

## C-sites : arguments...

On connaît la fable de la grappe de raisins que l'oiseau essaie vainement d'attraper, un des mythes d'origine de la peinture dont le pouvoir d'illusion est d'emblée souligné. Dévoilé aussi le rapport étroit entre le regard et le toucher: on veut pouvoir se saisir de ce que l'on voit. Or l'image n'est que ce qu'elle est : une surface plane, une feuille ou une toile tendue, sur laquelle il est déconseillé de laisser des traces de doigts... la sculpture est maîtresse plus avenante, s'ouvrant volontiers aux caresses.

Si l'incapacité à satisfaire nos pulsions tactiles est un des constituants de l'image, il s'agit de se demander comment cet handicap initial est aménagé. On peut, comme dans la fable, le faire oublier par un tour de passe-passe, hyperréaliste ou perspectiviste, au risque de casser son bec contre un mur enduit de pigments. Après tout, cela fait longtemps que l'on sait que l'image n'est qu'une représentation. Mais si l'homme n'est pas dupe, son regard ne demande que cela, être berné, puisque ce leurre augmente sa puissance.

Il y aurait donc une stratégie de l'image visant à faire croire au regard qu'il est toujours relié à la main.

Prenons quelques exemples actuels: jeux vidéos, où le joueur abat en direct les ennemis qu'il voit sur son écran. Vu = touché, coulé. L'oeil est devenu une arme grâce à l'instantanéité des messages numériques. Il serait étonnant et pathétique que leur succès ne soit dû qu'à l'assouvissement indirect d'instincts meurtriers.

Et si ces jeux offraient surtout au regard la possibilité de se croire encore complet ?

L'actuelle pléthore d'images, qui nous donnent visuellement (mais pas charnellement) accès à tout, augmente les situations de clivage entre le regard et le toucher. Il s'agit donc de faire oublier ce défaut icônique. La télévision s'y emploie, parfois dramatiquement, comme lors de la transmission frénétique des images de la guerre du Golfe: les sites irakiens pris comme cibles explosaient peu après avoir été dans la mire, confirmant ainsi la toute-puissance de la vision. Ceci fait penser aux pin-ups peintes sur les bombardiers américains: là aussi, l'analyse paraît courte d'associer explosion à orgasme. Postulons plutôt que c'est l'efficacité du regard qui unit guerre et sexualité: ce qui est vu est touché, et la terrible jouissance vient de ce moment de réconciliation intime.

Revenons à la télévision et à ses procédés de réconfort visuel: montrer des corps en mouvement (sport), désirant ( pornos), ou abattus et meurtris

(polars). Ce sont des corps que l'on offre en pâture, comptant sur les neurones en miroir et les réflexes kinesthésiques subliminaux (on se redresse malgré soi lorsqu'on voit quelqu'un d'autre trébucher) pour assurer l'oeil de sa non-séparation d'avec la puissance motrice. Si un corps s'écroule, c'est qu'on l'a touché.

C'est bien du divertissement, puisque le regard est distrait de sa condition. Le tabou du toucher est l'un des plus forts de notre société, protégeant de l'inceste, du meurtre et du désordre social. Le regard est utilisé pour étayer ce tabou: on apprend à regarder sans toucher. Et c'est cet effort constant, le plus souvent inconscient, qui doit être par moments relâché, mais sans conséquences, à l'aide de leurres.

C'est pour cela que la télévision n'est souvent pas un art, qui devrait, lui, être porteur de vérités. Or, une des vérités du regard, c'est d'être en partie manchot. L'art intense serait celui qui renvoie au regard cette incomplétude qui est sienne. C'est-à-dire une image qui ne se laisse pas saisir, qui trouble, qui inquiète. Une image oscillante, entre le proche et le lointain, la trace et le symbole, l'abstrait et l'organique. C'est sans doute face à sa castration que le regard s'ouvre vers le dedans.

John Lippens, été 2002

