tableaux de bord ?. Mauro Carbone; Jacopo Bodini. L'avenir des écrans, Mimésis, pp.157-173, 2021. hal-04011208

**HAL Id: hal-04011208**

**<https://hal.science/hal-04011208v1>**

Submitted on 2 Mar 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Yves Citton

## Vers un évidement des écrans en tableaux de bord ?

Et si les écrans n'avaient pas d'avenir ? Cette hypothèse apparemment saugrenue nous est en fait familière sous de nombreuses formes. Google Glass – si quelqu'un se souvient encore de cette irrésistible révolution qui n'a pas eu lieu – promettait d'insérer entre notre œil et la réalité une couche de visualité à opacité variable pouvant, selon les cas, nous orienter au sein de notre environnement (en nous guidant à la pharmacie la plus proche), augmenter ce que nous regardions (en projetant la carte de visite de la personne face à laquelle nous sommes assis dans une réunion), ou afficher une information déconnectée de notre situation immédiate (en nous rappelant les dates de naissance et de mort d'un auteur sur lequel on envisage d'écrire bientôt un article érudit). Des projections auraient bien lieu, mais sur une surface diaphane, inédite, ne correspondant pas à ce que nous identifions comme des écrans. Plus drastiquement, les festivals de science-fiction imaginent depuis des années des mondes de communication court-circuitant toute surface en branchant directement des serveurs et des réseaux de neurones (exo-somatiques) sur nos cerveaux et nos réseaux de neurones (endo-somatiques), par un système de wifi mental que les usagers auraient appris à contrôler à travers leur seule force de leur volonté.

Sans présumer de la probabilité de tels développements, j'envisagerai dans les pages qui suivent une fable d'un autre genre, qui portera sur l'évolution des usages davantage que sur celle des technologies. Ce sera l'occasion de parcourir en accéléré une série de transformations qu'ont connues les écrans au cours des dernières décennies, et dont certaines inerties pourraient conduire à la disparition d'au moins certains d'entre eux. Le détour par cette fabulation sans prétention prospective sera surtout l'occasion de rêver à ce qui est peut-être en train de se passer sous nos yeux, au titre de tendance plutôt que de réalité.

### Trois évolutions du PC au smartphone

Ce que Mauro Carbone a proposé d'appeler les « archi-écrans » s'est déployé selon de nombreuses formes historiques très distinctes, dont chacune remplissait une fonction spécifique selon ses contextes d'usage<sup>1</sup>. Sans remonter aux peintures rupestres, au codex ou au cinéma, je commencerai ma fable avec l'apparition de l'ordinateur personnel (PC), dès la fin des années 1960, avec la fameuse démonstration de Douglas Engelbart mettant en place la bureautique numérique qui dominera le demi-siècle ultérieur (1968) et le lancement des premiers Apple dotés d'un écran (1976).

Ce qui caractérise cette époque, c'est l'association 1° d'un appareil de computation personnel connectable 2° à un réseau informatique ou à différentes extensions capables de charger des données, commandable par 3° un clavier, et dont l'interface soit visualisable sur 4° un écran, rapidement augmenté par un 5° système d'audition (haut-parleurs ou écouteurs). C'est sur la base d'un tel système qu'Alan Kay et Adele Goldberg théorisent le « *personal dynamic media*<sup>2</sup> » qui définit les media numériques comme des « *metamedia* » capables de

---

<sup>1</sup> Mauro Carbone, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, Paris, Vrin, 2016.

<sup>2</sup> Alan Kay et Adele Goldberg, « Personal Dynamic Media », *Computer*10(3), mars 1977, p. 31–41.

simuler tout medium préexistant ou à venir. Notre monde d'écrans, préparé bien entendu par le cinéma et la télévision, est issu des avatars de cet assemblage venu au jour à travers le PC.

Il est tout à fait raisonnable de considérer le développement du smartphone, au tournant des années 2000, comme une miniaturisation du PC (augmenté d'un microphone et d'une caméra), désormais capable de tenir dans la poche et de se brancher au réseau de manière mobile. Si l'appareillage que constitue le smartphone est en forte continuité avec le PC, et si leurs usages actuels se superposent grandement, j'aimerais pourtant accentuer quelques différences qui restent aujourd'hui secondaires dans notre usage commun des tels appareils, mais que ma fable a justement pour visée de mettre en relief.

Les premiers PC du milieu des années 1960, par exemple ceux d'Olivetti, se composaient essentiellement d'un clavier censé rentrer des commandes dans le ordinateur, avec un dispositif de visionnement uniquement destiné à reconnaître le texte du programme ou des données alphanumériques – un écran comparable à celui de la télévision ne s'y associant que dans un second temps. Le lancement de l'iPhone en 2007 propose au contraire un écran sur lequel un clavier peut apparaître au besoin, lorsque l'utilisateur a besoin d'entrer du texte. Peut-être considérera-t-on un jour crucial que le nom retenu pour nommer ce nouveau gadget n'ait pas été « mobile multifonction » ou « terminal de poche », comme il en a été question au commencement, mais « smartphone » ou « téléphone intelligent ». Même si, dans nos pratiques actuelles, l'utilisation de ces appareils pour téléphoner n'en sollicite qu'une fonction parmi bien d'autres, fonction qui est sans doute minoritaire du point de vue du temps d'usage, ce pourrait bien être par une préscience révélatrice que la fonction phonique ait été mise en avant.

En suggérant que certains écrans n'ont peut-être pas d'avenir, je vise en fait trois évolutions possibles, dont les prémisses semblent se mettre aujourd'hui en place, et dont les dix prochaines années diront si elles se concrétisent ou si ma fable n'esquisse que de fausses pistes.

La première évolution pourrait tenir à *l'effacement du clavier au profit de la voix*. Le déploiement des assistants vocaux (Alexa, Siri, etc.) se fait à travers des bornes spécialisées pour cette interface (il faut bien vendre du hardware), mais il est déjà possible de dicter ses sms à son smartphone qui les rédige pour nous (avec encore quelques besoins de corrections manuelles). On peut rêver d'un monde qui serait à terme totalement débarrassé des si nombreux inconvénients qui accompagnaient les claviers. Toutes mes interactions avec les machines pourraient avantageusement se faire par commande vocale, ce qui non seulement me libérerait les mains, mais permettrait également que la signature unique de ma voix serve d'identification biométrique, me déchargeant des soucis de mots de passe. Tout ce que je devrai écrire sera dicté et transcrit automatiquement, avec le troisième avantage, inappréciable, de nous éviter d'avoir à apprendre les règles byzantines de l'accord du participe passé, et de cesser enfin de stigmatiser celles et ceux qui ne sont pas nés dans des classes supérieures sachant se distinguer du vulgaire par ce sinistre privilège. Nos descendant·es auront autant de peine à imaginer que nous ayons dû mettre par écrit les ordres donnés à nos machines que nous trouverions bizarre de ne pouvoir converser entre humains que par bouts de papier interposés. On parlera de l'âge antique des « machines sourdes » comme on parle de celui du « cinéma muet ».

La deuxième évolution pourrait tenir à *la substitution de media écrits par des media audio-visuels*. L'enquête de Common Sense publiée en octobre 2019 donne quelques chiffres frappants : les adolescents états-uniens (13-18 ans), dont 95% ont accès à un smartphone, ont en moyenne un temps d'écran journalier de plus de sept heures (sans compter leurs devoirs scolaires, mais en cumulant deux écrans qui peuvent être allumés en même temps) ; regarder YouTube est leur activité favorite sur écran, à laquelle ils dédient en moyenne une heure par jour ; l'essentiel du temps d'écran est passé à regarder des vidéos, jouer à des jeux ou communiquer sur les réseaux sociaux ; créer leur propre contenu ne compte que pour 3% de leur activité sur écran ; plus les adolescents sont pauvres, plus ils ont tendance à faire leurs

devoirs sur un téléphone portable plutôt que sur un PC<sup>3</sup>. Dans les pays de l'OCDE, alors que 60% des 15-16 ans jetaient parfois les yeux sur un journal en 2009, ils n'auraient plus été que 20% à le faire en 2018<sup>4</sup>.

La tendance générale semble donc pousser les usages 1° vers des contenus audio-visuels plutôt que textuels (même si l'écriture est bien présente dans les chats, sms et posts sur réseaux sociaux), 2° vers des médiateurs prenant la forme de YouTubers et d'influenceurs, par le discours oral desquels passent les nouvelles qui nous atteignent, 3° vers des absorptions d'images plutôt que des créations de contenus, et 4° vers une minorité de privilégiés ayant accès à des PC, tandis que les plus nombreux et les moins favorisés se contentent de smartphones.

La troisième évolution, qui généralise les précédentes, pourrait tenir à *la substitution d'écrans de production par des écrans de circulation* : les écrans numériques semblent de plus en plus voués à diffuser des images reçues d'ailleurs (comme le faisaient les écrans de télévision), ou répondre à des messages venus eux aussi d'ailleurs (comme le faisaient le télégraphe ou le téléphone), et de moins en moins utilisés comme l'étaient ceux des premiers ordinateurs personnels, pour rentrer des commandes ou du contenu dans des machines de computation. On pourrait parler d'*évidement des écrans*, non bien entendu pour signifier qu'ils seraient vides de tout contenu (ni même de contenu intéressant), mais pour désigner le fait que leur fonction d'ouverture sur des contenus importés d'ailleurs prime de plus en plus fortement sur leur fonction de production d'un travail d'auto-programmation.

Ce point est (encore) plus discutable que les précédents, et il faut essayer de le circonscrire plus précisément. Les jérémiades souvent répétées à l'encontre d'une « jeunesse » noyée dans un « monde d'images » qui la menacerait d'un « nouvel analphabétisme » méritent d'être envisagées avec la plus grande suspicion. L'humanité dans son ensemble n'a sans doute jamais autant lu ni autant écrit qu'en ce début de troisième millénaire, du simple fait de l'accroissement du nombre d'humains et des progrès de l'alphabétisation. Même si une grande partie du tout-venant de ce qui s'écrit et se lit dans les chats et autres sms relève de messages peu articulés, fréquemment sub-phrastiques et tendant au like ou à l'émoticon, l'interactivité si abondamment célébrée avec l'avènement du « web 2.0 » correspond à une production sans précédent d'images, de sons et de textes, production qui se voit distribuée de façon beaucoup plus « démocratique » que jamais auparavant dans l'histoire humaine. Autrement dit : jamais autant d'écrans de projection n'ont accueilli autant de contenus communicationnels émanant d'autant d'émetteurs différents et consultés par autant de récepteurs différents. Pourquoi donc fantasmer une disparition et un évidement des écrans, alors que tout semble au contraire témoigner de leur prolifération et de leur remplissage sans précédent ?

## Surfacialisation

C'est ici que les travaux menés depuis quelques années autour de Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmaso et Jacopo Bodini au sein du groupe *Vivre par(mi) les écrans* s'avèrent cruciaux pour reconfigurer les continuités comme les discontinuités à travers lesquelles nous interprétons le paysage changeant des écrans. En revisitant sous la catégorie générale d'*archi-écrans* « la différenciation mutuelle entre les configurations historico-culturelles particulières que l'expérience humaine des écrans a prises au fur et à mesure » des innovations technologiques et des évolutions sociales, ces travaux étudient les variations d'un même « *principe transhistorique de la monstration et de l'occultation à la fois*, donc : un principe de visibilité, en somme, qui est institué par le *pouvoir de rendre visible et en même temps de rendre*

---

<sup>3</sup> *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens*, 2019, <https://www.common sense media.org/blog/tweens-teens-and-phones-what-our-2019-research-reveals>.

<sup>4</sup> « Young People and the Media : Seize the memes », *The Economist*, 21 décembre 2019.

*invisible*, qui est intrinsèque aux écrans<sup>5</sup> ». Ces travaux s'articulent puissamment avec les analyses menées de l'autre côté de l'Atlantique par des théoricien·nes comme Wendy Hui Kyong Chun, Mark B.N. Hansen ou Benjamin Bratton, en continuité avec les intuitions prophétiques formulées par Vilém Flusser avant son décès prématuré en 1991<sup>6</sup>. Tout ce corpus théorique nous rend sensibles à une tendance lourde des évolutions qu'on connues, au cours des vingt dernières années, les appareillages au sein desquels s'inscrivent les écrans numériques.

On peut résumer sommairement cette évolution (bien entendu complexe et nullement monolithique) en parlant de *surficialisation* : plus nos gadgets computationnels ont été faciles à utiliser par un plus large public, grâce à des interfaces de plus en plus « *user-friendly* », mais composées de plus en plus de couches superposées de programmation, moins les utilisateurs sont devenus habitués à (et capables de) reconfigurer les paramètres qui configurent leurs utilisations. Plus la surface des interfaces est facile à utiliser, plus les utilisateurs ont tendance à se transformer en « fonctionnaires » de boîtes noires qui fonctionnent à travers eux sous couvert de les servir.

Ingrid Hölzl a récemment suggéré d'opposer les « images ressemblantes », qui circulent à la surface de nos écrans pour y faire apparaître des mots, des photographies, des dessins ou des séquences vidéos où nous reconnaissons diverses figurations de notre monde, aux « images-transactions », dont la réalité matérielle est composée des multiples couches de digitalisation, traduction, stockage, compression, émulation, étalonnage, formatage, connexion, émission, segmentation, transfert, réassemblage, réception se déroulant à l'intérieur des dispositifs techniques constitutifs des réseaux numériques. La théoricienne va chercher chez John Dewey et Arthur Bentley le terme de « transactionnel », qui approche les réalités, non pas comme émanant d'agentivités individuelles (auto-action), ni comme relevant simplement d'une mise en relation opérée après-coup entre deux entités déjà individuées (inter-action), mais comme résultant d'actions réciproques à travers lesquelles les réalités en question se constituent mutuellement (trans-action).

Les images ressemblantes que nous voyons s'afficher sur nos écrans fonctionnent comme des « leurres », en ce qu'elles ne montrent « que la partie émergée de l'iceberg, un iceberg de transactions machine-machine invisibles entre les capteurs, les processeurs, les logiciels, les bases de données, les données, les écrans et les images, et qui reste caché sous la surface lisse de l'écran/de l'interface graphique<sup>7</sup> ». La démarche d'Ingrid Hölzl revient très précisément à questionner « le pouvoir de rendre visible et en même temps de rendre invisible » à l'œuvre dans tout archi-écran : tout a été fait, au cours des processus de superficialisation qui ont caractérisé les vingt dernières années, pour rendre invisible la nature transactionnelle de ce qui circule à travers nos appareils numériques, pour ne rendre visible que la surface représentationnelle qui s'affiche sur nos écrans.

Ce qui est (peut-être) en train de disparaître de nos écrans, tels qu'ils se multiplient à la surface de la planète depuis la fin des années 2000, c'est ce qui faisait le propre des PC diffusés dans les pays riches depuis le milieu des années 1980 : la capacité, par l'association d'un clavier à un écran, de rentrer dans la profondeur de ce qui commande les transactions à l'œuvre entre

---

<sup>5</sup> Mauro Carbone, « Des pouvoirs de l'archi-écran et de l'idéologie de la "transparence 2.0" » in Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmaso et Jacopo Bodini, *Des pouvoirs des écrans*, Paris, Mimesis, 2018, p. 21-22.

<sup>6</sup> Voir par exemple Wendy Hui Kyong Chun, *Programmed Visions*, Cambridge MA, MIT Press, 2011 ; Mark B.N. Hansen, « Les media du 21<sup>e</sup> siècle. Sensibilité mondaine & bouclages projectifs », *Multitudes*, n° 68, 2017, p. 60-68 ; Benjamin Bratton, *Le Stack. Souveraineté, plateformes, logiciels*, Grenoble, UGA Éditions, 2019 ; Vilém Flusser, *Into the Universe of Technical Images*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

<sup>7</sup> Ingrid Hölzl, « L'image-transaction. *What You See Is Not What You Get* », *Multitudes*, n° 78, 2020.

le ordinateur et les bases de données, pour reconfigurer la façon dont ces transactions y sont paramétrées. Pour le dire autrement : les « utilisateurs » sont les fonctionnaires de langages déjà grammaticalisés et déjà paramétrés.

Les années 1970, sous l'influence d'une théorie littéraire alors hégémonique, ont valorisé au plus haut point *l'écriture*, conçue non comme la simple production de phrases, mais comme la capacité à ré-écrire de nouvelles règles, de nouvelles formes et de nouvelles fonctions des langages hérités. Le hacking peut être envisagé rétrospectivement comme une application particulière des dynamiques de l'écriture dans le champ de la programmation de logiciels.

Le PC était l'instrument rêvé pour ce travail d'écriture, où la rédaction de contenu et l'altération des règles du programme s'interpénètrent souvent, dès lors qu'on conçoit les gestes opérés sur les logiciels informatiques dans le domaine plus large des programmations stylistiques, esthétiques, épistémologiques ou idéologiques. Plutôt que de « disparition » ou d'« évidement » (des écrans, des claviers, de l'éthique hacker, de « l'écriture », etc.), il serait sans doute plus judicieux de parler de *promesses de démocratisation non-tenues*. L'écriture, telle que la concevaient Barthes ou Derrida, était un sport d'élite. L'utopie internet des années 1990, avec ses déclarations d'indépendance du cyberspace, ses pratiques d'open source et ses rêves de désintermédiation, pouvait faire espérer de diffuser le plus largement possible les relations de pair-à-pair entre agents également créateurs de langages et de contenus, dans des rapports dynamisés par une horizontalité non seulement inter-agissante, mais proprement transactionnelle, simultanément productive de biens communs et de communautés. En contribuant à réajuster constamment nos formulations héritées, l'écriture de chacun·e enrichit durablement nos langages partagés et nos programmes communs. Quelques aspects de ces rêves de démocratisation se sont réalisés. D'autres n'ont pas tant été « récupérés » que neutralisés par les nouvelles verticalités et les nouvelles formes de souveraineté cartographiées par Benjamin Bratton à travers les six couches de son Stack<sup>8</sup>.

### **Passion du direct et horizon d'hapticalité**

Qu'est-ce donc qui, faute d'avoir proprement disparu, s'est toutefois résorbé par rapport aux espoirs dont pouvaient être porteurs les PC des années 1995 ? Ici aussi, c'est une configuration particulière du « principe transhistorique de la monstration et de l'occultation à la fois » qui peut nous aider à rendre compte des devenir en cours (et peut-être à venir) de nos écrans. Ce que Mauro Carbone propose d'envisager comme une « transparence 2.0 » peut se formuler comme un chiasme renversant la valeur de deux opacités.

D'un côté, comme on l'a vu avec Ingrid Hölzl, les images ressemblantes qui se multiplient à la surface de nos écrans constituent un leurre occultant les réalités transactionnelles qui surdéterminent la circulation des paquets de données dans les réseaux d'internet – selon des intérêts commerciaux, des stratégies géopolitiques, des enjeux idéologiques qui restent occultés par les photos de chats, les vidéos pornographiques ou les tweets politiques s'affichant sur nos smartphones. De ce point de vue, il n'est donc ni déraisonnable, ni conspirationniste de suspecter nos sociétés du spectacle de nous « cacher » des aspects essentiels de notre présent.

D'un autre côté pourtant, c'est peut-être bien d'un excès de visibilité et de transparence que nous souffrons, à cause d'appareillages qui ne remplissent pas assez bien la fonction d'occultation inhérente à tout écran. Ce qui caractérise les écrans de nos smartphones par rapport à ceux de nos PC, c'est en effet leur inféodation presque totale à *la passion du direct*, que l'on désigne parfois en anglais comme *ideology of liveness*. Même si l'une des bénédictions des dispositifs techniques mis en place au cours de ces vingt dernières années est à trouver dans la possibilité d'écouter des podcasts et de visionner de vidéos selon nos rythmes propres, sans

---

<sup>8</sup> Benjamin Bratton, *Le Stack. Souveraineté, plateformes et logiciels*, Grenoble, UGA Éditions, 2019.

avoir à nous ajuster aux synchronicités « live » du *broadcasting*, on peut postuler qu'une immense majorité de ce qui se regarde journallement sur les smartphones à travers la planète n'a que quelques minutes, quelques heures ou au mieux quelques journées de vie à espérer. Cette dominance présentiste rend nos écrans remarquablement transparents à ce qui est en train ou vient de se passer autour de nous – ce qui est bien entendu une situation absolument inédite, dont les implications anthropologiques ne peuvent encore que nous échapper très largement.

Cette transparence au présent peut toutefois être suspectée de contribuer à un certain évidement de nos écrans. Les recherches en cours d'Alice Lenay<sup>9</sup> aident à mettre le doigt sur quelques-uns des enjeux de cet évidement attribuable à la passion du direct. Elle souligne la spécificité de notre situation actuelle en désignant de « camécrans » les appareils qui, comme nos smartphones, associent à la capacité de projeter des images (écrans) la capacité de capter, diffuser et enregistrer des images (caméras). La possibilité d'utiliser son smartphone comme un miroir, qui filme et me montre simultanément mon visage en temps réel, illustre bien l'effet de boucle inhérent à ce type très particulier d'archi-écran. Même si cette fonction camécranique passe par le détour de l'autre lorsque je suis en visioconférence, elle conserve obstinément quelque chose de cette récursivité narcissique dans le fait que Skype me mette mon propre visage en vignette durant les conversations que j'ai avec autrui.

La capacité de nos camécrans à filmer à la fois vers l'avant et vers l'arrière contribue de façon essentielle à notre « transparence 2.0 », ainsi qu'à la paranoïa qui l'accompagne. Dès lors qu'on sait que les microphones et les caméras de nos smartphones peuvent être activés à distance pour nous espionner à notre insu, la passion du direct prend toute sa véritable dimension de transparence subie (dans une passivité génératrice de passions).

Régis par des logiciels propriétaires faits pour échapper à toute investigation ou à toute intervention de notre part (Apple), interfacés par des applications téléchargées de serveurs lointains et dont peu d'entre nous questionnent les modes de fonctionnement techniques, nos camécrans allient paradoxalement une transparence potentiellement intégrale, sur tout ce qui nous entoure, à une opacité elle aussi intégrale, sur tout ce qui structure leur fonctionnement. Nos expériences s'écrivent (le plus souvent automatiquement) sur eux comme nos écritures d'antan s'écrivaient sur les deux faces d'une feuille de papier blanc – sans qu'on ne puisse espérer séparer ces deux faces l'une de l'autre, pas plus que découper l'une sans découper l'autre du même coup de ciseaux.

Il est compréhensible qu'en essayant de comprendre ce qu'il advient de nos visages dans un monde de camécrans, Alice Lenay se trouve conduite à les voir tendre irrésistiblement vers un horizon d'*hapticalité* – horizon qu'illustrent de façon emblématique les vidéos ASMR, dans lesquelles le toucher propre à la voix humaine joue un rôle central. Un visage filmé de très près chuchote des paroles de réconfort en frôlant occasionnellement du doigt les bords de la lentille/de l'écran. En renversement symétrique des ordres tyranniques que nous adressons à « nos » Intelligences Artificielles par nos commandes vocales, nos machines nous susurrent ici des mots suaves en faisant mine de nous caresser les paupières par écrans interposés.

La passion de ce comble du direct qu'est le toucher accompli dans ce cas l'exploite de se libérer de la synchronicité : c'est toujours dans le présent du pur affect que se situe la caresse mimée dans l'ASMR, et cela même si la vidéo a été enregistrée il y a six mois et visionnée par des centaines de milliers d'autres caressés. Très différente du direct qui me fait voir depuis chez moi le match de football en train de se dérouler dans un stade lointain, cette hapticalité tient de la pornographie en ce que son effet de *liveness* ne dépend pas d'un rapport de synchronicité à respecter entre ce qui se passe de part et d'autres des camécrans, mais résulte de l'affection physique des stimuli véhiculés par l'appareil sur le corps qui s'y trouve exposé. On y est dans

---

<sup>9</sup> Alice Lenay, *Interface-à-face*, thèse en cours à l'Université Grenoble Alpes, au sein de l'UMR Litt&Arts.

un présent perpétuel, qui est précisément celui de l'affection, où la médialité s'efface par effet d'immédiation.

### Trois opacités à cultiver

On peut dès lors préciser quelles sont les propriétés des écrans de PC qui se trouvent sinon exclues, du moins fortement minorisées du fait de la conquête de nos communications numériques par les camécrans. Si quelque chose menace de disparaître ou de s'évider à l'horizon de l'avenir, ce pourrait bien être ce qui assurait jadis une certaine *opacité des écrans envers le présent*, que ce soit le présent de ce qui se diffuse à travers eux, ou le présent des affects qu'ils produisent chez leurs spectateurs. La tendance qu'ont les camécrans à faire coïncider les deux faces qu'ils relient – qui se touchent et se collent en eux comme les deux faces d'une même feuille de papier – inhibe au moins trois fonctions qui sont nécessaires à ce que les écrans puissent devenir des espaces d'écriture, en plus d'être des véhicules d'affections.

La première de ces fonctions – qu'on peut faire relever de la *reformulation* – tient aux effets de mise à distance du réel générés par la transcription écrite de nos intentions de communication. Commande vocale, auto-complétion des énoncés, auto-correction orthographique, traduction automatique : malgré leurs incontestables mérites pratiques, tous ces dispositifs nous dispensent de la confrontation avec l'arbitraire des normes d'inscription de nos pensées au sein des protocoles qui assurent leur validation et leur efficacité institutionnelle. Nos smartphones nous permettent d'émettre un contenu expressif dans sa jaculation brute et spontanée, à laquelle ils se chargeront de donner la forme qui le rendra intelligible et recevable pour l'instance à laquelle nous l'adressons.

L'écran du PC – avant l'avènement du McIntosh et de Windows, bien entendu, mais même encore maintenant, lorsque nous faisons une opération aussi simple que de renommer un fichier – nous fait contribuer directement à la façon dont des commandes écrites régissent le fonctionnement de nos machines. Nous en sommes toujours un peu les co-programmeurs, en même temps que les utilisateurs. L'écran est un lieu d'élaboration des formulations nécessaires à communiquer ce que nous pensons avoir à exprimer – et ce contenu se trouve bien entendu considérablement enrichi transfiguré, vivifié par ce travail d'élaboration qui nous incombe.

Qu'il s'agisse d'ajuster une commande à la syntaxe rigide d'un logiciel, ou qu'il s'agisse de tourner une phrase pour ne pas vexer la susceptibilité d'un destinataire, les efforts de formulation sont toujours porteurs d'empuissantement de nos transactions avec notre entourage. Avec cette particularité que, contrairement aux langages de programmation informatique, les règles de formulation des langues dites « naturelles » évoluent au fil de leurs permanentes ré-écritures par les sujets communicants. Contrairement au smartphone dirigé par commande vocale ou par automatismes d'auto-complétion, l'écran de reformulation est un lieu dont l'opacité donne à son utilisateur l'occasion de ré-évaluer constamment les formulations dont lui et ses co-locuteurs se servent pour leurs transactions.

La deuxième fonction des écrans de PC qui risquent de s'atténuer avec le développement des camécrans est *la manipulation de l'axe temporel*. La prégnance du direct et l'immersion dans les flux de ce qui est en train de se faire, de se dire, de se montrer et de se penser, nous colle le nez à un déroulement du temps que nous subissons, puisque le cours objectif nous en échappe. L'une des vertus principales des archi-écrans – depuis la page du livre ancien jusqu'à la tablette sur laquelle je consulte des films d'archives disponibles sur YouTube – est de « faire écran » à mon présent pour y projeter des éléments anachroniques rappelés du passé.

Plus spécifiquement, Friedrich Kittler avait théorisé au titre de « manipulation de l'axe temporel » la capacité spécifique qu'ont les appareils d'enregistrement des sons et des images-en-mouvements de nous permettre de recomposer après-coup – à l'identique, au ralenti, à l'accélééré, à l'envers, avec d'infinies possibilités de coupes et de montage – des expériences



perceptives rendues possibles par un certain détachement envers le déroulement linéaire du temps<sup>10</sup>. Ce ne sont bien entendu pas les propriétés techniques des camécrans qui nous empêchent ou nous dissuadent de nous livrer à des manipulations de l'axe temporel – et de fait, nous opérons de telles manipulations sitôt que nous visionnons deux fois de suite une même vidéo, ou que nous en sautons certains passages par *fast-forward*. Ce sont plutôt les modes d'usage au sein desquels sont mobilisés les smartphones (tweets, déferlement des nouvelles d'amis sur Facebook, images d'influenceurs sur Instagram, recommandations des vidéos les plus populaires sur YouTube) qui ont tendance à coller notre nez au présent partagé avec nos semblables – les « nouveaux media » remplissant la même fonction sociale de synchronisation des affects et des pensées qui incombait jadis aux mass-médias majoritaires de l'ère du *broadcasting*<sup>11</sup>.

La troisième fonction d'opacité qui tend à disparaître avec l'hégémonie des smartphones est celle qu'on peut désigner par référence aux *media souverains*. Ce terme lancé par Adilkno (The Foundation for the Advancement of Illegal Knowledge) en 1998 désigne des media qui « s'isolent eux-mêmes contre l'hyper-culture. Ils ne cherchent aucune connexion ; ils se déconnectent. [...] Ils ne se concentrent plus sur les aspirations envers un groupe cible spécifique, comme le font encore les autres media. Ils se sont émancipés de toute audience potentielle<sup>12</sup>. » Il est révélateur que Ned Rossiter et Clemens Apprich soient revenus récemment sur cette notion dans un recueil consacré à notre époque « post-digitale ». Ils y parlent des « media souverains » comme ré-émergeant aujourd'hui d'une « lassitude à répondre » et d'un besoin de « s'absoudre de l'injonction à participer », dans un monde que Kristoffer Ganzig caractérise par le fait que « la participation et la connexion y soient devenues compulsives et obligatoires, au point que se mettre *off-line* relève désormais du privilège<sup>13</sup> ».

Parce qu'ils sont pris dans des aspirations et des sollicitations constantes à l'interactivité, les écrans des smartphones semblent toujours occupés par des soucis d'adressages, de destinataires, d'audiences visées et de publics escomptés. Ce qu'on y consulte a le plus souvent été diaboliquement bien ciblé sur notre profil, de façon à maximiser notre temps de connexion (marchandisable en revenus publicitaires). Ce qu'on y élabore a pour principale fonction d'être renvoyé sur des réseaux sociaux, à l'intention de correspondants ciblés, d'amis nébuleux ou de publics agrégés au titre de *followers*. Loin d'être souverains, ces écrans sont constamment asservis à l'impératif de se trouver des publics. Ici aussi, notre curieuse habitude de les désigner comme des téléphones peut s'expliquer par cette nature essentiellement conversationnelle des usages qui les prennent pour instruments.

Au contraire, les écrans de PC constituaient essentiellement un espace de saisie de documents pêchés sur internet par sérendipité, stockés en autonomie sur l'espace souverain du disque dur interne, ainsi qu'un espace de visualisation où s'affichaient les travaux générés par l'utilisateur lui-même. Même lorsque la connexion à internet est devenue constante, depuis le développement de l'ADSL au début des années 2000, l'espace de travail restait relativement isolé, donnant rétrospectivement l'impression d'être hors-ligne, parce que la logique dominante était celle du *pull* (je prends l'initiative d'aller tirer ponctuellement d'internet ce qui m'y intéresse), plutôt que du *push* (on m'envoie des notifications pour solliciter mon attention et me

---

<sup>10</sup> Friedrich Kittler, *Gramophone, film, typewriter* (1986), Dijon, Presses du reel, 2018.

<sup>11</sup> Niklas Luhmann, *La réalité des médias de masse* (2004), Bienne, Diaphanes, 2012.

<sup>12</sup> Adilkno, « Theory of the Sovereign Media », reproduit dans Clemens Apprich (ed.), *Provocative Alloy. A Post-Media Anthology*, Lüneburg, PML Books, 2013, p. 64 & 66. Voir aussi Erick Kluitenberg, « Media sans audiences », *Multitudes*, n° 78, 2020.

<sup>13</sup> Clemens Apprich & Ned Rossiter, « Sovereign Media, Critical Infrastructures and Political Subjectivity », in Ryan Bishop et al, *Across and Beyond? A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts and Institutions*, Berlin, Sternberg Press, 2016, 272-273; Kristoffer Ganzig, « 1995: The Year the Future Began or Multimedia as the Vanishing Point of the Net », *Ibid.*, p. 39.

pousser à réagir). L'écran des PC était majoritairement un espace souverain, idéalement « préservé de l'injonction à participer » quoiqu'ouvert à la possibilité de partager<sup>14</sup>.

### **Résister au vide du tableau de bord**

On pourrait résumer le propos esquissé dans les pages précédentes en disant que l'évidement des écrans menace de les réduire au statut de simples *tableaux de bord*<sup>15</sup>. Telle semble être l'une des tendances fortes caractérisant l'évolution de l'écran de PC à l'écran de smartphone. La prégnance de la *liveness* ne laisse qu'une place congrue à ce que les écrans comportent toujours de mort et d'opacité en eux. Or cette part de mort et d'occultation est indispensable à ce qui les rend vivifiants.

Quelque chose risque de se perdre au fur et à mesure que progresse une certaine transparence de nos écrans envers ce qui est en train de se passer en direct parmi certains de nos amis et dans certaines parties du monde (très sélectivement choisies). Ce qui se perd, ce sont trois formes d'opacité grâce auxquelles les écrans nous permettent de prendre trois formes de recul. Un recul envers les langages dont nous dépendons pour nous exprimer, l'opacité stimulant ici nos capacités de reformulation. Un recul envers le présentisme de rythmes sociaux que nous subissons, l'opacité stimulant ici nos capacités de manipulations de l'axe temporel. Un recul envers notre asservissement aux audiences prédéfinies qui structurent par avance les formes, les contenus et les modalités de nos communications, l'opacité stimulant ici notre capacité à déjouer les adresses qui nous sont assignées.

Se lamenter sur la disparition de ces trois formes de recul reviendrait bien entendu à sous-estimer, de façon arrogante et présomptueuse, la merveilleuse plasticité des intelligences humaines, ainsi que les admirables formes d'intelligence que développe en particulier la jeunesse faisant les grèves du climat des vendredis – au fil de mobilisations passant principalement à travers des écrans de smartphones. La génération qui a grandi dans les PC ne s'illustre pas exactement ni par l'intelligence ni par l'efficacité de ses réponses aux désastres environnementaux qu'elle lègue aux enfants des camécrans. Elle n'a donc, par ma plume, aucune leçon de lucidité ou de sens critique à lui donner.

S'interroger sur l'avenir des écrans peut néanmoins être l'occasion de mieux repérer quels paramètres de leur fonctionnements archi-écraniques méritent d'être cultivés et préservés, au sein d'évolutions technogénétiques où les soifs de profits commerciaux jouent sans doute le plus grand rôle. Dès lors que c'est de plus en plus à travers nos écrans que nous percevons notre monde, comprendre comment ils nous le font voir est certainement du plus grand intérêt. Comprendre sous quelles conditions ils peuvent nous aider à le reformuler, à en altérer les temporalités, et à en redistribuer les adresses, constitue une condition de survie.

---

<sup>14</sup> Le « Manifeste polémique d'UbuWeb », rédigé récemment par Kenneth Goldsmith et traduit dans le n° 75 de la revue *Multitudes* (2019), illustre emblématiquement le type de souveraineté dont il est question ici.

<sup>15</sup> Sur la prégnance du modèle des tableaux de bord, voir Nathaniel Tkacz, « L'Index des clés performatives. Prendre la mesure de la mesure », *Multitudes*, n° 73, 2018, p. 132-139.